

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA
CENTRO DE ARTES E LETRAS
LETRAS – ESPANHOL E LITERATURAS DE LÍNGUA ESPANHOLA

Thágila da Silveira Ribeiro

**UMA PROPOSTA DIDÁTICA COM O APLICATIVO DUOLINGO
PARA A APRENDIZAGEM DE ELE**

Santa Maria, RS
2018

Thágila da Silveira Ribeiro

**UMA PROPOSTA DIDÁTICA COM O APLICATIVO DUOLINGO PARA A
APRENDIZAGEM DE ELE**

Monografia apresentada ao Curso de Graduação em Letras Espanhol e Literaturas de Língua Espanhola, da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM, RS), como requisito parcial para obtenção do Grau de **Licenciada em Letras – Espanhol e Literaturas de Língua Espanhola.**

Orientadora: Prof.^a Dr.^a Vanessa Ribas Fialho

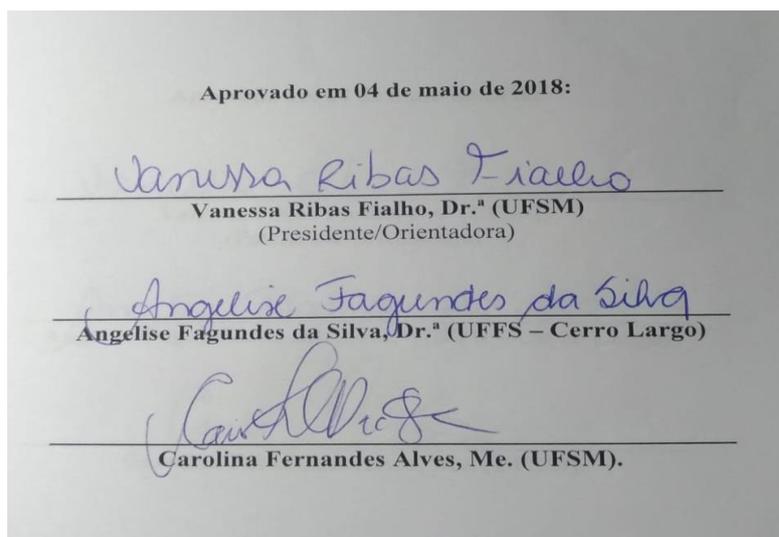
Santa Maria, RS
2018

Thágila da Silveira Ribeiro

**UMA PROPOSTA DIDÁTICA COM O APLICATIVO DUOLINGO PARA A
APRENDIZAGEM DE ELE**

Monografia apresentada ao Curso de Graduação em Letras Espanhol e Literaturas de Língua Espanhola, da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM, RS), como requisito parcial para obtenção do Grau de **Licenciada em Letras – Espanhol e Literaturas de Língua Espanhola.**

Aprovado em 04 de maio de 2018:



Santa Maria, RS
2018

AGRADECIMENTOS

A concretização deste trabalho ocorreu, principalmente, pelo auxílio, compreensão e dedicação de várias pessoas. Gostaria de agradecer a todos que, de alguma forma, contribuíram para a conclusão deste estudo e, de uma maneira especial, agradeço:

- em primeiro lugar a Deus por ter me concedido o dom da vida e ter a oportunidade de realizar meus sonhos e viver as mais incríveis experiências;

- à minha orientadora professora Dr.^a **Vanessa Ribas Fialho** por aceitar orientar esse trabalho e fazer parte desta caminhada, que muitas vezes é árdua e que eu não teria conseguido sozinha. Agradeço pelos conselhos, pelas sugestões, pelas ideias, pela amizade e agradeço, também, por ser esta pessoa querida, atenciosa, dedicada, responsável, amiga e verdadeira que sempre foi, grata pelas orientações e pelo carinho de sempre;

- aos meus pais, **Maria Delmira da Silveira Ribeiro e Sérgio Rosimar Cardoso Ribeiro**, pelo amor e o carinho dedicado desde meu nascimento. Agradeço pelos conselhos, pelas broncas e por todo esforço que fizeram para eu chegar aonde cheguei. Agradeço por nunca desistirem de mim, mesmo nos momentos mais difíceis que passamos. Muito obrigada por tudo;

- à professora **Angelise Fagundes da Silva**, por ter sido minha professora na disciplina de Didática e me auxiliado a entender o que era ser “um professor” e planejar aulas. São de pessoas como você que o mundo precisa, obrigada pela perseverança e por nos mostrar que é lutando que conseguiremos um mundo melhor. Agradeço, também, por aceitar compor a banca examinadora, trazendo sugestões, dúvidas e críticas para aperfeiçoar este trabalho. Eternamente, grata;

- à professora **Carolina Fernandes Alves**, por me acompanhar nas práticas de Estágio, pelos conselhos, dedicação e orientações. Agradeço por entender meus anseios e meus pensamentos feministas. Agradeço, especialmente, por aquele abraço amigo no momento que mais precisei (morte de minha avó). Por fim, agradeço, também, por aceitar compor a banca examinadora, trazendo sugestões, dúvidas e críticas para aperfeiçoar este trabalho. Eternamente grata.

RESUMO

UMA PROPOSTA DIDÁTICA COM O APLICATIVO DUOLINGO PARA A APRENDIZAGEM DE ELE

AUTORA: Thágila da Silveira Ribeiro
ORIENTADORA: Vanessa Ribas Fialho

Este trabalho apresenta como principal objetivo o de oferecer uma proposta didática com o uso do Duolingo para o ensino de espanhol como língua estrangeira. A escolha da temática justifica-se pelo grande uso da tecnologia em nosso cotidiano, possibilitando inúmeras vantagens. Neste sentido, torna-se relevante o uso da tecnologia na educação, uma vez que, unida aos conteúdos escolares possibilita uma educação de melhor qualidade e motivadora para os alunos. Para concretizar tal objetivo, optou-se pela pesquisa qualitativa. Realizamos um levantamento bibliográfico de temas relacionados à internet, gamificação, dispositivos móveis, aplicativos, entre outros. Após a seleção bibliográfica, a autora fez o uso do aplicativo, a fim de ter um maior conhecimento acerca do Duolingo, para melhor destacar os pontos positivos e negativos do uso. Como referencial teórico, foram utilizados os estudos de Leffa (1988; 2007; 2014; 2016), Paiva (2012; 2015), Bohn (2012), Alda, (2014; 2016) e Quadros (2014). Como resultados da análise do aplicativo e da apresentação de uma proposta didática com o uso do Duolingo, foi possível destacar a importância de pensar o ensino de espanhol para além de uma abordagem, puramente, tradicional. Em conclusão, a presente pesquisa destaca a relevância do uso das tecnologias em sala de aula, propiciando motivação e autonomia aos alunos, assim valorizando o aluno e tornando o processo de aprendizagem mais significativo.

Palavras-chave: Dispositivos móveis. Aplicativo. Duolingo. Aprendizagem de ELE.

RESUMEN

UNA PROPUESTA DIDÁCTICA CON LA APLICACIÓN DUOLINGO PARA EL APRENDIZAJE DE ELE

AUTORA: Thágila da Silveira Ribeiro
ORIENTADORA: Vanessa Ribas Fialho

Esta investigación presenta como principal objetivo el de ofrecer una propuesta didáctica con el uso de Duolingo para la enseñanza de español como lengua extranjera. La elección de la temática se justifica por el gran uso de la tecnología en nuestro cotidiano, posibilitando innumerables ventajas. En este sentido, se hace relevante el uso de la tecnología en la educación, una vez que, unida a los contenidos escolares posibilita una educación de mejor calidad y motivadora para los alumnos. Para concretizar tal objetivo, se optó por la investigación cualitativa. Realizamos un levantamiento bibliográfico de temas relacionados a internet, gamificación, dispositivos móviles, aplicaciones, entre otros. Después de la selección bibliográfica, la autora hizo el uso de la aplicación, a fin de tener un mayor conocimiento acerca de Duolingo, para mejor destacar los puntos positivos y negativos del uso. Como referencial teórico, fueron utilizados los estudios de Leffa (1988; 2007; 2014; 2016), Paiva (2012; 2015), Bohn (2012), Alda, (2014; 2016) y Quadros (2014). Como resultados del análisis de la aplicación y de la presentación de una propuesta didáctica con el uso de Duolingo, fue posible destacar la importancia de pensar la enseñanza de español más allá de un enfoque, puramente, tradicional. En conclusión, la presente investigación destaca la relevancia del uso de las tecnologías en las clases, propiciando motivación y autonomía a los alumnos, así valorando al alumno y haciendo que el proceso de aprendizaje sea más significativo.

Palabras clave: Dispositivos móviles. Aplicación. Duolingo. Aprendizaje de ELE.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Ranking semanal do aplicativo	25
Figura 2 – Mensagens de motivação	26
Figura 3 – Recurso “Conversa”	28
Figura 4 – Mudanças nas atividades: premiação diária.....	30
Figura 5 – Duolingo para Escolas.....	35

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	8
1.1	OBJETIVO GERAL	10
1.2	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	10
2	JUSTIFICATIVA	11
3	REVISÃO DE LITERATURA	12
3.1	A INSERÇÃO DAS TICS NA EDUCAÇÃO	12
3.2	WEB – DA 1.0 A 2.0	13
3.3	GAMIFICAÇÃO	14
3.4	FEEDBACK.....	16
3.5	DISPOSITIVOS MÓVEIS: INSERINDO O USO DO CELULAR EM SALA DE AULA.....	16
3.6	APLICATIVOS E O DUOLINGO	18
4	METODOLOGIA	21
5	ANÁLISE DO DUOLINGO	23
6	UMA PROPOSTA DIDÁTICA PARA O USO DO DUOLINGO	32
6.1	1ª PROPOSTA	32
6.2	2ª PROPOSTA	34
6.3	3ª PROPOSTA	35
7	CONSIDERAÇÕES FINAIS	37
	REFERÊNCIAS	39

1 INTRODUÇÃO

A tecnologia está cada vez mais presente no nosso cotidiano, assim como na educação. O avanço da tecnologia causa impacto nas pessoas e ela é uma realidade que merece espaço nas nossas práticas docentes. Precisamos compreender essa nova geração e nos adaptar a essas mudanças. Compreender esse novo tempo implica em perceber que novas práticas tornam-se necessárias para a educação e nesse viés podemos utilizar como ferramentas as tecnologias advindas da internet como computador, tablet ou celular.

A geração que mencionamos nas linhas anteriores é a que nasceu no final de 1980 em diante e é denominada por diferentes nomes, tais como “geração rede”, “geração instantânea” e “geração digital” (VEEN; VRAKKING, 2009). Neste trabalho, apresentamos inicialmente a “geração digital” baseado nos estudos de Palfrey; Gassen (2011), e, posteriormente, focaremos na “Geração Homo zappiens”, de Veen; Vrakking (2009), e será a que usaremos no decorrer do trabalho, por considerarmos mais pertinente para a nossa pesquisa.

É inegável o impacto que a tecnologia vem causando. A menina, sentada no ônibus que digita e manda mensagem de voz com seu moderno celular. O menino que joga os mais modernos jogos e desafia seus amigos. Até as crianças dos dias atuais conhecem muitos aplicativos e usam muito bem a tecnologia. As pessoas que descrevemos anteriormente são os “Nativos Digitais” (PALFREY; GASSER, 2011) que tem como principal fato terem nascido no auge das tecnologias digitais e são consideradas diferentes das nascidas em gerações passadas. Nas palavras de Palfrey; Gasser (2011, p. 12):

Eles estudam, trabalham, escrevem e interagem um com o outro de maneiras diferentes das suas quando você era da idade deles [...]. Os principais aspectos de suas vidas – interações sociais, amizades, atividades cívicas – são mediados pelas tecnologias digitais (PALFREY; GASSER, 2011, p. 12).

Segundo Veen; Vrakking (2009, p. 12), a Geração Homo zappiens é uma “geração que nasceu usando múltiplos recursos tecnológicos desde a infância”. Esses novos alunos processam as informações da maneira diferente e muito mais rápida e, diante disso, não se adaptam muito bem à escola, pois a consideram como apenas mais um dos pontos que lhes causam interesse (VEEN; VRAKKING, 2009) e que divide espaço com o restante das atividades muito mais motivadoras que a escola tradicional.

A geração Homo zappiens aprende de uma maneira diferente. Eles usam estratégias para resolver problemas e são fascinados por jogos. Segundo Veen; Vrakking (2009, p. 13) a aprendizagem destes novos alunos:

[...] começa tão logo ele jogue no computador e a aprendizagem se torna uma atividade coletiva, já que os problemas serão resolvidos de maneira criativa, em uma comunidade global [...] [os jogos] desafiam o Homo zappiens a encontrar estratégias adequadas para resolver, a definir e categorizar problemas e uma variedade de outras habilidades metacognitivas na aprendizagem (VEEN; VRAKING, 2009, p. 13).

Ainda sobre essa geração podemos destacar, segundo Veen; Vrakking (2009, p. 29), que os nascidos nessa geração “se comunicam com amigos e outras pessoas de maneira muito mais intensa do que as gerações anteriores, usando televisão, o MSN, os telefones celulares, os iPods, os blogs, os wikis, as salas de bate papo na internet, os jogos e outras formas de comunicação”. Vale ressaltar que, nos dias de hoje, já temos mais ferramentas tecnológicas como o Facebook, WhatsApp, Instagram, Tinder e entre tantos outros.

Essa nova geração consegue fazer várias coisas ao mesmo tempo, algo que antes era muito difícil. Os componentes desta geração estudam escutando música, trocam de canais em minutos, assistem diversos programas e ainda conseguem mexer no celular, e o mais incrível é que tudo isso acontece no mesmo momento. Com base nisso, conclui-se que o habitat natural destas pessoas é o meio digital (FONTANA; FIALHO, 2012).

Nesse sentido, para responder a essa nova demanda, as escolas devem rever sua prática educacional, a fim de responder às necessidades destes novos alunos (VEEN; VRAKING, 2009). Isso implica em um novo desafio para os professores e bem sabemos o quão árduo é esse caminho, mas que por consequência trará muitos benefícios para a educação.

Vale destacar que o mundo vem sofrendo mudanças e a tecnologia chegou ao nosso alcance. É inútil fechar os olhos e continuar preso, unicamente, a uma metodologia tradicional, onde os alunos não se sentem motivados a aprender. Os alunos dos dias de hoje preferem estar na rua usando seus celulares e acessando toda a imensidão que a internet os oferece, do que estar “trancados” em uma sala de aula. O perfil do “novo aluno” é diferente do que víamos em épocas passadas. Este perfil foi adaptado. Hoje encontramos crianças interligadas e conectadas, que não se adaptam a ideias ultrapassadas. Segundo Pieczur; Pluta (2017, p. 163) “aprender para as crianças e jovens tem outro significado hoje. A internet tem mudado o conceito e o modo de coletar e processar informações”.

Nesse sentido, um ensino distante da realidade destes alunos tem poucas chances de alcançar um resultado positivo, ou seja, o uso da tecnologia, de modo consciente, pode propiciar um ensino mais próximo da realidade do aluno.

Diante do exposto, evidencia-se a necessidade de revisarmos nossas práticas educacionais a fim de nos adaptarmos a essa nova “era”, usufruindo dos benefícios que a

tecnologia pode nos proporcionar no âmbito educacional. Assim, anunciamos a proposta de pesquisa, com os seguintes objetivos.

1.1 OBJETIVO GERAL

Apresentar uma proposta didática com o aplicativo Duolingo.

1.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Conhecer e analisar o Duolingo;
- Listar os pontos positivos e negativos do aplicativo;
- Apresentar uma proposta didática contextualizada a um determinado grupo.

2 JUSTIFICATIVA

O acesso a informação acontece quase que de forma imediata e em qualquer lugar, não é mais necessário estar em casa para acessar um e-mail, fazer uma atividade ou mandar uma mensagem, por exemplo. O mundo tornou-se imediatista e a educação tem a possibilidade de se renovar. Educar com o auxílio da internet diminui o isolamento da sala de aula, propiciando motivação e acelera a autonomia da aprendizagem. A escola tem um grande papel na disseminação das novas tecnologias. Segundo Valadares; Rodrigues (2012, p. 5) “[...] ela deve incorporar as novas tecnologias em sua metodologia de ensino de forma crítica e consciente, desenvolvendo a autonomia dos alunos, estendendo sua atuação para além de seus muros [...]”.

Os avanços tecnológicos têm provocado mudanças na sociedade. Incorporar as novas tecnologias na sala de aula pode dar um bom resultado na aprendizagem dos alunos. Dentre as inúmeras tecnologias, damos destaque aos dispositivos móveis e mais especificamente ao celular, que pode ajudar muito ao professor na hora de ensinar.

Visto que a tecnologia faz parte do nosso cotidiano e o seu uso possibilita inúmeras vantagens, acreditamos na relevância deste trabalho e consideramos que o uso da tecnologia na educação é de suma importância, uma vez que as ferramentas tecnológicas unidas aos conteúdos escolares incentivam a uma educação de melhor qualidade. Conforme os PCNs (1998, p. 40) “[...] a tecnologia deve servir para enriquecer o ambiente educacional, propiciando a construção de conhecimentos por meio de uma atuação ativa, crítica e criativa por parte dos alunos e professores”.

Com base na importância da tecnologia, da internet, dos dispositivos móveis e, por fim, do processo de gamificação com os aplicativos, entendemos como pertinente o assunto a ser abordado e consideramos que todas as ferramentas descritas podem nos auxiliar a transformar a educação brasileira, proporcionando um ensino de melhor qualidade e que os alunos sintam que estar na escola é tão instigante quanto qualquer outra atividade que lhes interessa.

3 REVISÃO DE LITERATURA

Nesta seção apresentamos o referencial teórico para dar conta dos objetivos propostos. Em primeiro lugar falaremos sobre a inserção das TICs na educação, em um segundo momento faremos um panorama geral sobre a web 1.0 e a 2.0, após falaremos de conceitos básicos presentes nos jogos e na educação como a gamificação e feedback, por fim adentraremos no assunto dos dispositivos móveis e o uso do celular na sala de aula e para finalizar discutiremos sobre os aplicativos e, especificamente, o Duolingo.

3.1 A INSERÇÃO DAS TICS NA EDUCAÇÃO

A inserção das mídias e tecnologias de informação e comunicação (TICs) na educação possibilitam um ensino de melhor qualidade nas escolas. A tecnologia, aliada aos conteúdos escolares, proporciona um melhor aproveitamento aos alunos. A inovação sempre traz estranhamento e desconfiança, assim aconteceu com o livro, com o computador e com as demais tecnologias que foram surgindo e fazendo parte de nossas práticas sociais e educacionais (PAIVA, 2012; 2015). A história de tecnologia perpassou por muitos obstáculos causando benefícios e alguns prejuízos e desconfianças. As mudanças não acontecem de um dia para o outro, elas ocorrem aos poucos e vão fazendo parte de nosso cotidiano, até o momento que se internalizam e não mais somos capazes de perceber sua presença. Essa história da tecnologia não teria possibilidade de acontecer de modo linear, pois nosso país é tão repleto de diversidades e desigualdades que impossibilitam o acesso às tecnologias (PAIVA, 2015).

A inserção das tecnologias não deve ser de forma aleatória, ou seja, a introdução das ferramentas tecnológicas deve ter um propósito que vise agregar conhecimentos juntamente com as demais práticas educacionais. Uma inserção apenas com o objetivo de seguir o “status” de inovar, não é capaz de trazer benefícios para os alunos. Segundo Batista (2017):

Cabe destacar que com os avanços tecnológicos, novas possibilidades surgiram e tanto a escola quanto os professores não podem ficar fora dessa realidade. Não basta somente ter computadores, tablets, celulares e internet se os professores não forem capazes de fazer uma relação significativa entre seu trabalho e esses recursos (BATISTA, 2017, p. 156).

Como dissemos no decorrer do trabalho, e baseado nas reflexões dos PCNs (BRASIL, 1998), o uso da tecnologia deve enriquecer o meio escolar. Nesse viés percebemos que se deve agregar algo a mais para a educação, caso contrário, uma prática não consciente ocasiona a

mera repetição de modelos antigos mediados por uma falsa sensação de inovação tecnológica. Nas palavras de Santos (2012, p. 157):

[...] a utilização das tecnologias na sala de aula deve ser pensada de modo a contemplar os objetivos educacionais. Não podemos pensar que a tecnologia por si só basta no ensino e aprendizagem de uma língua. É preciso que haja um planejamento e um suporte pedagógico que contemple o objetivo proposto pela atividade (SANTOS, 2012, p. 157).

O uso das tecnologias na escola exige uma mudança na prática do professor (MORAIS, 2017), ele deve conhecer e saber usar a tecnologia ao seu favor, visando uma aprendizagem centrada na autonomia e criticidade do aluno. As discussões sobre as tecnologias aumentam com o passar dos tempos, pois a tecnologia é uma realidade que veio para ficar e a escola não pode ficar alheia a essas mudanças tão evidentes no cenário social. Esse novo cenário é digital e o professor precisa refletir sobre a inserção das tecnologias na sala de aula, pois os alunos gostam da tecnologia e são atraídos por ela e seus mais diversos conteúdos (SANTOS, 2012).

3.2 WEB – DA 1.0 A 2.0

O uso da internet foi um grande avanço tecnológico e possibilitou a aproximação das pessoas. As notícias que antes demoravam meses para chegar, agora levam segundos. Essa nova era tecnológica trouxe consigo uma imensidão de informações e contribuições para diferentes áreas. Com ela, os países tornaram-se interligados e as distâncias diminuíram significativamente no sentido de acesso às pessoas e às informações. Nas palavras de Heelmann (2016, p. 84), com o impacto das tecnologias e, mais precisamente, da internet “[...] podemos nos relacionar com um grupo de pessoas com o mesmo interesse que o nosso, que sequer conhecemos face a face, compartilhando ideias e sonhos”.

O surgimento da Web revolucionou, positivamente, o uso da internet, possibilitando que a troca de informações chegue de forma mais rápida e traga grandes benefícios para a educação. Com essa imensidão de informações, os professores e alunos têm acesso aos aspectos culturais de diferentes países e possibilidade de interagir com falantes de outras línguas. Essa interação facilita a troca de informações do léxico, da gramática e da cultura dos diferentes continentes mundiais. Além disso, a interação entre os falantes ocasiona uma situação de uso real da língua, fato este que é muito positivo para estudantes de línguas que almejam adquirir a língua alvo. A web está dividida em dois grupos, um denominado como Web 1.0 e a outra chamada de Web 2.0.

Os professores passaram a ter acesso a páginas com conteúdos das disciplinas, por exemplo. Surgiram nesta época alguns mecanismos de pesquisa e ferramentas de autoria. A Web 1.0 é pouco participativa e demandava a necessidade de ter um conhecimento sobre a linguagem da informática, pois os programas deveriam ser baixados e os custos para seu funcionamento eram elevados. Segundo Bohn; Paiva (2012) essa Web era “estática e sem recursos interativos”.

Com a evolução tecnológica, chegamos a uma nova era, que chamamos de Web 2.0 e, com o auxílio da internet banda larga, houve uma maior interação e comunicação. Diferente da Web 1.0, a 2.0 não necessita mais que os programas sejam baixados, pois a maioria deles pode ser acessado a qualquer hora e em qualquer lugar através da Rede pelo fato de estarem em “nuvem”. Uma das características de maior prestígio dessa Web é que ela passa a ser mais participativa e colaborativa. As pessoas deixam de ser meramente espectadoras e passam a ter um “papel ativo” no processo de informação (FIALHO et al. 2017). Segundo Valente; Mattar (2007) “[...] o aluno passa também a ser, além de leitor, autor e produtor de material, e inclusive editor e colaborador [...]”.

O surgimento da Web 2.0 não tem uma data específica, pois é muito difícil dizermos com precisão como ela iniciou e qual tecnologia foi a responsável pelo início. O termo 2.0 pode muito bem ser descrito, segundo as palavras de Barros (2009, p. 27) “um termo criado para designar uma segunda geração de comunidades e serviços, tendo como conceito a “web como plataforma”, envolvendo wikis, aplicações baseadas em redes sociais e tecnologia da informação”.

Vale ressaltar que para começar a Web 2.0 não significa que a Web 1.0 passou a não existir mais ou não ser importante. As duas Webs foram importantes para a revolução tecnológica e agregaram benfeitorias para a sociedade e a educação. Então, devemos ter conhecimento sobre as duas e ver os potenciais que ambas podem oferecer ao sistema educacional, como é o caso da gamificação.

3.3 GAMIFICAÇÃO

O conceito de gamificação é amplamente discutido. Neste trabalho, levaremos em conta que gamificação é quando usamos elementos dos jogos em outro contexto que não seja o jogo, ou seja, a inserção destes elementos no mundo real (DUARTE et al. 2016).

O grande uso dos games tem despertado a atenção de muitos pesquisadores, pois o que tem acontecido em relação aos jogos é algo muito satisfatório e a introdução deste ambiente

para a sala de aula, seria o sonho de qualquer professor que vise o êxito da aprendizagem de seus alunos. Os jogos despertam, aos usuários, motivação, interesse e aprendizagem (LEFFA, 2014).

No entanto, no que diz respeito ao uso dos jogos, há opiniões contrárias baseadas nos argumentos que jogar é um vício e que as crianças tornam-se escravas dessa nova tecnologia. Visto deste ponto, percebemos a necessidade de ter cuidado nesse aspecto. Porém não devemos negar os pontos positivos que os jogos podem agregar ao processo de aprendizagem. Neste viés, acreditamos que os jogos podem ser usados na educação e que é muito benéfico para os alunos, mas que devemos ter um olhar cuidadoso a fim de evitar prejuízos.

Os games causam fascínio e motivação aos seus usuários. Os jogadores permanecem durante horas na frente do jogo com o objetivo de ser o vencedor e acumular pontos e premiações. Os jogos proporcionam a inclusão dos alunos em uma atividade que eles sintam prazer em realizar. Estes games fazem parte do cotidiano dos alunos e despertam a autonomia, a criatividade, raciocínio lógico e estratégico. Neste sentido, os jogos são importantes, pois são capazes de auxiliar no ensino da sala de aula. Além disso, eles possibilitam que os alunos desenvolvam habilidades, complexas ou não, e exigem um bom empenho por parte dos alunos (LEFFA, 2014).

Segundo Leffa (2014) os games possuem características que podem ser incorporadas ao ensino, dentre elas ele destaca o feedback. Os games facilitam a aprendizagem e estimulam a motivação, fazendo com que os alunos sintam necessidade de aprender e tenham o sentimento de bem-estar no ambiente escolar.

Vale pontuar que a motivação está dividida em dois momentos, visto que podem ter aspectos intrínsecos e os aspectos extrínsecos. O primeiro define-se no prazer simples de jogar, já o segundo faz parte da questão referente as premiações, medalhas e troféus que incentivam o aluno a continuar jogando (LEFFA, 2014).

Com todas essas vantagens, seria um desperdício não usar esse mundo dos jogos na educação, a fim de despertar a motivação dos alunos, proporcionando assim um ambiente divertido e animado para aprender (QUADROS, 2014).

Por fim, Leffa (2014) destaca que há diversas semelhanças entre os games e a aprendizagem, mas que também podemos evidenciar diferenças. A diferença de maior destaque é a respeito da motivação, pois ela acontece de forma muito mais intensa nos games e não na aprendizagem. Com base nisso os professores tem pela frente o desafio de anular essa diferença, ou seja, causar a mesma motivação dos jogos no contexto escolar.

3.4 FEEDBACK

O feedback, em seu sentido amplo, significa dar uma resposta a um determinado acontecimento. Nas palavras de Leffa (2014, p. 6) o feedback seria “uma reação a qualquer ação, com o poder de modificá-la e ampliá-la”. É de saber comum que o feedback é fundamental para o âmbito educacional, bem como para o bom desempenho dos usuários de jogos (DUARTE et al. 2016).

Em relação ao feedback ele pode ser positivo e negativo. O primeiro acontece quando os objetivos são alcançados e o aluno tem esse retorno, pois é importante que ele saiba que está no caminho certo em suas atitudes e o motiva a continuar se esforçando e aprendendo mais. O segundo é quando os objetivos não são totalmente alcançados e o aluno é informado, a fim de se esforçar mais e conseguir melhores resultados na próxima oportunidade. Portanto, o feedback tem um papel muito importante para uma boa aprendizagem e este elemento está presente nos jogos.

O feedback corretivo é crucial para que os jogadores tenham a oportunidade de superar suas dificuldades e tentar alcançar uma vez mais seus objetivos (DUARTE et al. 2016). Sendo assim, ele serve como um elemento capaz de regular cada passo, ou seja, cada jogada, e suas habilidades através de uma marcação, mostrando assim os resultados (QUADROS, 2014).

3.5 DISPOSITIVOS MÓVEIS: INSERINDO O USO DO CELULAR EM SALA DE AULA

Os avanços tecnológicos mudaram a forma de trabalhar, de estudar e de ver e conceber o mundo. Em tempos passados era necessário usar máquinas de escrever para digitar algum documento ou texto, já na atualidade essas coisas não mais acontecem. As máquinas de escrever tornaram-se relíquias que nos oportunizam recordar a nossa história. Outro exemplo da revolução causada pelas tecnologias, foi o envio das cartas que já não é mais tão usual, pois o e-mail faz parte do nosso cotidiano e o fazemos com pouquíssimos toques na tela de dispositivos.

Segundo a Wikipédia (2017), o dispositivo móvel se define como sendo um computador de bolso aliado a um teclado que contém letras e números. Estes dispositivos são práticos e móveis que permitem o acesso à internet, à comunicação, à diversão e a inúmeros aplicativos.

Segundo Mousquer; Rolin (2011),

Ao usufruir da utilização de dispositivos móveis o educando estará aprimorando diferentes habilidades e competências como: coordenação fina e ampla, lateralidade, percepção visual (tamanho, cor, forma) e auditiva. Também estimula o desenvolvimento do raciocínio lógico, assim como noções de planejamento e organização (MOUSQUER; ROLIN, 2012, p. 3).

Dentre esses dispositivos, destacamos o notebook, tablet e mais especificamente o celular. Com o uso dos celulares, os alunos ficam online e acessam redes sociais, ouvem músicas, baixam vídeos, jogos e ainda se comunicam e interagem um com os outros.

Segundo Alda (2014),

[...] hoje o ser humano é móvel e requer ferramentas capazes de acompanhar o seu cotidiano. Esse fator influenciou na evolução tecnológica, que possibilitou desenvolver ferramentas mais leves, menores e muito mais eficientes, além de cada vez mais acessíveis. [...] ferramentas como o telefone celular contribuem para que estejamos cada vez mais conectados, com a possibilidade de comunicação com outras pessoas em qualquer momento, onde quer que estejamos [...] (ALDA, 2014, p. 99).

Sendo assim, o desafio enfrentado pelos professores é de como tornar suas aulas tão interessantes como celular o é. Afastar essa tecnologia da escola não traria bons resultados e isso já estamos evidenciando no ambiente escolar. Neste viés, Mousquer; Rolim (2011, p. 2) nos afirmam que os “[...] dispositivos móveis, podem ser um importante apoio pedagógico na escola, tornando as aulas mais atraentes”.

Neste sentido, os docentes podem e devem se apropriar destas vantagens que a tecnologia proporciona, a fim de evitar a monotonia causada por aulas tradicionais. Uma ideia relevante seria a de realizar discussões referentes às aulas e conteúdos no meio virtual, ou seja, desenvolver conversas em grupos no Whatsapp ou mesmo no Facebook. Atitudes como estas já foram realizadas e tiveram resultados bem positivos. Relatamos a experiência da autora deste trabalho, que em uma disciplina de seu curso de graduação vivenciou essa prática. A professora responsável criou uma página na rede social Facebook e adicionou os alunos nela, criando um ambiente de troca de informações e debates.

Outro exemplo da importância dos dispositivos móveis, nos foi dado pelo Google que criou o chamado “Google for Education”. Ele tem por objetivo oferecer ferramentas para os professores usarem com seus alunos. Não é nosso objetivo, neste trabalho, explicar seu funcionamento¹. O celular já faz parte do cotidiano da maioria da população brasileira. Segundo Alda (2014, p. 3) ele é a “[...] plataforma mais popular e acessível globalmente que, além disso,

¹ Para maiores informações sobre a plataforma, indicamos que se acesse o site. Disponível em: <<https://edu.google.com/intl/pt-BR/>>. Acesso em: mar. 2018.

oportuniza a aprendizagem e a prática de idiomas em qualquer situação, lugar e hora”. Em relação a essa informação, é nítida a desvantagem de proibir o uso desta ferramenta em sala de aula. Além disso, este aparelho pode ser de suma importância no processo de aprendizagem, tornando-se um rico aliado ao professor. Nessa perspectiva, é preciso destacar, também, que a aprendizagem móvel tem como centro o aluno (ALDA, 2014).

No entanto, a tecnologia deve ser usada de modo correto, objetivando o auxílio na aprendizagem. Ela pode melhorar de forma significativa o ambiente escolar e aumentar a motivação dos alunos. As atividades com o uso do celular promovem uma maior participação da turma e faz com que a aprendizagem se expanda para além dos muros da escola. Neste sentido, nas palavras de Alda (2014, p. 105) “o telefone celular surge como uma possibilidade, entre tantas, de tornar o ensino mais interessante e eficiente”.

Vale destacar que em diversos estados do país existem leis que proíbem o uso do celular nas escolas, como é o caso do Rio Grande do Sul. A Lei 12.884, de 03 de janeiro do ano de 2008, dispõe sobre o uso dos celulares nas escolas e em seu artigo 1º nos afirma “fica proibida a utilização de aparelhos de telefonia celular dentro das salas de aula, nos estabelecimentos de ensino do Estado do Rio Grande do Sul”. Nesse sentido, devemos ter um certo cuidado em relação ao uso desta ferramenta, propiciando assim um uso consciente e com fins somente educativos.

Por fim, além das possibilidades que o celular apresenta devido aos seus recursos e acesso à internet, ele também apresenta a possibilidade de baixar aplicativos educacionais gratuitos. Há um imenso número de aplicativos voltados para a educação e alguns destes são direcionados ao ensino de línguas, como é o caso do Duolingo. É o que apresentaremos na seção seguinte.

3.6 APLICATIVOS E O DUOLINGO

Os avanços tecnológicos têm provocado mudanças na sociedade. A incorporação das tecnologias no ambiente escolar possibilitou um ensino de melhor qualidade. Dentre as inúmeras tecnologias que temos acesso, os dispositivos móveis se destacam devido a sua facilidade e mobilidade. Eles nos proporcionam benefícios que, aliados ao ambiente escolar, podem ser de grande valor para a aprendizagem.

No entanto, algumas escolas ainda temem a essa novidade e a desconfiança toma conta dos professores. O novo sempre causou espanto e ensinar se baseia em correr riscos de errar. Segundo Freire (1996, p. 65) “ensinar exige risco, aceitação do novo [...]”. Muitas vezes, esse medo, é originado pela falta de preparo dos professores que desconhecem ou sabem pouco sobre as tecnologias e, conseqüentemente, seu uso.

Segundo Silva (2011) as inovações tecnológicas deveriam ser reconhecidas pela escola como de suma importância no processo de aprendizagem, pois estimula a concentração e a participação dos alunos. Diante dessa ideia, a escola poderá oportunizar diferentes maneiras de apresentar os conteúdos escolares.

Neste trabalho, dentre os dispositivos móveis, como já anunciamos, destacamos o celular, pois ele tem inúmeras funções que podem ser usadas no ambiente escolar. Além disso, o celular vem conquistando um grande espaço na vida das pessoas e tornou-se inimaginável não contar com sua presença em nosso cotidiano.

Os telefones celulares estão cada vez mais modernos e fáceis de comprar. Uma das vantagens deste aparelho é a presença de aplicativos que vão se modernizando a cada atualização do sistema. Neste viés, acreditamos ser relevante conceituarmos a noção de aplicativos que, segundo a Wikipédia (2017), denomina-se como “um software desenvolvido para ser instalado em um dispositivo eletrônico móvel, como um PDA, um telefone celular, um smartphone ou um leitor de MP3”. Além disso, esses aplicativos podem ser instalados no dispositivo, sendo que os modelos permitam a instalação e, conseqüentemente, vão se moldando conforme os avanços da tecnologia.

Nas palavras de Totti et al. (2011):

[...] os dispositivos, os aplicativos e suas interfaces podem ser cada vez mais customizadas e personalizadas. Os ambientes ganham fotos, perfis, avatares criando uma atmosfera mais humanizada, representando um ponto muito positivo para a pedagogia centrada no aluno (TOTTI et al., 2011, p. 2).

Há muitos aplicativos disponíveis para a educação e que são capazes de influenciar, positivamente, na aprendizagem das pessoas. Um exemplo seria o Duolingo, que é um aplicativo de línguas gratuito e é considerado a maior plataforma de aprendizado de línguas do mundo (SANTANA, 2016).

Vale destacar que inicialmente esse aplicativo não foi desenvolvido com o intuito de ensinar línguas, pois seu criador tinha outras ideias que não nos cabe explicar minuciosamente neste trabalho.

O Duolingo nada mais é que um aplicativo onde o ensino de línguas é gamificado, ou seja, os conteúdos são apresentados por meio de jogos, onde os usuários pontuam, ganham prêmios e podem competir com os demais usuários. Neste sentido, o gosto pelo aplicativo se baseia na facilidade de aprender, devido a essa “mescla’ de elementos de jogos com a educação (PAYÃO, 2015).

Para concluir, pensamos ser relevante destacar que o Duolingo, além do aplicativo para aprendizes, desenvolveu também uma plataforma voltada para os professores. Nessa plataforma, os professores podem cadastrar suas turmas e acompanhar o desempenho de seus alunos, assim tendo a possibilidade de auxiliá-los em dúvidas e dificuldades.

Segundo consta no site do Duolingo (2016):

Agora a maior plataforma online de aprendizado de línguas está desenvolvendo ferramentas especialmente para professores. O Duolingo para Escolas continua evoluindo rapidamente, baseado em testes e feedback de professores, administradores, especialistas em aprendizado, pais, alunos – e continuaremos criando novidades exclusivas feitas especialmente para cativar e entusiasmar (DUOLINGO, 2016, n.p.).

Com este pano de fundo, apresentaremos a metodologia para o desenvolvimento deste trabalho.

4 METODOLOGIA

O objetivo geral deste trabalho é apresentar uma proposta didática com o aplicativo Duolingo e seus objetivos específicos são conhecer e examinar este referido aplicativo e por fim listar pontos positivos e negativos encontrados no Duolingo. A partir desta perspectiva, nossa pesquisa será amparada uma abordagem qualitativa.

No que se refere a uma abordagem qualitativa Silva; Menezes (2005) afirmam que:

[...] há uma relação dinâmica entre o mundo real e o sujeito, isto é, um vínculo indissociável entre o mundo objetivo e a subjetividade do sujeito que não pode ser traduzido em números. A interpretação dos fenômenos e a atribuição de significados são básicas no processo de pesquisa qualitativa. Não requer o uso de métodos e técnicas estatísticas. O ambiente natural é a fonte direta para coleta de dados e o pesquisador é o instrumento-chave. É descritiva. Os pesquisadores tendem a analisar seus dados indutivamente. O processo e seu significado são os focos principais de abordagem (SILVA; MENEZES, 2005, p. 20).

Como é de praxe em qualquer pesquisa, nesta também realizamos o levantamento bibliográfico de temas relacionados à internet, a geração dos nativos digitais, a geração Homo zappiens, gamificação, dispositivos móveis, celular, aplicativos e, especificamente, o Duolingo.

Por este viés, é importante ressaltar que toda pesquisa bibliográfica tem como objetivo conhecer as diferentes contribuições científicas disponíveis sobre determinado tema. Uma das vantagens da pesquisa bibliográfica é o fato de permitir ao investigador a cobertura de uma gama de fenômenos muito mais ampla do que aquela que poderia investigar diretamente.

Após realizarmos essa seleção e a leitura dos mesmos, buscamos fazer o uso do aplicativo, a fim de ter um maior conhecimento dele e, conseqüentemente, conseguir fazer uma análise mais detalhada acerca de seu funcionamento, bem como apontar seus pontos positivos e negativos não só com a nossa análise, mas, também, com a ajuda do registro da literatura que já analisou e avaliou o aplicativo. Neste viés, a análise teve como base os estudos pertinentes e a própria experiência do usuário, autora deste trabalho.

Cabe destacar que o Duolingo foi avaliado pelo período de 30 dias ininterruptos, entre os dias 01 e 31 de dezembro de 2017. Neste sentido, a pesquisadora registrou o seu desempenho por meio de *prints* diários das atividades que considerou pertinentes. Após a experiência de uso, a análise teve como objetivo verificar os pontos positivos e negativos que o aplicativo fornece aos usuários, no que se refere ao ensino de uma língua estrangeira. Alguns desses pontos já foram apresentados na literatura da área e outros serão elencados pela pesquisadora. Vale dizer que essa coleta de informações foi por meio de notas de campo, realizadas pela a autora. Por

fim, apresentamos a proposta de uma atividade didática, contextualizada a um determinado grupo, com o uso do Duolingo. Essa proposta foi baseada no ciclo recursivo da produção de materiais didáticos para o ensino de línguas, proposto por Leffa (2007). Neste ciclo recursivo evidenciamos quatro momentos que são respectivamente: a análise, o desenvolvimento, a implementação e, por fim, a avaliação. Em nosso trabalho direcionaremos nossa atenção para os dois primeiros momentos, ou seja, a análise e o desenvolvimento.

5 ANÁLISE DO DUOLINGO

Nesta seção, apresentaremos a análise do aplicativo realizada durante 30 dias, entre os dias 01 e 31 de dezembro. A fim de facilitar a apresentação da análise, mostraremos pontos positivos e negativos relativos ao uso do aplicativo relacionado a um potencial ensino de língua. Não nos pareceu proveitoso separar pontos positivos e negativos ao longo da análise, pois alguns pontos podem ser vistos de formas diferentes e complementares.

Dentre todas as ferramentas disponíveis no celular a que mais ganha destaque são os aplicativos, que possibilitam atividades agradáveis aos alunos e permitem a possibilidade da imersão destes alunos nos diferentes idiomas e o acesso a todos os tipos de conteúdos. Neste sentido, podemos realizar atividades auditivas, leitoras, orais e escritas bem como atividades de vocabulário e gramática que são possíveis por meio do uso dos aplicativos.

É importante mencionar que há uma questão em debate: o Duolingo, na sua concepção, não tinha como objetivo ser um aplicativo de línguas. Sendo assim, não haveria problema do seu foco ser na tradução. Porém, atualmente, ele não só é considerado como um aplicativo de ensino de línguas, mas se denomina com essa finalidade. Neste trabalho não nos cabe debater se o aplicativo é ou não para o ensino ou para a tradução. O que pretendemos fazer é explorar o programa, debatendo sobre suas potencialidades.

Vale ressaltar que no aplicativo, há atividades de escrita, fala, audição e tradução na língua escolhida. Muitas línguas são disponibilizadas pelo aplicativo e para falantes de português estão disponíveis os idiomas: alemão, inglês, espanhol e francês.

Para utilizar o aplicativo você deve criar uma conta com um e-mail válido e escolher uma senha de acesso. Não é obrigatório baixar o aplicativo no celular, pois ele também está disponível no computador. Uma vez criada a conta, você escolhe o nome que usará no jogo e tem a opção de colocar uma foto, se achar relevante. O Duolingo fornece a opção “teste de nivelamento”, caso o usuário já tenha algum conhecimento sobre a língua estudada. Após o teste, o aluno pode passar algumas fases se o sistema julgar que tens direito. Há lições básicas sobre saudações, comidas, animais, roupas, cores, família, casa, profissão, números, países e vai gradativamente aumentando a dificuldade com o desbloqueio de lições, o sistema vai fornecendo atividades gramaticais como de formação do plural, pronomes possessivos, conjunções, preposições, adjetivos, advérbios, verbos ser/ estar, tempos e modos verbais.

O Duolingo é um aplicativo usado para o ensino de línguas, mas que não foi criado com esse objetivo. Segundo Leffa (2014, p. 3) “o objetivo do Duolingo não é ensinar línguas, mas traduzir a Web”. O criador do aplicativo, Luis Von Ahn, idealizou o Duolingo para servir de

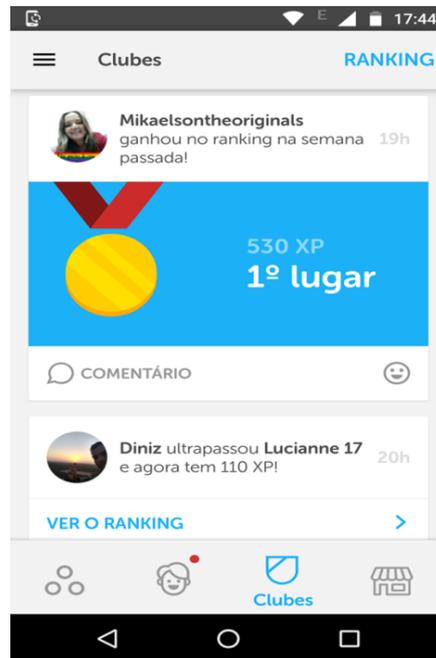
ferramenta de tradução para empresas (LEFFA, 2016). Essa afirmação é muito relevante para entendermos o porquê das atividades do aplicativo serem focados em sua totalidade na tradução.

O aplicativo é gratuito, de muito sucesso e com milhões de usuários e ele está disponível para celulares e computadores. Possui características de um game, ou seja, há premiações, tabelas, competições, fases e vidas. Neste sentido, segundo Quadros (2014, p. 2) a gamificação “trata do uso de elementos de games (digitais ou não) para engajar, encorajar ou manter os sujeitos envolvidos em suas tarefas/atividades como se estivessem em um jogo”.

O progresso no jogo proporciona a mudança de fases, conquistas de títulos, pontos e premiações, e no que tange o ensino, tecnicamente mudando de fase o nível linguístico estaria melhorando. Conforme o usuário avança nos módulos ele ganha recompensas por sua dedicação, por meio de medalhas, troféus, moedas virtuais, pontos ou presentes que deixam o jogo mais interessante (QUADROS, 2014).

Jogar é fascinante para os alunos, causa uma euforia nítida. A competição entre usuários, que o dispositivo proporciona, causa uma imensa motivação e faz com que os alunos queiram acertar as perguntas para poder conseguir êxito nas lições e até mesmo ganhar o ranking semanal (como visto na Figura 1). O jogo também tem a vantagem de fornecer um feedback imediato, pois as questões são corrigidas automaticamente após as respostas. Na correção aparece onde ocorreu o erro, sendo ele total ou parcial. Na fala, o sistema acusa a falta de entonação ou maneira errada de falar alguma palavra. Sabemos que o feedback é parte essencial no ensino, seja de uma língua estrangeira ou não, então o jogo já tem uma característica importante para aprendizagem. O feedback corretivo proporciona ao aluno perceber onde estão os erros e os acertos, podendo assim melhorar e aperfeiçoar seu aprendizado, visando a próxima fase do jogo.

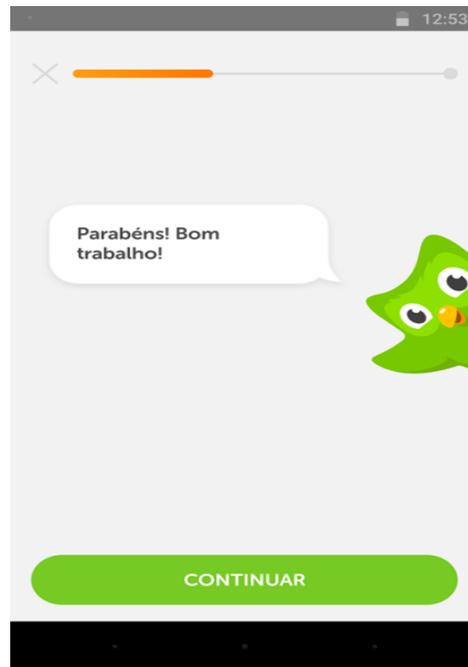
Figura 1 – Ranking semanal do aplicativo



Fonte: Autora.

Durante as atividades, há mensagens de motivação para continuar o jogo (como podemos observar na Figura 2), o sistema parabeniza o usuário quando ele acerta as questões e ao final da sequência de atividades também. Quando a resposta de uma atividade está errada, o usuário é avisado e fornecido a resposta certa. A atividade segue normalmente e antes de finalizá-la, as atividades erradas serão disponibilizadas para uma segunda chance para o acerto, para fiscalizar se o usuário prestou atenção no feedback fornecido.

Figura 2 – Mensagens de motivação



Fonte: Autora.

A facilidade do Duolingo não é apenas por causa da gamificação, mas sim da vantagem de poder estudar o horário que mais se adaptar a sua rotina. O aluno organiza os horários e o tempo disponível para realizar as tarefas de forma que mais lhe convier. A aprendizagem não mais estará presa somente nos muros da escola, o acesso ao ensino se estenderá até a rua e até a casa do aluno. Quando estiver no ônibus poderá estar aprendendo ou a noite quando o sono lhe faltar, jogando estará aprendendo um novo idioma.

A aprendizagem de LE por diversas vezes se apresenta na perspectiva do enfoque comunicativo baseado em tarefas, que nada mais é que usar a linguagem em seu contexto de uso. Talvez aqui vejamos a principal lacuna existente no Duolingo. Ele realmente não proporciona a aquisição da linguagem em seu contexto de uso e nem se quer há uma interação entre falantes, exemplos cruciais para a aprendizagem de uma língua. O que mais se aproxima de uma interação é na lição de áudio onde o aluno é solicitado que fale a frase que aparece na tela, em contrapartida o sistema avisará o erro ou parabenizará pelo acerto, porém não é uma interação, pois é apenas a resposta de uma máquina a um aprendiz. Nas palavras de Leffa (2014):

em nenhum momento aparece algo que possa ser comparado a uma atividade de compreensão oral, envolvendo um diálogo, uma apresentação ou uma entrevista. Exercícios de produção oral, em que o sistema avalia o que o aluno fala, também ocorrem, mas são mais raros e sem garantia de uma avaliação confiável (LEFFA, 2014, p. 2).

Uma outra crítica muito importante em relação ao sistema do Duolingo é a maneira como se apresentam as estruturas gramaticais, elas encontram-se descontextualizadas, por assim dizer encontram-se “soltas”. Além disso, não há trabalho com gêneros textuais, pois o que é apresentado não se enquadra nessa categoria, pois são apresentados fragmentos de textos para apenas fazer a tradução. As tarefas são baseadas em repetições e memorizadas para aprendizagem. Segundo esta perspectiva, o Duolingo está muito distante de fornecer um enfoque comunicativo e isso inviabiliza a aprendizagem de uma língua.

Então o apontamento que fizemos anteriormente permanece, o que justifica o êxito do Duolingo, que conquistou e continua a conquistar milhões de usuários? Um argumento muito exposto por autores e evidenciado pela autora deste trabalho é a motivação causada pela gamificação, e em segundo lugar o aspecto que também nos chama atenção é a autonomia, pois o aprendiz torna-se ativo no processo de aprendizagem.

Com base em nossas análises, pudemos evidenciar que as frases são acompanhadas de áudios, que servem para nos familiarizarmos com a pronúncia destas palavras da língua estrangeira em questão. Essa observação referente aos áudios já foi também constatada por Quadros (2014, p. 4) que nos diz que “cada frase nova contém um áudio e o aluno pode ouvi-lo inteiro ou apenas as palavras que deseja reforçar na compreensão auditiva”.

Em um sentido mais geral, também percebemos que as atividades são fixas e repetitivas, ou seja, não existe a possibilidade de adaptá-las. Esse argumento se distancia do que vemos como principal na elaboração de materiais didáticos que se baseia no ciclo recursivo proposto por Leffa (2014). Neste ciclo temos quatro processos (análise, desenvolvimento, implementação e avaliação) que ao chegar ao final iniciam novamente o ciclo. Com base nisso, o Duolingo não permite este reinício e isso impossibilita o seu uso para qualquer contexto. Além disso, um material didático deve ser “aberto” e com inúmeras possibilidades de mudanças, com o objetivo de melhor se adaptar ao fim específico. Segundo Leffa (2014, p. 1) o Duolingo é “um sistema fechado”, pois não permite mudanças em suas atividades.

Outro ponto que nos chamou atenção foi sobre o recurso “conversa” que toda a atividade possui. Este recurso nada mais é que um fórum onde os alunos podem fazer comentários, tirar dúvidas e interagir com os demais participantes. Em nossas análises, percebemos que todos os debates acontecem na língua materna do aluno e não na língua alvo, que deveria ser usada, visto

que o objetivo é aprendê-la. Até mesmo a coruja, ícone do aplicativo, fala em português com os usuários, incentivando-os a postar suas dúvidas. Essas duas observações podem ser conferidas na Figura 3. A ordem do exercício também é em português. Nesta perspectiva, nos amparamos nas ideias de Leffa (2014) que nos afirma que no Duolingo o aluno acaba por usar a língua como objeto e não como instrumento. Além do mais, ainda nas palavras deste autor, o Duolingo é bem planejado na questão de ser um jogo, mas possui deficiências na questão de ensinar uma língua estrangeira.

Figura 3 – Recurso “Conversa”



Fonte: Autora.

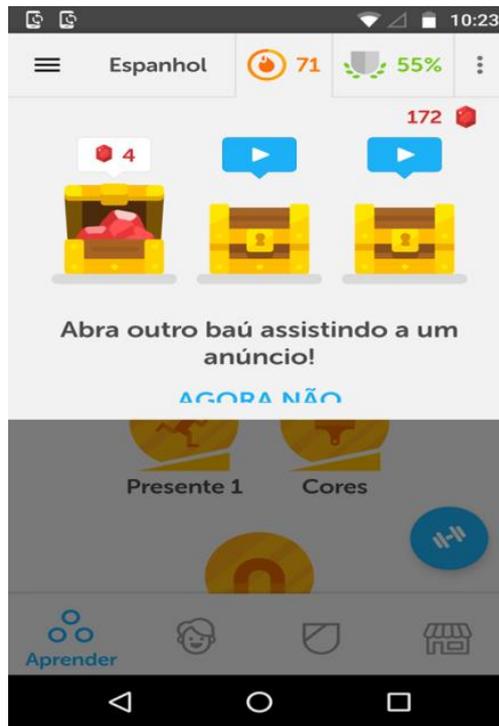
No decorrer de nossas análises evidenciamos que alguns elementos que antes existiam no aplicativo, agora já não mais fazem parte de seu funcionamento. Um exemplo sobre esta observação é quando Leffa (2014) fala de um robô que está programado para lutar com o aluno, e em nossas análises não constatamos a presença deste desafio. Neste sentido, acreditamos que após alguns anos foram realizadas mudanças no Duolingo e alguns elementos tenham sido eliminados e outros incorporados. Um segundo exemplo destas mudanças é o que ocorreu com

as vidas em formato de corações, descritas por Leffa (2014; 2016), Alda (2016) e outros autores que abordam aspectos dos aplicativos e, especificamente, o Duolingo. Em nossas notas de campo, baseadas na experiência da autora deste trabalho, não observamos a presença deste elemento e para confirmar esta ausência, a autora cometeu uma série de erros, a fim de confirmar se realmente as vidas (corações) acabariam e ela teria que retornar ao início da atividade, fato este que após 20 tentativas não foi evidenciado.

Neste sentido, o aplicativo sofreu mudanças em suas atividades e também incorporou novos elementos, a fim de transformar o Duolingo em um jogo cada vez mais atraente para seus usuários. Como é o caso de uma nova premiação diária incorporada ao jogo, antes o usuário ganhava um certo prêmio por dia jogado, agora além deste antigo prêmio ele ganha “*lingots*” (como podemos ver na Figura 4) que nada mais é que a moeda virtual do Duolingo e que será usada para fazer compras na loja do aplicativo. Ainda nesta figura observamos alguns detalhes que nos é importante mencionar, como é o caso do número “71” que significa quantos dias o usuário tem de ofensiva (dias ininterruptos jogados).

A imagem nos mostra outros detalhes, por exemplo, o número “55%” equivale a fluência do idioma (no caso, o espanhol), já o número “172” logo ao lado de uma espécie de pedra vermelha é a quantidade de *lingots* que o usuário possui e, conseqüentemente, o número “4” também ao lado da pedra vermelha é a quantidade de *lingots* que o usuário ganhou por realizar a tarefa diária. Por último, também observamos que há dois outros baús e que neles há um ícone de vídeo do Youtube, que ao ser clicado irá para uma página de anúncio e após o término do anúncio o usuário ganha mais *lingots*. Vale destacar que esse último recurso pode ser dispensado, caso o usuário não queira ver o anúncio, ele tem a possibilidade de clicar no “agora não” e a página voltará para as lições.

Figura 4 – Mudanças nas atividades: premiação diária



Fonte: Autora.

Ainda nos é importante destacar que a metodologia do ensino no Duolingo é a mesma “tradicional”, pois consiste na tradução e no estudo da gramática. Neste sentido, o aplicativo é deficiente na interação real, pois não há diálogos nas atividades. Com isso, vemos que há vantagens e desvantagens no uso dessa ferramenta. Assim, recomenda-se o uso do Duolingo como auxiliar no processo de ensino- aprendizagem, que somado a outras práticas irá colaborar para a aprendizagem de uma língua estrangeira. Neste sentido, o aplicativo, de forma isolada, não contém os elementos fundamentais para proporcionar a aprendizagem de forma satisfatória.

Neste momento, acreditamos na relevância de falar sobre duas abordagens usadas no processo de ensino e aprendizagem de línguas. Na nossa visão, são dois eixos que norteiam o ensino de línguas do passado ao presente. A primeira abordagem refere-se a uma abordagem baseada na gramática e tradução, sendo a forma mais antiga de se ensinar e de se aprender uma língua. Em contraponto, a segunda abordagem foca na comunicação, ou seja, em situações reais de uso da língua, e tem sido a abordagem mais moderna usada atualmente.

Nosso aplicativo analisado, o Duolingo, como vimos anteriormente se enquadra na primeira abordagem, a que se baseia na gramática e tradução. Segundo Leffa (1988, p. 4) essa abordagem “consiste no ensino da segunda língua pela primeira”. Em outras palavras e ainda

amparada pelos escritos de Leffa (1988), a aprendizagem de uma língua far-se-á por meio de memorização e exercícios de tradução. Neste sentido, este modo de ensinar e aprender uma língua não foca (ou foca pouco) na pronúncia e na entonação do aprendiz e isso, através de nossas análises, foi rapidamente evidenciado pelo uso do aplicativo.

A segunda abordagem é definida como comunicativa, pois não se baseia apenas em ver o texto e analisá-lo em separado, mas sim levar em conta as circunstâncias em que este texto é produzido, conseqüentemente, interpretado (LEFFA, 1988). Neste viés, ainda nas palavras deste autor, a língua deixa de ser vista e analisada como um simples conjunto de frases e passa a ser analisada como um conjunto de eventos comunicativos.

Com base nas definições vistas anteriormente, podemos observar que a proposta de ensino do Duolingo é, basicamente, estrutural, pois seus exercícios são baseados em repetições e traduções. Neste contexto, a língua é vista como um conjunto de estruturas (PAIVA, 2009), se distinguindo da abordagem comunicativa que vê a língua como comunicação.

É perceptível que se aprende vocabulário e que também é possível, com as traduções, aprender a gramática da língua e, até mesmo, pensar sobre nossa língua materna. Isso pode ser útil para quem quer aprimorar conhecimentos da língua espanhola; focar na gramática, como pode ser o caso de professores de espanhol em formação; aprender pontos gramaticais para prestar algum concurso com foco na gramática, etc. Assim, entendemos que o aplicativo pode auxiliar a aprendizagem, mas não pode ser visto como a única fonte de “ensino”. É aqui que queremos fazer o gancho para o próximo passo desta pesquisa, que é o de apresentar uma proposta didática para o uso do Duolingo em sala de aula.

6 UMA PROPOSTA DIDÁTICA PARA O USO DO DUOLINGO

O objetivo deste trabalho é o de apresentar uma proposta didática com o aplicativo Duolingo. Após a análise do recurso, percebemos que o uso do aplicativo em sala de aula possui suas limitações. Por exemplo, fica complicado apresentar uma proposta em formato de plano de aula a ser seguido, pois, até onde nossa análise sondou, não é possível fazer escolhas no aplicativo relacionadas a um determinado tópico, seja ele gramatical ou de vocabulário. Pensamos em fazer uma proposta prática, talvez criando um grupo de professor e alunos, mas, no possível contexto de aplicação (escola de estágio da autora deste trabalho), a internet wi-fi não funciona e não há acesso à sala de informática.

Como indicamos na metodologia, a proposta que apresentaremos aqui tem como base o ciclo recursivo de Leffa (2007), mas restrito às duas primeiras etapas: análise e desenvolvimento. Fazemos uma ressalva: o sentido de desenvolvimento não se refere a um material didático em si, mas a um potencial material ou roteiro didático que os professores poderão seguir.

Para Leffa (2007), a etapa da análise consiste em um exame das necessidades dos alunos, pois o material deve ser adequado ao conhecimento do aluno. E a etapa de desenvolvimento, como o nome mesmo diz, é onde a proposta/material é desenvolvida e isso ocorre após a análise e definição dos objetivos que devem ser alcançados com o uso do material. Vale ressaltar que é nesta etapa onde se definem, também, os conteúdos, os recursos e a ordem das atividades.

Apresentamos, a seguir, as propostas considerando como público alvo o 8º ano do ensino fundamental, mas isso não impede que esta proposta seja adaptada e aplicada com alunos de outros níveis de ensino. Ainda é importante mencionar que esta proposta foi pensada para a disciplina de língua espanhola, mas pode ser aplicada em outra língua estrangeira.

6.1 1ª PROPOSTA

Esta proposta consiste em quatro etapas. A primeira etapa é o momento onde o professor apresenta o aplicativo Duolingo para os alunos, explicando seu funcionamento e os pontos positivos para a aprendizagem. Ainda neste primeiro passo o professor irá pedir que os alunos usem o aplicativo durante um mês para desenvolver o produto final baseado no Duolingo, que consiste na confecção de um dicionário pela turma. A justificativa de usar o aplicativo por um mês se baseia no estágio curricular da autora deste trabalho, onde ela deverá ministrar oito aulas (duas aulas semanais) em uma turma de Ensino Fundamental. Dessa forma, as propostas foram

construídas com base numa possível aplicação, de um grupo já conhecido, ou seja, em termos de análise das necessidades dos alunos. No entanto, registramos que na escola de desenvolvimento do estágio, é bastante complicado propor atividades com o uso da internet, pois a rede wi-fi é muito lenta e a sala de informática está desativada.

A essa altura, convém delimitar o mínimo de tempo de uso do aplicativo para os alunos. Neste sentido, nossa proposta sugere o mínimo de 10 minutos diários ou, dependendo do contexto em que os alunos se encontram, bem como se a escola dispõe ou não de duas aulas semanais de espanhol, 10 minutos disponibilizados em cada aula de espanhol. Destacamos, mais uma vez, que sabemos da existência de uma lei estadual que proíbe o uso do celular nas escolas do RS (Lei 12.884, de 03 de janeiro do ano de 2008) e que todo planejamento que subverta uma lei precisa ser de ciência e autorização da escola bem como dos pais.

Logo, na segunda etapa os alunos devem registrar suas opiniões sobre o uso do aplicativo, bem como palavras desconhecidas ou que lhe causaram admiração ou mesmo estranheza. Indicamos que, para esta etapa, os alunos podem usar um caderninho ou bloquinho de anotações, que os acompanhará ao longo do mês de atividades. Como terceira etapa, sugerimos que o professor organize momentos de debate rápido, preferencialmente nos últimos minutos da aula, a fim de que os alunos troquem experiências sobre o uso do Duolingo.

Por último, a quarta etapa se baseia na confecção de um dicionário da turma, contendo nele as palavras registradas pelos alunos durante a experiência com o jogo, bem como suas respectivas traduções em língua materna e o conceito da referida palavra. Sendo assim, o dicionário será uma fonte de pesquisa para os alunos quando surgirem dúvidas sobre determinadas palavras e contará ainda com os conceitos, agregando assim mais conhecimento para a turma.

O dicionário é uma ferramenta de suma importância no processo de aprendizagem, sendo considerado de grande auxílio para os alunos. Segundo Teixeira e Venturini (2012, p. 506-507) “[...] é no dicionário que buscamos o sentido das palavras desconhecidas que encontramos em um texto, cujo conhecimento facilita a interpretação e a leitura”. A confecção do dicionário como produto final da nossa proposta didática justifica-se pela importância do uso do dicionário nas aulas. Neste sentido,

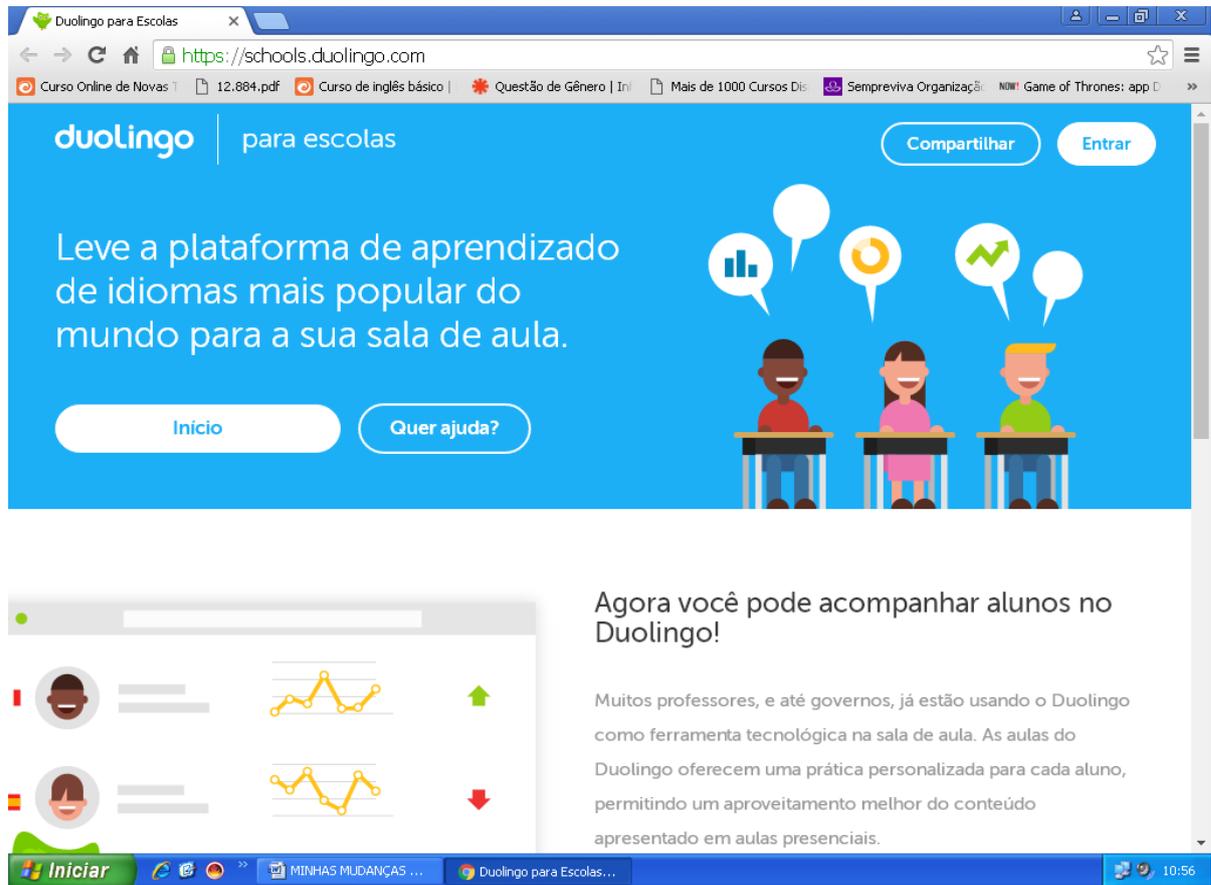
[...] é interessante que a criança aprenda, na escola, a usar o dicionário – e o uso cotidianamente – para procurar o significado de palavras que ela conhece, para se certificar de que o significado de certa palavra é aquele que ela imaginava, para verificar como se escreve uma palavra conhecida, para conhecer novas palavras [...] (BRASIL, 2008, p. 3).

Por fim, convém lembrar que as atividades propostas neste trabalho são sugestões que podem ser usadas ou não. Por esse fato, o ideal é que o professor planeje o seu uso e analise as consequências desta decisão, ou seja, pontos positivos e negativos desta prática, bem como o contexto que essa atividade será realizada (escola, turma, idade, celulares, computadores, acesso à internet, etc.)

6.2 2ª PROPOSTA

Nossa segunda proposta, que foi pensada para o mesmo contexto descrito anteriormente, consiste na ideia de o professor entrar na plataforma do Duolingo para Escolas (ver Figura 5) e adicionar os alunos de sua turma, para ter a possibilidade de acompanhar o progresso destes no jogo, percebendo onde se encontram as principais dificuldades para que eles aprendam a língua alvo. Vale ressaltar que antes de executar esta proposta, o professor deve conversar com os alunos e explicar os objetivos desta prática, bem como os resultados esperados deste processo.

Figura 5 – Duolingo para Escolas



Fonte: Duolingo².

O professor pode criar uma sala de aula. No entanto, um fator bastante desmotivador desta possibilidade é o de que as informações estão todas e apenas em língua inglesa. Tentamos alguns movimentos no sentido de criar uma sala de aula, mas as várias informações em língua inglesa dificultou bastante o trabalho. Assim, para que os professores possam usar esta possibilidade, é preciso ter conhecimentos em língua inglesa.

6.3 3ª PROPOSTA

Por último, mas não menos importante, apresentamos nossa terceira proposta didática que tem como base o uso do Duolingo juntamente com o WhatsApp. O professor irá propor que os alunos usem o Duolingo por um determinado tempo que será definido conforme mais

² Disponível em: <<http://schools.duolingo.com>>. Acesso em: fev. 2018.

interessar ao professor tendo em vista os objetivos dos alunos, bem como as possibilidades da escola. Em seguida, o professor organizará um grupo no WhatsApp contendo todos os alunos da turma, a fim de propiciar um ambiente de debate sobre o uso do Duolingo, bem como o uso da língua espanhola.

Neste ambiente de troca de experiências o aluno poderá publicar suas dúvidas, ter acesso as dúvidas dos colegas e seus respectivos acertos também. Além disso, vale destacar que o WhatsApp pode ser substituído por um grupo no Facebook se assim for mais eficiente para o objetivo do professor.

O uso do WhatsApp como local de debate entre os alunos e o professor é uma atividade inovadora que estimula, uma vez mais, o uso da tecnologia no ambiente educacional. Neste sentido, a escolha pelo WhatsApp se justifica pelo grande uso que as pessoas fazem dele e pela possibilidade de formação de grupos com diversos membros. Sendo assim, a união destes dois aplicativos (WhatsApp e Duolingo) em sala de aula auxilia no processo de aprendizagem dos alunos, bem como proporciona uma melhor interação professor – aluno e aluno – aluno.

As atividades são propostas para serem desenvolvidas juntamente com as atividades de sala de aula. Nesse sentido, vemos como um complemento e não como um substituto. Além disso, o professor estará sempre presente, dependendo dele a proposta para a turma. Não significa que os alunos não possam fazer uso de aplicativos por si só, mas a ideia que apresentamos aqui é para ser de um uso guiado e consciente de escola, pais, alunos e professores.

Ao longo das análises do aplicativo, vimos que ele está bastante centrado na gramática e na tradução de palavras e que isso se relaciona a uma abordagem de ensino denominada AGT – abordagem da gramática e tradução (LEFFA, 1988). E, dessa forma, o aplicativo se distancia bastante de uma abordagem mais comunicativa. Ainda que entendamos que um ensino pautado por uma abordagem comunicativa seja mais proveitoso para uma prática social, achamos necessário explorar os recursos disponíveis e difundidos, como é o caso do Duolingo, ainda que esse não siga os preceitos do comunicativo. Por isso, a indicação de que o aplicativo seja usado com um professor por trás nos parece indispensável.

7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O objetivo geral, proposto nesta pesquisa, foi o de apresentar uma proposta didática com o aplicativo Duolingo. Neste sentido, acreditamos que obtivemos grande êxito em nosso objetivo, visto que conseguimos desenvolver não apenas uma proposta, mas sim três ou, pelo menos um conjunto de propostas que poderiam ser desenvolvidas ao longo de um ano letivo, por exemplo. Esse aumento de propostas, não definida ao início da pesquisa, se justifica na tentativa de elencar mais possibilidades, a fim de auxiliar o trabalho do professor.

Vale ressaltar, novamente, que são apenas propostas e não doutrinas que devem ser seguidas. É importante, também, mencionar que estas propostas podem ser adaptadas e desenvolvidas em outros contextos, sendo que disponham de um ambiente com acesso à internet e permissão de uso do celular ou computador por parte dos professores, pais e direção da escola.

É importante dizer que nosso objetivo é o de apresentar um “leque” de alternativas para os professores, com a intenção de diversificar as aulas e incluir os avanços tecnológicos no ambiente escolar.

Em relação aos objetivos específicos, que consistiam em conhecer e analisar o Duolingo, bem como listar os pontos positivos e negativos do aplicativo, também conseguimos alcançá-los. A análise do aplicativo foi realizada no tempo determinado (01/12 – 31/12) e em dias ininterruptos. Além disso, a autora registrou as atividades, por meio de *prints* e armazenando-os em arquivos para futura análise detalhada.

Vale ressaltar que a etapa de conhecimento e análise do aplicativo ocorreu de forma proveitosa e divertida, pois o aplicativo funciona de uma forma atrativa e causa uma grande motivação ao usuário devido ao sistema gamificado.

Em nossa análise do aplicativo, o que mais nos pareceu relevante foi o fato que o aplicativo não permite mudanças em suas atividades, pois elas são fixas e repetitivas. Neste sentido, o aplicativo se distancia do ciclo recursivo proposto por Leffa (2007), onde a produção de um material percorre um ciclo e deve retornar ao início, assim proporcionando adaptações dependendo do contexto em que vai ser aplicado o material.

Outro fato que nos pareceu importante foi o do feedback imediato que o sistema fornece, auxiliando no aprendizado do aluno. E não podemos esquecer de mencionar que o feedback positivo também foi de grande importância, uma vez que motiva o usuário a continuar jogando e melhorando seu desempenho.

Uma questão que nos preocupou foi que o aplicativo é focado, exclusivamente, nos aspectos gramaticais e traduções, o que se distancia do enfoque comunicativo – elemento crucial para a aprendizagem de uma língua. Vale dizer que esse aspecto gramatical se justifica no sentido que o aplicativo foi desenvolvido, por seu criador, para essa finalidade de traduzir. Neste viés, nos sentimos instigados a pensar o porquê de o aplicativo preservar seu método, puramente gramatical, sendo que, atualmente, se institui como um aplicativo voltado para o ensino de línguas.

Nos parece importante destacar que o professor possui um papel determinante no uso de aplicativos desta natureza, no sentido de transformar a experiência do “jogo” em uma experiência produtiva para a aprendizagem. Com o conhecimento específico relativo a um professor de língua estrangeira, o professor é capaz de propor atividades, como as que mostramos, dando um tratamento pedagógico mais adequado a uma proposta bastante estruturalista. Aqui, ao nosso ver, está o grande desafio: professores usando a tecnologia disponível para potencializar suas aulas e, de alguma forma, melhorar experiências com aplicativos para o ensino de línguas.

Com a finalização deste trabalho, tendo cumprido o objetivo proposto, registramos que seria importante aplicar as propostas em situações reais de sala de aula e de escola, tentando lidar com tudo o que acarreta ensinar com tecnologia, ou seja, os prós e os contra. Esta seria uma indicação para um trabalho futuro, que sai do âmbito apenas da pesquisa, como esta, e se espalha para a prática. Ao nosso ver, a prática apoiada em pesquisas é uma das saídas, se não a principal, para a formação continuada de professores.

REFERÊNCIAS

ALDA, L. S. Aprendizagem de línguas mediadas por telefone celular: resultados de uma meta-análise qualitativa. **Memorias del Congreso Iberoamericano de Ciencia, Tecnología, Innovación y Educación**. Buenos Aires: 2014. Disponível em: <file:///D:/Meus%20documentos/Downloads/514.pdf>. Acesso em: 5 nov. 2017.

_____. A mobilidade da aprendizagem: uma nova dimensão para a aprendizagem de língua estrangeira mediada por telefone celular. **Texto Livre**, UFMG, v. 7, n. 1, p. 98-107, 2014. Disponível em: <http://www.periodicos.letras.ufmg.br/index.php/textolivres/article/viewFile/5592/5255>. Acesso em: 10 nov. 2017.

BATISTA, J. F. O software como ferramenta de ensino: estimulando a leitura de alunos diagnosticados com dislexia. In: FAGUNDES, A.; ZIESMANN, C. I. (Orgs.). **Construindo a profissão: a formação de professores de línguas e literaturas**. Santa Maria: Editora e Gráfica Curso Caxias, 2017. p. 141-158.

BRASIL. **Parâmetros Curriculares Nacionais: terceiro e quarto ciclos do ensino fundamental: língua estrangeira**. Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC/SEF, 1998. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/pcn_estrangeira.pdf>. Acesso em: 20 ago. 2017.

_____. **Pró Letramento: Alfabetização e Linguagem**. Fascículo 4. Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, Brasília: SAEB, 2008. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=6002-fasciculo-port&category_slug=julho-2010-pdf&Itemid=30192>. Acesso: 3 abr. 2018.

DUARTE, G. B.; ALDA, L.; LEFFA, V. J. Gamificação e o feedback corretivo: considerações sobre a aprendizagem de línguas estrangeiras pelo Duolingo. **Raído**, Dourados, v. 10, n. 23, p. 114-128, 2016. Disponível em: <http://ojs.ufgd.edu.br/index.php/Raído/article/view/4959/3172>. Acesso em: 24 out. 2017.

DUOLINGO. **Guia para líderes em educação**. Disponível em: <https://duolingo-data.s3.amazonaws.com/s3/schools/active/pt/Duolingo_for_Schools_Guide.pdf>. Acesso em: 12 nov. 2017.

FIALHO, V. R.; LEFFA, V. J.; COSTA, A. R.; BEVILÁQUA, A. F. Ambientes Pessoais de aprendizagem e colaboração na formação de professores de línguas estrangeiras. In: FAGUNDES, A.; ZIESMANN, C. I. (Orgs.). **Construindo a profissão: a formação de professores de línguas e literaturas**. Santa Maria: Editora e Gráfica Curso Caxias, 2017. p. 237-255.

FONTANA, M. V. L.; FIALHO, V. R. Totó, acho que não estamos mais no Kansas: os novos caminhos da Educação mediada por tecnologias. In: VETROMILLE-CASTRO, R. et al. (Orgs.). **Aprendizagem de Línguas: a Presença na Ausência: CALL, Atividade e Complexidade Uma homenagem aos 70 anos do Prof. Dr. Vilson José Leffa**. Pelotas: Educat, 2012. p. 129-153.

FREIRE, P. **A Pedagogia da Autonomia**. São Paulo: Paz e Terra, 2008.

LEFFA, V. J. **Produção de materiais de ensino: prática e teoria**. 2. ed. Educat, 2007. Disponível em: <http://www.leffa.pro.br/textos/trabalhos/Producao_materiais_2ed_completo.pdf>. Acesso em: 20 nov. 2017.

_____. Metodologia do ensino de línguas. In: BOHN, H. I.; VANDRESEN, P. **Tópicos em lingüística aplicada: O ensino de línguas estrangeiras**. Florianópolis: UFSC, 1988. p. 211-236. Disponível em: <http://leffa.pro.br/textos/trabalhos/Metodologia_ensino_linguas.pdf>. Acesso em: 20 mar. 2018.

LEFFA, V. J.; PINTO, C. M. Aprendizagem como vício: o uso de games na sala de aula. **(Con)Textos Linguísticos**, Vitória, v. 8, n. 10.1, p. 358-378, 2014. Disponível em: <http://www.leffa.pro.br/textos/trabalhos/Aprendizagem_vicio.pdf>. Acesso em: 12 out. 2017.

MATTAR, J.; VALENTE, C. **Second Life e Web 2.0 na Educação: o potencial revolucionário das novas tecnologias**. São Paulo: Novatec, 2007.

MORAIS, S. S. R. Tecnologia e educação. In: VI do Evidosol/Ciltec-online, 2017, Belo Horizonte, **Anais...** Belo Horizonte, v. 6, n. 1, 2017. p. 1-6. Disponível em: <http://www.periodicos.letras.ufmg.br/index.php/anais_linguagem_tecnologia/article/viewFile/12183/10402>. Acesso em: 29 ago. 2017.

MOUSQUER, T.; ROLIN, C. O. A utilização de dispositivos móveis como ferramenta pedagógica colaborativa na educação infantil. In: II Simpósio de Tecnologia da Informação da Região Noroeste do Rio Grande do Sul e XX Seminário Regional de Informática, 2011, Santo Ângelo. **Anais...** Santo Ângelo, 2011. p. 1-6. Disponível em: <<http://www.santoangelo.uri.br/stin/Stin/trabalhos/11.pdf>>. Acesso em: 28 set. 2017.

PAIVA, V. L. M. O. História do Material Didático de língua inglesa no Brasil. In: DIAS, Reinildes; CRISTOVÃO, Vera Lúcia Lopes. (Orgs.). **O livro didático de línguas estrangeiras: múltiplas perspectivas**. 1 ed. Campinas: Mercado de Letras, 2009. p. 17-56. <<http://www.veramenezes.com/historia.pdf>>. Acesso em: 12 fev. 2018.

_____. O uso da tecnologia no ensino de línguas estrangeiras: breve retrospectiva histórica. In: JESUS, Dánie Marcelo de; MACIEL, Ruberval Franco (Orgs.). **Olhares sobre tecnologias digitais: linguagens, ensino, formação e prática docente**. v. 44. Campinas: Pontes, 2015. (Coleção Novas Perspectivas em Linguística Aplicada). p. 21-34. Disponível em: <<http://www.veramenezes.com/techist.pdf>>. Acesso em: 2 set. 2017.

PALFREY, J.; GASSER, U. **Nascidos na era digital: entendendo a primeira geração de nativos digitais**. Porto Alegre: Artmed, 2011.

PAYÃO, F. Duolingo: como usar o aplicativo para aprender novos idiomas. **TecMundo**, 9 fev. 2015. Disponível em: <<https://www.tecmundo.com.br/tutorial/73822-duolingo-usar-aplicativo-aprender-novos-idomas.htm>>. Acesso em: 1 nov. 2017.

PIECZUR, I. V.; PLUTA, L. T. O olhar multifacetado do profissional de letras: seus desafios e dificuldades. In: FAGUNDES, A.; ZIESMANN, C. I. (Orgs.). **Construindo a profissão: a formação de professores de línguas e literaturas**. Santa Maria: Editora e Gráfica Curso Caxias, 2017. p. 159-175.

QUADROS, G. B. F. Vamos ser campeões? O processo de gamificação no ensino de línguas online. In: SIED:EnPED, 2014, São Carlos. **Anais...** São Carlos, 2014. p. 1-5. Disponível em: <<http://www.sied-enped2014.ead.ufscar.br/ojs/index.php/2014/article/view/674/390>>. Acesso em: 27 out. 2017.

RIO GRANDE DO SUL. **Lei nº 12.884, de 03 de janeiro de 2008**. Dispõe sobre a utilização de aparelhos de telefonia celular nos estabelecimentos de ensino do Estado do Rio Grande do Sul. Disponível em: <<http://www.al.rs.gov.br/filerepository/repLegis/arquivos/12.884.pdf>>. Acesso em: 15 nov. 2017.

SANTANA, R. S. Duolingo: a utilização da plataforma como ferramenta didática para o processo de ensino e aprendizagem em línguas estrangeiras. In: III CONEDU, 2016, Campina Grande. **Anais...** Campina Grande, 2016. p. 1-11. Disponível em: <http://www.editorarealize.com.br/revistas/conedu/trabalhos/TRABALHO_EV056_MD1_SA16_ID4699_15082016182803.pdf>. Acesso em: 30 out. 2017.

SANTOS, C. G. Por que utilizar Webquests na aula de língua estrangeira? In: VETROMILLE-CASTRO, R. et al. (Orgs.). **Aprendizagem de Línguas: a Presença na Ausência: CALL, Atividade e Complexidade Uma homenagem aos 70 anos do Prof. Dr. Wilson José Leffa**. Pelotas: EDUCAT Editora da Universidade Católica de Pelotas, 2012. p. 155-178.

SILVA, E. L.; MENEZES, E. M. **Metodologia da Pesquisa e Elaboração de Dissertação**. 4. ed. rev. atual. Florianópolis: Universidade Federal de Santa Catarina, 2005. Disponível: <https://projetos.inf.ufsc.br/arquivos/Metodologia_de_pesquisa_e_elaboracao_de_teses_e_dissertacoes_4ed.pdf>. Acesso em: 28 set. 2017.

SILVA, M. G. **O uso do aparelho celular em sala de aula**. 2012. 51f. Monografia (Especialização em Mídias na Educação) – Universidade Federal do Amapá, Macapá, 2012. Disponível em: <<http://www2.unifap.br/midias/files/2016/04/O-USO-DO-APARELHO-CELULAR-EM-SALA-DE-AULA-MARLEY-GUEDES-DA-SILVA.pdf>>. Acesso em: 10 out. 2017.

TEIXEIRA, Maria Claudia; VENTURINI, Maria Cleci. A leitura de dicionários em sala de aula: perspectiva discursiva. **Linguagem e Ensino**, Pelotas, v. 15, p. 505-528, jul./dez. 2012. Disponível em: <<http://revistas.ucpel.tche.br/index.php/rle/article/viewFile/727/644>>. Acesso: 26 mar. 2018.

TOTTI, A. R.; GOMES, C. A. S.; MOREIRA, S. P. T.; SOUZA, W.G. M. Learning: Possibilidades para a educação a distância. In: 17º Congresso de Educação a Distância, Manaus, 2011. **Anais...** Manaus, 2011. p. 1-10. Disponível em: <<http://www.abed.org.br/congresso2011/cd/181.pdf>>. Acesso em: 20 out. 2017.

VALADARES, M. G. P. F.; RODRIGUES, C. A. Novas tecnologias de mediação e comunicação como extensão da escola contemporânea. In: VI do Evidosol/Ciltec-online, 2017, Belo Horizonte, **Anais...** Belo Horizonte, v. 6, n. 1, 2017. p. 1-7. Disponível em: <http://www.periodicos.letras.ufmg.br/index.php/anais_linguagem_tecnologia/article/viewFile/1965/3485>. Acesso: 20 out. 2017.

VEEN, W.; VRAKKING, B. **Homo Zappiens**: educando na era digital. Porto Alegre: Arrmed, 2009.

WIKIPÉDIA. **Aplicativo móvel**. 2017. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Aplicativo_m%C3%B3vel>. Acesso em: 21 out. 2017.

_____. **Dispositivo Móvel**. 2017. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Dispositivo_m%C3%B3vel>. Acesso em: 12 nov. 2017.