

**O uso do *Duolingo* na Aprendizência de Língua Inglesa:
relato de uma experiência prática**

***The use of Duolingo in English Language Learning:
report of a practical experience***

Heloyse ROSSI¹
Beatriz Helena DAL MOLIN²

Resumo

Os *smartphones* tem se tornado parte vital na vida dos seres humanos, sua grande expansão e modernização, faz com que pessoas estejam conectadas no ciberespaço³ desde o momento que acordam até a hora que vão dormir. Levando isso em conta, os processos educacionais podem criar estratégias para que esse uso cotidiano dos *smartphones* possa ser convertido, ao menos em partes, para atividades de Aprendizência. O presente artigo aborda o uso de aplicativos de *smartphones* no processo de Aprendizência de Língua Inglesa, mencionando o aplicativo *Duolingo*, suas principais características de uso e algumas atividades que podem ser realizadas com esse aplicativo, buscando aproximar a escola à realidade dos estudantes da era digital.

Palavras-chave: *smartphones*. Língua Inglesa. *Duolingo*.

Abstract

Smartphones have become a vital part of the lives of human beings, their great expansion and modernization make people connect in cyberspace from the moment they wake up until the time they go to bed. Taking this into account, educational processes can create strategies so that this everyday use of smartphones can be converted, at least in parts, into learning activities. This article addresses the use of smartphone applications in the process of English Language Learning, mentioning the *Duolingo* application, its main characteristics of use and some activities that can be carried out with this seeking to bring the school closer to the reality of the digital age students

Keywords: smartphones. English Language. *Duolingo*.

¹ Mestranda em Letras (Universidade Estadual do Oeste do Paraná – Unioeste)
E-mail: heloyse_rossi@hotmail.com

² Pós-doutora no Programa de Engenharia e Gestão do Conhecimento. Professora do Programa de Mestrado em Letras (Universidade Estadual do Oeste do Paraná – Unioeste)
E-mail: biabem2001@gmail.com

³ O termo ciberespaço foi definido por Lévy (1999) como rede ou meio de comunicação que surgiu a partir da interconexão dos computadores de todo o mundo. Com a grande expansão tecnológica, esse termo também contempla as conexões por meio dos *smartphones*.

Introdução

O ensino de língua estrangeira tem recebido diversos benefícios com o uso da Tecnologia de Comunicação Digital (TCD)⁴, estes que vão desde um simples tradutor digital, facilitando os estudos dos estudantes, até *sites* e aplicativos que oferecem aulas *online*, vídeos, práticas de conversação com falantes nativos, testes de compreensão do idioma, apropriação de vocabulários e pronúncia, entre outros.

De acordo com Dal Molin (2003), com o uso de recursos da TCD, amplas possibilidades se abrem na escola, uma vez que juntamente com esse uso surge um espírito de agilidade, interatividade, flexibilidade e de velocidade.

Dentre tantas possibilidades de uso da TCD em sala de aula, o presente artigo destaca o uso de aplicativos de *smartphones* voltados ao processo de Aprendizagem de Língua Inglesa. O termo Aprendizagem é utilizado por Assmann (2002) e por Dal Molin (2003) e corresponde a:

um processo que muito embora expresse naturezas de um fazer diferenciado estão intimamente ligadas ao novo modelo de escola. Esse jogo de alternância e interação deverá ser altamente enfático, acabando de vez com as dicotomias aluno-professor, ensino-aprendizagem, pois aquele que ensina aprende e quem aprende por sua vez ensina, num processo contínuo de construção, porque de ressignificação de contextos, numa escola viva/vida (DAL MOLIN, 2003, p. 23-24).

Esse artigo é um recorte de uma pesquisa para dissertação de Mestrado, na qual foram realizadas atividades práticas em uma sala de aula do segundo ano do Ensino Médio de uma escola de Cascavel, Paraná, com a utilização de quatro aplicativos para *smartphone* (*Duolingo*, *Let's Learn English*, *LyTrans English* e *WhatsApp*) com atividades voltadas para a Aprendizagem de Língua Inglesa. Neste artigo, são descritas algumas atividades que foram realizadas com um dos aplicativos da pesquisa, o *Duolingo*, bem como algumas reflexões a partir da prática desenvolvida, revelando o envolvimento dos estudantes na pesquisa.

⁴ TCD: Tecnologia de Comunicação Digital: concerne às novas formas de informação e comunicação com base na linguagem digital” (CATAPAN, 2001, p. 3).

De início, o texto apresenta as principais vantagens do uso de *smartphones* na Aprendizagem de Língua Inglesa, a definição de *Blended learning*, algumas estratégias de uso de aplicativos de *smartphones* para atividades em sala e de forma continuada em casa, e a importância do planejamento ao propor o uso dos aparelhos móveis na Aprendizagem. Utilizam-se como aporte teórico nessa primeira parte do texto os autores: Lalima e Dangwal (2017), Lévy (1999), Leffa (2014), Gomes (2016), Jenkins (2009), Fonseca (2013), Dal Molin (2003), Vetromille-Castro e as Diretrizes para Aprendizagem Móvel da UNESCO (2014).

Na sequência, o texto expõe o aplicativo *Duolingo*, apresentando suas principais especificidades, seu modo de funcionamento e os pontos positivos e negativos desse aplicativo. Por fim, tem-se a descrição das atividades práticas realizadas na pesquisa com o uso do aplicativo *Duolingo* e algumas reflexões sobre a participação dos estudantes envolvidos.

O uso de aplicativos de *smartphone* na Aprendizagem de Língua Inglesa

Segundo pesquisa da Anatel, em março de 2018, o Brasil registrou 235.786.195 milhões de linhas ativas na telefonia móvel e densidade de 113,54 acessos por 100 habitantes⁵. Esse número é muito significativo e nos mostra que a quantidade de telefones celulares ultrapassa o número de habitantes no país. Grande parte desses *smartphones* está nas mãos dos estudantes de ensino fundamental e médio das escolas brasileiras e, como nos mostra Lévy (1999), é indispensável que as políticas educacionais levem em consideração esse fato.

Por estarem presentes no cotidiano dos estudantes, os *smartphones* podem ser utilizados como uma estratégia para um ensino inovador, dinâmico, interativo e colaborativo. De acordo com as Diretrizes de Políticas para a aprendizagem móvel, propostas pela UNESCO no ano de 2014, os aparelhos móveis podem facilitar a aprendizagem, uma vez que eles superam os limites entre a aprendizagem formal e não formal.

⁵ Dados coletados no site da Anatel, disponíveis em: <<http://www.anatel.gov.br/dados/destaque-1/283-brasil-tem-236-2-milhoes-de-linhas-moveis-em-janeiro-de-2018>> Acesso em: 10 set. 2018.

As Diretrizes da UNESCO (2014) apontam para os benefícios da aprendizagem móvel, usando *smartphones*. Entre eles destacam-se: expandir o alcance e a equidade da educação, facilitar a aprendizagem individualizada, fornecer retorno e avaliação imediatos, permitir a aprendizagem a qualquer hora e em qualquer lugar, assegurar o uso produtivo do tempo em sala de aula, criar novas comunidades de estudantes, apoiar a aprendizagem fora da sala de aula e criar uma ponte entre a aprendizagem formal e não formal.

Atividades com *smartphones* são um exemplo de *blended learning*, termo definido por Lalima e Dangwal (2017) como algo inovador, amplo e diferenciado, que abrange as vantagens do ensino tradicional e a aprendizagem apoiada pelo uso da TCD, incluindo aprendizagem *online*, *offline* e colaborativa.

A *blended learning* proporciona inúmeras atividades diferenciadas, como mostram as autoras citadas acima, inclui acesso a bibliotecas digitais, que possibilitam o contato com vários livros das mais diversas áreas; participação em salas de aula virtuais, nas quais os estudantes podem interagir em qualquer lugar e a qualquer hora; acesso a avaliações e *feedbacks online*, que motivam os estudantes e ajudam na sua evolução; participação em *webinars*, em que os alunos podem se conectar a diferentes temas que acharem relevantes para seu aprendizado; aprendizagem *online* por meio de vídeos no *Youtube*, que estão disponíveis na rede e são de fácil acesso, abordando de forma interativa e explicativa vários temas.

Além de todas essas possibilidades, professores podem utilizar os *smartphones* com atividades em aplicativos. A internet oferece várias opções gratuitas de aplicativos para o ensino de LI, que abordam a língua das mais variadas formas: *games*, música, vídeos, atividades com textos, vocabulário, pronúncia, compreensão auditiva, entre outras. Como mostram as diretrizes da UNESCO (2014), vários aplicativos para o ensino de línguas “falam” e “ouvem” os estudantes através de alto-falantes e microfones embutidos nos *smartphones*, essas práticas de linguagem, anteriormente ao desenvolvimento tecnológico, só eram possíveis com a presença de um professor.

Assim, os docentes podem planejar suas aulas incluindo em seu plano didático pedagógico algumas atividades para serem desenvolvidas em um aplicativo. Não é necessário que os aplicativos sejam usados a todo o momento, ou em todas as aulas,

mas podem ser utilizados como um diferencial, complementando conteúdos explorados em sala de aula.

Com aplicativos que oferecem a modalidade *game*, nos quais os alunos, através de atividades na Língua Inglesa, precisam evoluir o seu nível e passar por alguns *levels*, o professor pode criar um ambiente desafiador dentro de sala, fazendo com que os estudantes disputem em equipes ou individualmente, aumentando o interesse deles em relação à aprendizagem que acontece como uma brincadeira. Jenkins (2009) acredita que algumas atividades que não são consideradas por pais e professores como possibilidade de Aprendizagem, tais como os jogos, podem sim ser utilizadas nas escolas. Nas palavras do autor:

Se as crianças devem aprender as habilidades necessárias à plena participação em sua cultura, podem muito bem aprendê-las envolvendo-se em atividades como a edição de um jornal numa escola imaginária ou ensinando umas às outras as habilidades necessárias para se sair bem em jogos para múltiplos jogadores, ou quaisquer outras coisas que pais e professores atualmente consideram ocupações sem importância (JENKINS, 2009, p. 249).

Leffa (2014) também acredita que os jogos podem ser possibilidades para se aprender nas escolas. Segundo o autor, o *game* tem a característica de desenvolver dois aspectos de aprendizagem: como conhecimento e como habilidade. Ele afirma que “quem joga desenvolve o corpo e a mente” (LEFFA, 2014, p. 1).

Em consonância com os dois autores, Gomes (2016) alude que os jogos estimulam a memória, desenvolvem o raciocínio rápido e a capacidade de tomar decisões, e, quando jogados em equipe, os jogos têm o poder de promover a socialização.

Os estudantes do século XXI já estão habituados com jogos *online*. Sendo assim, os educadores, em uma tentativa de aproximar o processo de Aprendizagem para a realidade e o cotidiano desses jovens, podem planejar atividades com jogos em aplicativos voltados para a Língua Inglesa.

Outra estratégia para a utilização dos aplicativos é propor o seu uso como tarefa de casa. Ao invés de o estudante produzir um exercício no livro ou no caderno, o professor pode combinar com a sala para que todos façam o *download* de um aplicativo selecionado por ele, e que façam os exercícios de algum módulo, por exemplo,

exercícios que estão relacionados a conteúdos que foram anteriormente explorados em sala.

Cabe ressaltar que o uso de *smartphones* para atividades pedagógicas demanda uma análise dos estudantes envolvidos, observando se todos ou praticamente todos possuem *smartphone*, bem como a disponibilidade de uma rede de Internet na escola. Sabe-se que a realidade da educação brasileira é um tanto quanto complicada nos aspectos que demandam o uso de ferramentas tecnológicas e acesso à rede. Porém acreditamos que com a vasta expansão e popularização dos *smartphones*, atividades com os aplicativos são possíveis. Em escolas que não possuem acesso à Internet para estudantes, os professores podem propor o uso dos *smartphones* no desenvolvimento de atividades em casa, como tarefas nos aplicativos, pesquisas na rede, acesso a materiais complementares, vídeos sobre conteúdos introduzidos em sala, etc. Dessa forma, as tecnologias móveis podem garantir que a aprendizagem dentro e fora de sala de aula se apoiem mutuamente. Além de incentivar que estudantes busquem formas autônomas de aprendizagem.

Ao propor o uso de aplicativos para *smartphones* ou de qualquer ferramenta da TCD, se faz necessário um planejamento efetivo por parte da escola e dos professores. Lévy (1999) alude que

Não se trata aqui de usar as tecnologias a qualquer custo, mas sim de acompanhar consciente e deliberadamente uma mudança de civilização que questiona profundamente as formas institucionais, as mentalidades e a cultura dos sistemas educacionais tradicionais e sobretudo os papéis de professor e de aluno. (LÉVY, 1999, p. 172, grifos do autor).

Corroborando com o pensamento de Lévy (1999), Vetromille-Castro (2007) indica que para a aprendizagem de línguas com o uso da TCD é necessária uma mudança nas formas de ensinar e aprender, já que, a ferramenta tecnológica não resolverá problemas de ordem pedagógica simplesmente pelo seu uso. Muitas vezes, como apresenta o autor, o que se vê nas escolas é uma transferência direta de atividades em papel para o ambiente virtual, que desconsideram as características do novo meio. Segundo ele, “a utilização das novas tecnologias demanda uma nova pedagogia, ou uma pedagogia “reciclada”, que avalie o novo meio de aprendizado e aproveite e/ou

modifique as práticas típicas da sala de aula presencial” (VETROMILLE-CASTRO, 2007, p. 149).

Dal Molin (2003) acrescenta que a inclusão digital significa muito mais do que o simples fato de disponibilizar o acesso à rede nas escolas. A autora admite que se faz necessário “um trabalho sério e aprofundado a fim de conhecer as demandas relativas à capacitação dos cidadãos para a lida com a tecnologia” (DAL MOLIN, 2003, p. 59).

Assim também acredita Fonseca (2013), para a autora, apenas a inserção da TCD não garante eficiência e atualização, visto que o potencial não reside na ferramenta tecnológica, mas na interação com o homem. Não é apenas utilizando a tecnologia que o ensino poderá se modernizar, é necessário um planejamento adequado, e, segundo a autora, para que isso aconteça, “é preciso que os envolvidos, neste caso, alunos e professores, estejam preparados e dispostos, para que essa apropriação possa de fato representar transformação e gerar ganhos para a Educação” (FONSECA, 2013, p. 267).

Os estudantes já estão muito habituados a utilizarem seus *smatphones* em suas atividades cotidianas, porém, na maioria das vezes, esse uso é voltado mais para atividades de entretenimento, como jogos, bate-papo e uso de redes sociais. Precisamos mostrar aos alunos o potencial que eles têm em mãos com os *smartphones*, as infinitas possibilidades de acesso a conteúdos e formas diferentes de aprender, evidenciando que essa ferramenta ultrapassa os limites do entretenimento. O papel dos educadores do século XXI é mostrar diferentes formas de acesso a conhecimentos e incentivar os estudantes a essa busca. Atividades com o aplicativo *Duolingo*, que foram desenvolvidas na pesquisa e serão descritas na sequência, são exemplos de como motivar a Aprendizagem de Língua Inglesa em sala de aula e incentivar os estudantes para que continuem aprendendo com esse aplicativo em seu cotidiano.

Explorando o aplicativo *Duolingo*

O *Duolingo* é um dos aplicativos mais conhecidos por estudantes de línguas estrangeiras. Fundado em 2012, por Luis Von Ahn e Severin Hacker, com o objetivo de ensinar línguas de maneira mais lúdica, contabilizou, em 2017, 200 milhões de usuários

no mundo.⁶

De forma muito interativa, o aplicativo oferece aos usuários atividades subdivididas em categorias, como por exemplo, verbos, comidas, roupas, artigos, preposições, pronomes, palavras no plural, dentre tantos outros assuntos. Basta que o estudante da língua estrangeira selecione qual categoria deseja explorar.

Ao iniciar o aplicativo, o estudante pode selecionar a opção teste de nivelamento, em que responde a algumas perguntas de diferentes níveis para checar qual o seu grau de conhecimento na língua. Após esse teste, consegue eliminar alguns temas que o aplicativo aborda. Esse teste de nivelamento é importante, pois valoriza o conhecimento prévio do aluno no idioma.

Os exercícios exploram um método de repetição, para que o usuário memorize as palavras e frases na língua alvo. São fragmentados e a cada resposta correta, o usuário acumula pontos e recompensas, que servem para cumprir desafios. Ao errar, perde pontos, que no aplicativo são representados por corações; caso erre muitas questões e perca todos os corações, precisa refazer a lição que está realizando. Para cada lição do aplicativo, são explorados exercícios de repetição da pronúncia de frases ou palavras da língua alvo, nas quais o estudante clica em um ícone de microfone e grava sua própria voz; tradução de palavras ou frases, do idioma materno para a língua estrangeira e vice versa, em que se escreve a frase/palavra ou se seleciona uma opção em uma questão de múltipla escolha; imagens em que é preciso escrever a palavra correspondente ao vocabulário. Alguns exemplos de questões que o aplicativo aborda estão na imagem a seguir.

Além de resolver os exercícios, os estudantes podem acompanhar seu progresso de aprendizagem, verificando vocábulos e estruturas da língua que já aprenderam e exploraram no aplicativo.

De acordo com Gina Gotthilf, vice-presidente de *marketing* e crescimento do *Duolingo*, citada por Bigarelli (2017), o segredo do sucesso do aplicativo está na abordagem da *gamification* (gamificação) juntamente com a aprendizagem, o que motiva o usuário a retornar ao aplicativo. Além disso, existe a opção de competição no aplicativo, os usuários podem convidar amigos e fazer disputas para ver quem conclui

⁶ Dados disponíveis em: <<https://epocanegocios.globo.com/Empresa/noticia/2017/09/como-o-duolingo-inovou-para-chegar-aos-200-milhoes-de-usuarios.html>>. Acesso em: 30 set. 2018.

as tarefas em menos tempo e com mais acertos, o que gera um espírito de interatividade entre os estudantes da língua alvo.

Outro ponto a destacar é que o aplicativo faz elogios quando o usuário está acertando os exercícios e envia mensagens motivacionais quando os erros ocorrem. A aprendizagem é monitorada pelo sistema, o que colabora por tornar o processo individual e personalizado. Como aponta McKenzie (2013), a cada momento, o *Duolingo* presta atenção à quais perguntas o estudante acerta e que impropriedades ele comete, agrega esses dados que informam quais perguntas o aplicativo deve oferecer ao usuário e em que momentos, ou seja, “it is constantly, dynamically tailoring your lessons so that you are being challenged in the most relevant ways” (MCKENZIE, 2013, p. 1)⁷.

O *Duolingo* é um aplicativo gratuito, fácil de usar, lúdico e divertido, porém, do ponto de vista pedagógico, há um fator a ser revisto que é o de abordar a língua estrangeira apenas como forma de tradução.

Para Leffa (2014), os principais problemas com esse aplicativo são:

(1) a fragmentação da língua alvo, que nunca é apresentada como texto, mas sempre segmentada em palavras e frases; (2) uso do mesmo corpus (mesmas palavras e frases) para todas as línguas que ensina; (3) ênfase na tradução como metodologia de ensino, fazendo o ensino de línguas recuar aos seus primórdios (LEFFA, 2014, p.4).

O autor ainda menciona que em nenhum momento o aplicativo apresenta atividades de compreensão oral que envolvam diálogos, apresentações ou entrevistas. Também não explora atividades com textos para compreensão ou produção escrita.

Mesmo com uma abordagem fragmentada da língua e com exercícios que focam mais na tradução de palavras, o *Duolingo* pode ser utilizado em sala de aula para complementar a aprendizagem da Língua Inglesa, uma vez que os estudantes em geral gostam desse aplicativo por conta das atividades que remetem a um jogo e os desafiam o tempo todo. O professor pode explorar o aplicativo em momentos de aprendizagem de vocabulário, por exemplo, os verbos no passado, pronomes possessivos, e tantas outras categorias oferecidas: comidas, animais, roupas, partes do corpo, etc. Levando em conta que é muito mais prazeroso para os estudantes de uma língua estrangeira memorizar

⁷ Ele está constantemente, adaptando dinamicamente suas lições para que você esteja sendo desafiado das formas mais relevantes (tradução nossa).

vocábulo com atividades desafiadoras em um meio digital, do que decorando uma lista de palavras soltas em um papel, o que ainda ocorre muito nas escolas.

É importante deixar claro aos estudantes que a língua não se limita à aquisição de vocabulário e tradução de frases soltas, assim como o aplicativo aborda, mas que esses tipos de atividades são parte do processo de aprendizagem.

Uma sugestão é que o professor intercale aplicativos de *smartphone* em sala de aula. Usando o *Duolingo* para explorar o vocabulário e escolhendo outros aplicativos para trabalhar com as demais áreas de Aprendizagem da linguagem.

Percursos e reflexões: atividades práticas em sala de aula com o *Duolingo*

No primeiro semestre de 2018, foram realizadas em uma escola pública da cidade de Cascavel, Paraná, com 35 alunos do segundo ano do ensino médio, algumas atividades práticas com o uso de aplicativos de *smartphone* voltados para a Aprendizagem de Língua Inglesa. Essas atividades, como já mencionado anteriormente, contemplam parte de uma pesquisa de Mestrado.⁸ Para esse momento, são descritas algumas das atividades que foram desenvolvidas com o aplicativo *Duolingo* em sala, bem como algumas reflexões sobre a experiência prática.

Anteriormente ao início das atividades práticas em sala, foi realizada com os estudantes uma sondagem sobre o seu conhecimento em relação ao *Duolingo*. A maioria dos alunos do grupo pesquisado já tinha conhecimento desse aplicativo para aprender Língua Inglesa e alguns deles já havia utilizado.

Depois que todos os estudantes fizeram o *download* do aplicativo em seus *smartphones*, criaram um *login* e uma senha, a primeira atividade desenvolvida foi um teste de nivelamento que o aplicativo apresenta. Com esse teste, os estudantes puderam perceber os conhecimentos que já possuem na Língua Inglesa, bem como os conteúdos que necessitam ser aprofundados.

O teste de nivelamento começa com perguntas de nível básico de conhecimento da Língua Inglesa, passando pelo nível intermediário e terminando com perguntas mais

⁸ A pesquisa passou por aprovação do Comitê de Ética e todos os dados registrados respeitam os procedimentos do Comitê. Nesse artigo, a divulgação da escola em que a pesquisa ocorreu, dos dados dos estudantes e da professora que participaram serão mantidos em sigilo. Serão informadas apenas as questões gerais e a descrição das atividades desenvolvidas.

avançadas. Após o resultado do teste, cada estudante foi direcionado em seu aplicativo para certas lições. As lições que trazem conteúdos que os estudantes já dominam, de acordo com o teste de nivelamento, aparecem em outra cor, como se já tivessem sido feitas. Porém, caso ache necessário, o estudante pode retomá-las.

Com esse teste de nivelamento, o aplicativo torna-se personalizado, pois cada estudante irá iniciar o desenvolvimento das atividades a partir de um nível que corresponde ao seu conhecimento prévio. A valorização desse conhecimento é um elemento motivador para a Aprendizagem. Os estudantes do grupo pesquisado realizaram o teste e demonstraram satisfação com os resultados obtidos. Muitos deles, que de início mencionaram que não sabiam nada em Inglês, ao acertarem questões do teste, perceberam que tem um nível de conhecimento no idioma, ainda que seja um nível mais básico, e esse nível deve ser valorizado pelos professores.

Após o teste de nivelamento, na segunda etapa com o uso desse aplicativo em sala, os estudantes foram convidados a escolher uma das lições e realizar os exercícios correspondentes a ela. O objetivo dessa atividade foi deixar os alunos livres para escolherem um dos temas e explorarem o aplicativo, vendo seu funcionamento. Ao dar a possibilidade de escolha ao estudante, ele se sente motivado a seguir nos seus processos de Aprendizagem, seguindo os caminhos que desejar para buscar seus conhecimentos. Além disso, buscou-se despertar neles a vontade de continuar usando o aplicativo, efetuando as tarefas e passando os *levels*, já que ele tem as características de um jogo, com desafios, metas e pontuações.

Outra atividade desenvolvida com o aplicativo propôs que os estudantes, em suas casas, realizassem como tarefa uma lição sobre o conteúdo *Can* e *Can't* (usados em Língua Inglesa para falar sobre as habilidades que uma pessoa tem ou não tem) que havia sido explorado em sala anteriormente. O desafio era fazer a lição obtendo o maior número de acertos nas perguntas propostas. Na aula seguinte a essa atividade, foi conversado com os estudantes e, conforme seus relatos, grande parte deles realizou a tarefa e também fez atividades de outras lições, explorando outros temas. Percebeu-se que com incentivo, os estudantes iniciam o *Duolingo* em seus *smartphones* e continuam fazendo as tarefas por algum tempo, pois a metodologia do aplicativo é lúdica e convidativa, possibilitando uma Aprendizagem de forma natural, como uma brincadeira.

Para a última atividade realizada com o *Duolingo*, foi solicitado que os estudantes sentassem em duplas, que iniciassem o aplicativo, e que cada dupla escolhesse um dos tópicos do aplicativo para desafiar o seu colega. O objetivo foi ter em sala um ambiente desafiador, propondo o uso do aplicativo como forma de jogo com um conteúdo de Língua Inglesa escolhido pela dupla, criando uma competição, pois era o vencedor aquele que terminasse o desafio de concluir todas as perguntas do módulo selecionado em menos tempo e com mais acertos.

Essa atividade foi realizada pelos estudantes com bastante entusiasmo, sendo possível constatar o que argumenta Moran (2015, p.41) “para gerações acostumadas a jogar, as atividades com desafios, recompensas, de competição e cooperação são atraentes e fáceis”. Percebeu-se que alguns alunos do grupo realmente competiram entre si, comemorando os acertos e fazendo rapidamente as atividades para vencer o tempo. Outros estudantes fizeram as atividades de modo colaborativo, não como competição, mas ajudando um ao outro, numa demonstração de que a inteligência coletiva, termo utilizado por Lévy (1998) que diz respeito ao fato de que na atual era do Ciberespaço professores e estudantes estão conectados a campos virtuais e põem em comum recursos materiais e informacionais que estão à sua disposição, pode e deve ser incentivada, pois traz resultados importantes para o processo educativo.

As tarefas propostas com o uso do *Duolingo* tiveram o objetivo de aproximar os processos de Aprendizagem à realidade dos estudantes, que passam a maior parte do seu tempo conectados em seus *smartphones*, mostrando que é possível desenvolver atividades com diferentes abordagens nesse aplicativo, deixando o processo de Aprendizagem mais dinâmico, criativo e divertido. Ainda que o aplicativo aborde a língua estrangeira de maneira fragmentada e com traduções, o seu uso pode ser uma estratégia para sala de aula em momentos que a memorização de estruturas e vocabulários é necessária. Ademais, a facilidade e a rápida aceitação que os estudantes demonstraram com o uso desse aplicativo e o entusiasmo com que realizaram as tarefas, evidenciaram que o seu uso pode ser incentivado tanto dentro quanto fora de sala.

Ao final das atividades práticas em sala, os estudantes do grupo pesquisado responderam a um questionário, revelando suas opiniões sobre as aulas com o uso de aplicativos para *smartphones*. No que concerne ao *Duolingo*, foram obtidas respostas positivas pela grande maioria dos alunos que participaram da pesquisa, a escolha desse

aplicativo, as formas como as atividades foram conduzidas em sala e também como tarefa de casa foram aprovadas pelo grupo.

Considerações finais

O crescimento do ciberespaço e os avanços tecnológicos por meio dos computadores e *smartphones* apontam para a necessidade de uma Aprendizagem diferenciada, que seja inovadora, criativa e ágil, atendendo os anseios dos jovens do século XXI. Desse modo, com tarefas como as que foram desenvolvidas no aplicativo *Duolingo*, descritas nesse texto, foi possível perceber a possibilidade de atividades variadas, pois foram propostas tarefas individuais com escolha de tema livre, tarefas individuais com um tema pré-estabelecido para serem realizadas como tarefa de casa, e também atividades em dupla, que geram interação e convergência entre ferramentas tecnológicas, estudantes, professores, seus saberes e desenvolvimento de uma inteligência que Lévy (1999) denomina de inteligência coletiva.

Em acréscimo, desmistificou-se a ideia de que o uso dos aparelhos móveis individualiza o ensino, em que cada estudante fica conectado somente ao seu *smartphone*, e enfatizou-se que o *game* pode ser utilizado em sala para complementar e praticar conteúdos escolares de forma divertida. Além disso, foi possível perceber que professores podem motivar os estudantes a continuarem sua Aprendizagem em seu cotidiano, incentivando o uso do aplicativo para ampliar os conhecimentos em relação à Língua Inglesa.

As atividades descritas podem servir como sugestões tanto para professores de Língua Inglesa quanto para docentes de outras línguas estrangeiras, uma vez que o *Duolingo* não explora só a Língua Inglesa. Com a prática em sala de aula, constatou-se que o uso de aplicativos, em especial o *Duolingo*, pode motivar a Aprendizagem, deixando o processo mais dinâmico e divertido. Cabe ressaltar que atividades como as que foram desenvolvidas não precisam ser realizadas em todas as aulas, mas serem um complemento e um algo a mais, a fim de diferenciar e enriquecer a prática docente.

Referências

ASSMANN, Hugo. **A metamorfose do aprender na sociedade da informação**. 2000. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0100-19652000000200002> Acesso em: 10 out 2018.

BIGARELLI, Barbara. **Como o duolingo inovou para chegar aos 200 milhões de usuários**. (2017). Disponível em: <<https://epocanegocios.globo.com/Empresa/noticia/2017/09/como-o-duolingo-inovou-para-chegar-aos-200-milhoes-de-usuarios.html>> Acesso em: 21 set. 2018.

CATAPAN, Araci Hack. **Tertium: o novo modo do ser, do saber e do aprender**. 289 f. Tese (Doutorado em Engenharia de Produção). - Curso de Doutorado em Engenharia de Produção, Programa de Pós-Graduação em Engenharia de Produção, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2001.

DAL MOLIN, Beatriz Helena. **Do tear à tela: uma tessitura de linguagens e sentidos para o processo de aprendizagem**. 214 f. Tese (Doutorado em Engenharia da Produção, Área de Concentração em Mídia e Conhecimento) – Programa de Pós Graduação em Engenharia de rodução, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis-SC, 2003.

FONSECA, A. G. M. F. **Aprendizagem, mobilidade e convergência: Mobile Learning com Celulares e Smartphones**. In: Revista Eletrônica do Programa de PósGraduação em Mídia e Cotidiano, n.2, p.163-181, 2013. Disponível em: <<http://www.ppgmidiaecotidiano.uff.br/ojs/index.php/Midecot/article/view/42>> Acesso em: 06 out. 2017.

GOMES, Suzana dos Santos. Infância e tecnologias. In: COSCARELLI, Carla Viana (org). **Tecnologias para aprender**. São Paulo: Parábola Editorial, 2016. P 15-26.

JENKINS, Henry. **Cultura de convergência**. 2. ed. São Paulo: Aleph, 2009.

LALIMA; DANGWAL, Kirin Lata. **Blended learning: An Innovative Approach**. In: Universal Journal of Educational Research 5(1): P 129-136, 2017.

LEFFA, Vilson José. **Gamificação adaptativa para o ensino de línguas**. In: Congresso IberoAmericano de Ciência, Tecnologia, Inovação e Educação. Buenos Aires. *Anais*, 2014. Disponível em: <http://www.leffa.pro.br/textos/trabalhos/Gamificacao_Adaptativa_Leffa.pdf>. Acesso em: 30 set 2018.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: 34, 1999.

_____, Pierre. **Educação e cibercultura: a nova relação com o saber**. 1998. Disponível em: <<http://caosmose.net/pierrelevy/educaecyber.html>>. Acesso em: 15 set 2018.

MCKENZIE, Hamish. **Say what? duolingo points to data's important role in online education.** 2013. Disponível em: <<https://pando.com/2013/05/30/say-what-duolingo-points-to-datas-important-role-in-online-education/>> Acesso em: 23 jun. 2018.

MORAN, José. Educação híbrida: um conceito-chave para a educação, hoje. In: **Ensino híbrido: personalização e tecnologia na educação.** Org. Lilian Bacich, Adolfo Tanzi Neto, Fernando de Mello Trevisani. Porto Alegre: Penso, 2015, p. 27-45.

UNESCO, **Diretrizes de políticas para aprendizagem móvel.** Paris, 2014. Disponível em: < <http://unesdoc.unesco.org/images/0022/002277/227770por.pdf>> Acesso em: 12 out 2018.

VETROMILLE-CASTRO, Rafael. O professor como facilitador virtual: considerações teórico-práticas sobre a produção de materiais para a aprendizagem via web ou mediada por computador. In: LEFFA, Vilson José (Org). **Produção de materiais de ensino: teoria e prática.** Pelotas: Educat, 2007. P 145 – 172. Disponível em: <http://www.leffa.pro.br/textos/trabalhos/Producao_materiais_2ed_completo.pdf> Acesso em: 25 set 2018.