



UNIVERSIDADE ABERTA DO BRASIL - UAB
NÚCLEO DE EDUCAÇÃO À DISTÂNCIA – NEAD
ESPECIALIZAÇÃO EM MÍDIAS NA EDUCAÇÃO

FERNANDA CRISTINA CAMILO ROSA COELHO

**A PLATAFORMA *DUOLINGO* E O USO DAS TDICS NO PROCESSO
APRENDIZAGEM DE LÍNGUA INGLESA:
A CONSTRUÇÃO DE UM NOVO MODELO DE ENSINO**

**Araxá-MG
MARÇO DE 2019**

FERNANDA CRISTINA CAMILO ROSA COELHO

**A PLATAFORMA *DUOLINGO* E O USO DAS TDICS NO PROCESSO
APRENDIZAGEM DE LÍNGUA INGLESA:
A CONSTRUÇÃO DE UM NOVO MODELO DE ENSINO**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado
à Universidade Federal de São João del-Rei,
como requisito parcial para obtenção do Título
de Especialista em Mídias na Educação.

Araxá-MG

MARÇO DE 2019

FERNANDA CRISTINA CAMILO ROSA COELHO

**A PLATAFORMA *DUOLINGO* E O USO DAS TDICS NO PROCESSO
APRENDIZAGEM DE LÍNGUA INGLESA:
A CONSTRUÇÃO DE UM NOVO MODELO DE ENSINO**

BANCA EXAMINADORA:

Prof. Cláudio Manoel Teixeira Vitor (Orientador) - UFSJ

Prof.^a Daniela Ferreira (Tutora) - UFSJ

Prof. Édio Luiz da Costa - UFSJ

Araxá-MG

Março de 2019

Dedico este trabalho a todos que contribuíram
direta ou indiretamente para a realização
do mesmo.

AGRADECIMENTOS

Ao meu marido pelo apoio incondicional à minha formação continuada, por sempre estar a meu lado me incentivando a nunca desistir dos meus objetivos.

A todos os alunos que passaram pela minha vida por despertarem em mim o amor pelo ensino e por terem me mostrado que eu estava no caminho certo.

A tutora Prof.^a Daniela Ferreira por sua orientação, atenção, apoio e por sempre incentivar e acreditar em nosso potencial.

Ao meu orientador Prof. Cláudio Manoel Teixeira Vitor pela importante contribuição na realização e no desenvolvimento desta pesquisa.

“Technology in schools should focus not on what teachers and kids can already do, but on things kids could never do before.”

- Marc Prensky

RESUMO

A tecnologia tem se tornado parte cada vez mais presente na vida do cidadão moderno. O acesso a informação e a comunicação através da popularização da *internet* foi facilitado pela acessibilidade ao uso de *tablets*, computadores e *smartphones*. Nesse contexto, é importante refletir sobre a necessidade de que a escola adapte-se à era digital, buscando novas formas para integrar essa nova maneira de transmissão de conteúdo e informação à prática docente. O presente trabalho analisou através de pesquisa de delineamento bibliográfico, baseando-se especialmente nas obras de Prensky, como a plataforma *Duolingo* e o uso das TDICs podem contribuir para o aprendizado de uma segunda língua e na construção de um novo modelo de ensino, especialmente em escolas da rede pública.

Palavras-chave: *Duolingo*. Língua Inglesa. Ensino – Aprendizagem.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - “Árvore das unidades”	18
Figura 2 - Funções no <i>Duolingo</i>	19
Figura 3 - Tutores virtuais “bots”	20
Figura 4 - Criando conta no <i>Duolingo</i>	21
Figura 5 - Criar turma	21
Figura 6 - Criar turma	22
Figura 7 - Turmas criadas	22
Figura 8 - Gerando <i>link</i> de acesso	23
Figura 9 - Criando conta	24
Figura 10 - Notificação de autorização	24
Figura 11 - Página de inicialização	25

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	10
2. REVISÃO BIBLIOGRÁFICA.....	13
2.1. AS TDICs E A EDUCAÇÃO.....	13
2.1.1. A era dos Nativos Digitais.....	13
2.1.2. . Tecnologia ou Metodologia?	14
2.1.3. Como adaptar as práticas do ensino da Língua Estrangeira na era de nativos digitais?	15
2.2. O <i>DUOLINGO</i> COMO FERRAMENTA ALIADA AO ENSINO E APRENDIZAGEM DE LÍNGUA INGLESA.....	16
2.2.1. Os jogos no ambiente escolar e o <i>Duolingo</i> como ferramenta de estudo.....	16
2.2.2. O <i>Duolingo for Schools</i> e seu uso nas práticas pedagógicas.....	19
2.3.3 O <i>Duolingo for Schools</i> como ferramenta de reforço e revisão de conteúdo.....	25
3.METODOLOGIA.....	27
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	28
REFERÊNCIAS.....	31

INTRODUÇÃO

Nos tempos atuais, o avanço tecnológico tem proporcionado uma crescente acessibilidade à informação. O celular, por exemplo, passou de um simples aparelho que fazia ligações e enviava mensagens de texto para um “mini computador de bolso”. Através dele é possível fazer transações bancárias, assistir vídeos, acompanhar as últimas notícias do dia, dentre infinitas outras possibilidades. A era digital chegou. E é nesse mundo moderno repleto de informações e oportunidades que aprender um segundo idioma tornou-se muito além que apenas um diferencial, passou a ser necessidade.

A globalização tornou necessária uma língua eficaz para uma boa comunicação, e assim fez com que o inglês se tornasse hoje essencial no mundo inteiro. É o idioma do mundo moderno. Do mesmo modo, o domínio da Língua Inglesa tem sido cada vez mais um pré-requisito tanto no que diz respeito ao mercado de trabalho quanto para o desenvolvimento cultural e individual.

Diante desse cenário, faz-se necessário repensar o modelo de ensino tradicional presente em grande parte das escolas brasileiras, em especial as instituições de ensino público. Com os avanços tecnológicos, a rapidez na transmissão de informações se tornou cada vez maior, e assim, surge a necessidade de as escolas se adaptarem ao público de uma nova geração que já nasce conectada, denominada por Prensky (2001) de “nativos digitais”.

As instituições de ensino têm encontrado a necessidade de se reciclar, trabalhar metodologias diferenciadas a fim de buscar a atenção desse perfil de aluno. Sejam elas públicas ou privadas, o modelo tradicional de ensino já não apresenta a mesma eficiência como outrora o fazia. Os tempos mudaram, o perfil dos alunos também mudou. Segundo Prensky (2001) “Nossos alunos mudaram radicalmente. Os alunos de hoje não são os mesmos para os quais nosso sistema educacional foi criado.” (PRENSKY, 2001, p. 1). Ao se tratar do ensino de idiomas, a adaptação e inovação ao novo perfil de aluno se faz ainda mais necessária.

É preciso conquistar o interesse de jovens para o estudo do conteúdo, mantê-los constantemente motivados para que o processo de aprendizagem se torne mais agradável e prazeroso.

Tais alunos estão ligados a dispositivos como computadores, *tablets* e principalmente o celular, equipamento eletrônico que divide sua atenção durante as aulas em grande maioria das escolas atualmente.

Educadores devem então lutar contra essa onda tecnológica ou utilizá-la de modo proveitoso a seu favor? Seria possível utilizar esses dispositivos como aliados no ensino de idiomas, principalmente em escolas públicas? Qual tipo de ferramentas utilizar? Como adaptá-las à realidade do cotidiano escolar? No mundo tecnológico em que vivemos, essa constante evolução das tecnologias apresenta um vasto campo de fontes que possibilitam o repensar sobre a forma de transmitir o conhecimento na sala de aula. Através dessa reflexão construiu-se a ideia desse trabalho.

Tanto a tecnologia quanto a Língua Inglesa possuem a característica da universalidade no que diz respeito a sua importância e a seu alcance. Dessa forma, apesar de ainda haver questões que dificultam a inserção do uso de mídias na educação na grande maioria das escolas públicas de nosso país (internet lenta, falta de computadores etc.) a associação das mídias no ambiente escolar é importante para que o aluno possa ter um aprendizado mais expressivo além de proporcionar aulas mais agradáveis, oferecendo ao estudante oportunidades de vivenciar experiências diferenciadas que poderão gerar um impacto positivo em seu futuro.

Analisando a realidade do ensino de idiomas no Brasil, especialmente no ensino público regular, pode -se notar a carência de soluções imediatas que sejam capazes de proporcionar um cenário de reais oportunidades de aprendizado, como também estratégias e instrumentos motivadores para que os alunos se sintam estimulados a ter prazer em estudar inglês.

As plataformas *online* de prática de línguas se apresentam como opção no que diz respeito a um desenvolvimento de habilidades nesse procedimento de obtenção de um segundo idioma. Fatores como a acessibilidade tornam ainda mais vantajoso o uso das mesmas como aliadas no processo de ensino/aprendizagem, pois tais instrumentos podem ser acessados de qualquer lugar, seja em por computador ou dispositivo móvel. Assim, o *Duolingo* apresenta –se um excelente apoio para o professor, pois trabalha de maneira eficiente as técnicas das quatro habilidades do idioma: *reading*, *listening*, *speaking* e *writing* de maneira homogênea, mas sempre retomando às lições onde houve erros.

Esse estudo, portanto, apresenta fundamental relevância por buscar analisar estratégias de adaptação da ferramenta *Duolingo* à realidade escolar, e sua melhor forma de aplicação para que sejam atingidos melhores resultados na aprendizagem. Dada a necessidade de diversificação das aulas de inglês e o número de aulas semanais relativamente pequeno, o aplicativo em questão apresenta potencial capacidade de ser uma excelente ferramenta de apoio no processo de ensino, necessitando de estudos para que possa ser melhor inserido no contexto de cada escola e de acordo com a necessidade de cada aluno.

Sob o viés teórico de Prensky, através de pesquisa bibliográfica buscou-se compreender o fenômeno tecnológico e também encontrar possibilidades para a inclusão tecnológica nas escolas, novas atitudes para a diversificação das aulas de Língua Inglesa, visando torna –las mais atrativas bem como eficientes no aprendizado do idioma.

Assim, analisou-se como uma das mais populares plataformas gratuitas de aprendizagem de idiomas da atualidade, o *Duolingo*, pode ser uma excelente ferramenta nesse processo.

2. REVISÃO BIBLIOGRÁFICA

2.1. AS TDICS E A EDUCAÇÃO

2.1.1. A era dos Nativos Digitais

Estamos em uma era importante da humanidade, época de inovações, descobertas, evolução da ciência e do conhecimento. Nesse cenário de grandes avanços, deparamo-nos com uma geração nascida e se desenvolvendo em meio a esse mundo novo de informações e tecnologias, a qual não hesita diante das novas TDICs (Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação), exploram cada conteúdo por elas oferecido e aproveitam as várias alternativas proporcionadas por modernos aparatos digitais.

Prensky (2001) afirma que os nativos digitais são capazes de realizar múltiplas tarefas, uma das particularidades fundamentais dessa geração, que nasceu e se desenvolve em meio a esse avanço; e por suas ligações com o meio digital, obtiveram habilidades que lhes consentem ampliarem distintas atividades a partir desses novos elementos tecnológicos.

Esse êxtase distintivo dessa geração deve ser aproveitado pelas instituições de ensino, incorporando novos métodos e ferramentas que se comuniquem e interatuem com os novos elementos tecnológicos. Segundo Prensky

Os alunos de hoje - do jardim de infância a faculdade – representam as primeiras gerações a crescerem com essa nova tecnologia. Eles passaram a vida inteira deles rodeados e também usando computadores, videogames, tocadores de música digitais, câmeras de vídeo, celulares e todos os outros brinquedos e ferramentas da era digital. A média hoje dos graduandos de faculdade passaram em média menos de 5.000 horas de suas vidas lendo, mas acima de 10.000 horas jogando vídeo games (para não mencionar 20,000 horas assistindo TV (PRENSKY,2001, p.1).

Com o advento da modernidade, surge a necessidade das escolas se adaptarem ao novo. Os alunos que hoje elas acolhem são jovens diferentes daqueles cuja metodologia tradicional utilizada por tais instituições foi elaborada. Há uma evidente necessidade de uma modificação pedagógica e curricular, pois com sua estrutura de ensino tradicional, a escola e o professor já não são capazes de manter a atenção desse novo perfil de aluno.

O uso dos equipamentos digitais mudou a forma com que essa geração de estudantes vive sua rotina e interage com o mundo. Lutar contra isso e tentar impor o antigo método de ensino praticado tem se tornado cada vez mais inviável, pois, conforme preconiza Prensky (2001, p.1) “jogos de computador, *e-mail*, a *internet*, celulares e mensagens instantâneas são partes integrais da vida deles.”

2.1.2 Tecnologia ou metodologia?

Apesar de ainda serem necessárias várias melhorias no que tange ao ambiente das escolas públicas, o governo brasileiro já tem apresentado uma certa preocupação no que diz respeito a inserção de novas tecnologias nas escolas e a modificação do ensino tradicional. Exemplos de demonstração desse interesse foi a distribuição do *Tablet* educacional para os docentes, a criação de laboratórios de informática para os alunos, bem como equipando as escolas com *data shows* e lousa interativa. Vale ressaltar que essa tecnologia inserida no ambiente escolar não garante a qualidade e dinamismo na transmissão do conteúdo. O vídeo “Tecnologia ou Metodologia?” (Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=xLRt0mvvpBk>) aborda exatamente essa questão.

O referido vídeo apresenta uma situação em que a professora ensina a tabuada a seus alunos, utilizando-se de um quadro onde estão inseridos os cálculos. Os alunos acompanham e repetem de modo automático o que a professora lê. Em determinado momento, bate na porta um senhor, possivelmente o diretor, anunciando o projeto de uma nova escola, tecnológica, com ferramentas modernas de ensino. Uma semana depois, a sala de aula já se encontra modernamente equipada, com *data show*, TV, cada aluno com um computador em sua carteira. E assim, a professora liga o aparelho, começando sua aula com o ensino da tabuada. Os alunos acompanham os cálculos apresentados através do *data show* e repetem de modo automático o que a professora lê. Assim, é feita uma pergunta para reflexão do telespectador: “De que serve a tecnologia se o método se mantém?”.

Através da dramatização apresentada no vídeo, pôde-se perceber que a simples adoção de aparatos tecnológicos de última geração nas escolas não garantem por si só a qualidade da aula e tampouco a aprendizagem dos alunos. Se não houver um repensar das práticas pedagógicas atuais que entendem o aluno

como um sujeito passivo de acordo com uma metodologia tradicionalista, e uma reorganização do modelo de ensino, de nada servirá toda a tecnologia ali presente. O aluno deve passar a ser um agente de seu aprendizado, e não apenas um mero receptor de informações e conteúdo.

O vídeo confirma a afirmação de Bernardino (2015, p.50) “As tecnologias da Informação e comunicação exigem transformações não apenas nas teorias educacionais, mas na própria ação educativa e a forma como a escola e toda a sociedade percebem sua função na atualidade.” Bernardino (2015) também aponta que a função do docente ganha novos direcionamentos mas não perde a relevância, ao contrário, é tão importante ou mais, pois na sociedade da informação o educador adquire a posição de intercessor e incentivador da construção do conhecimento.

Considerando a sociedade brasileira cuja desigualdade social é altíssima, a escola adquire também um papel ainda mais importante em relação às Tecnologias Digitais da informação e Comunicação: o da facilitação do acesso a essas tecnologias às camadas mais pobres da população, conforme afirma Pretto (1999, p.104) “em sociedades com desigualdades sociais como a brasileira, a escola deve passar a ter, também, a função de facilitar o acesso das comunidades carentes às novas tecnologias”.

2.1.3 Como adaptar as práticas do ensino da Língua Estrangeira na era de nativos digitais?

O avanço tecnológico possibilita um grande leque de opções e oportunidades para aperfeiçoar e adaptar o uso das tecnologias em sala de aula. E diante disso, a escola não deve ignorar a inserção de tais ferramentas na prática docente.

Com o advento da *internet*, o acesso a informação se modernizou e foi facilitado de modo que contribui imensamente no que tange a novas práticas de ensino. Através de *websites*, vídeos, aplicativos, filmes, músicas, jogos, há uma grande variedade de alternativas para o ensino de Língua Estrangeira que podem ser inseridas e adaptadas para o contexto escolar.

De acordo com o perfil do aluno e do ambiente em que ele está inserido, o docente pode adaptar a ferramenta tecnológica adequada a cada realidade vivenciada. Belloni (2003, p. 104) afirma que o uso da *internet* pode “contribuir para aumentar o

grau de autonomia do estudante e da eficiência do processo de ensino e aprendizagem”. O uso da internet de maneira direcionada contribui para a formação da autonomia do aluno, bem como também em sua aprendizagem.

2.2 O DUOLINGO COMO FERRAMENTA ALIADA AO ENSINO E APRENDIZAGEM DE LÍNGUA INGLESA

2.2.1 Os jogos no ambiente escolar e o *Duolingo* como ferramenta de estudo

A prática educativa interativa contribui no preenchimento da lacuna das necessidades e anseios dos alunos nativos digitais, os quais cada vez mais estão inseridos no mundo da comunicação através das mídias modernas. Prensky (2001) afirma que “crianças não gostam de praticar. Os jogos capturam a atenção deles e fazem acontecer”.

Em meio as várias já citadas, aqui salientamos a importância dos jogos. Além de ser um tipo de tecnologia adorada pelos jovens, o uso dos *games* aliado ao ensino de Língua Inglesa em sala de aula apresenta-se relevante também pelo fato de que atualmente eles têm se tornado instrumento de ensino-aprendizagem em várias escolas. Baseando-se nisso, será abordado como o *Duolingo* pode ser uma ferramenta interessante nesse processo.

Atualmente o *Duolingo* é uma das maiores plataformas gratuitas *online* de aprendizado de idiomas do mundo, oferecendo o ensino de idiomas de forma lúdica e divertida.

Pode ser acessado através do *website* www.duolingo.com e também pelo aplicativo disponível na *Play Store* e na *Apple Store*, oferecendo assim o acesso tanto por computador como por celular ou *tablet*.

Os falantes de Língua Portuguesa podem atualmente aprender pela plataforma os idiomas inglês, espanhol, francês, italiano, esperanto e alemão. Em formato de jogo, os alunos acumulam pontos na medida que respondem corretamente. De acordo com o Guia para líderes em educação, disponível em [https://duolingo-data.s3.amazonaws.com/s3/schools/active/pt/Duolingo for Schools Guide.pdf](https://duolingo-data.s3.amazonaws.com/s3/schools/active/pt/Duolingo%20for%20Schools%20Guide.pdf):

Cada idioma tem uma “árvore” de unidades que mapeia o curso. Você começa aprendendo o básico e conforme você avança as unidades, as frases ficam mais complexas. À medida que você avança pela árvore, você desbloqueia as unidades seguintes. Você não conseguirá avançar até ir bem e completar as lições anteriores. O objetivo é passar de aula em aula na árvore [...]

A seguir, a Figura 1 apresenta a “árvore” de unidades na qual se baseia o seguimento das unidades:

Figura 1 - "Unidades"



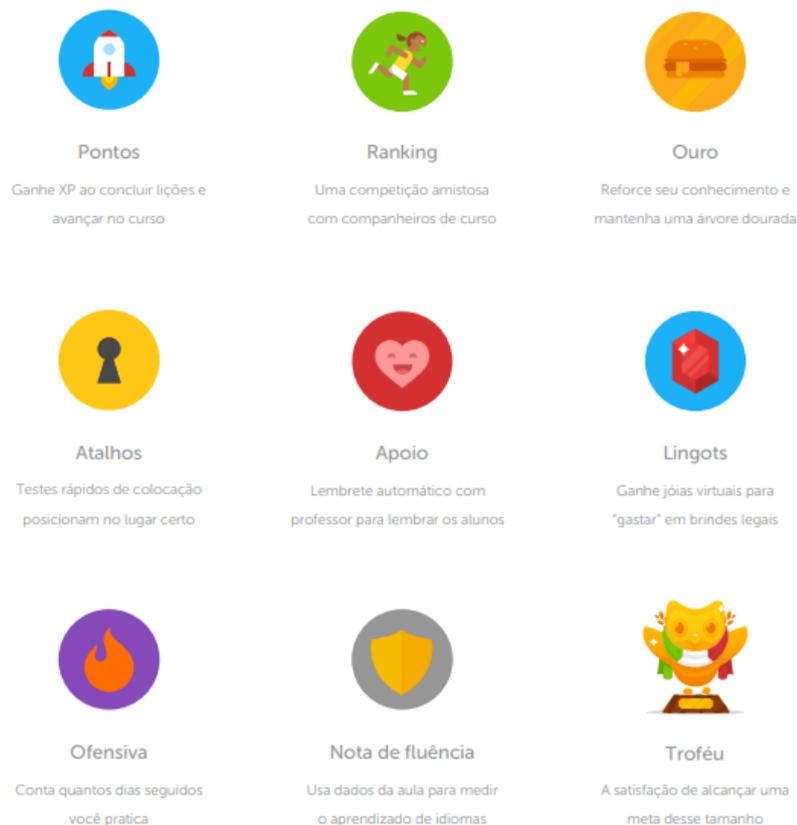
Fonte: *Duolingo*, Guia para líderes em educação, edição 2016.

Assim, o *Duolingo* possui funções que visam prender a atenção do aluno, com características de *game*, fazendo com que se mantenha sempre motivado.

As funções criadas para manter esse empenho são (Figura 2): o critério de pontos (XP) faz com que ganhe pontuação quando se conclui lições e se avança no curso; o Ouro estimula o aluno a rever atividades reforçando o conteúdo estudado

para que assim mantenha a árvore de unidades sempre dourada; o Ranking permite que se realize uma competição entre colegas de curso; os *Lingots* são moedas virtuais que permite comprar itens na loja, como por exemplo unidades bônus, novas práticas e superpoderes, e também podem ser doados a amigos no jogo; os Atalhos permitem que o aluno avance unidades através de um teste rápido de colocação; a Nota de Fluência utiliza os dados da aula para fazer a medição do nível atual do aprendizado, o Apoio é um lembrete para o aluno da prática diária e o Troféu é um prêmio ao alcançar uma meta. Há também as Ofensivas, que são dias consecutivos em que o aluno fez lições ou praticou atividades, somando pontos. A cada dia praticado soma-se 1 dia de ofensiva.

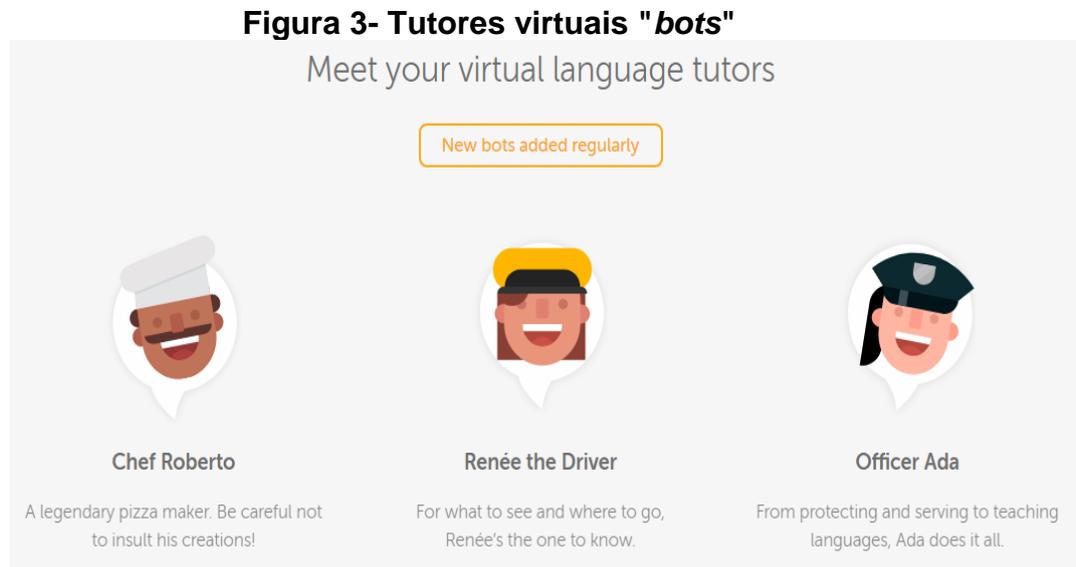
Figura 2- Funções no Duolingo



Fonte: Guia para líderes em educação, edição 2016.

Há uma seção muito interessante chamada "*Bots*" (*Figura 3*), onde é possível praticar conversação com um personagem virtual criado pela própria plataforma. Uma ótima opção para desenvolver a comunicação na Língua Estrangeira, simulando situações cotidianas. Tal atividade pode ser adaptada a atmosfera escolar como um momento para os alunos colocarem em ação os

conhecimentos adquiridos durante as aulas, em um ambiente *online* seguro e confiável.



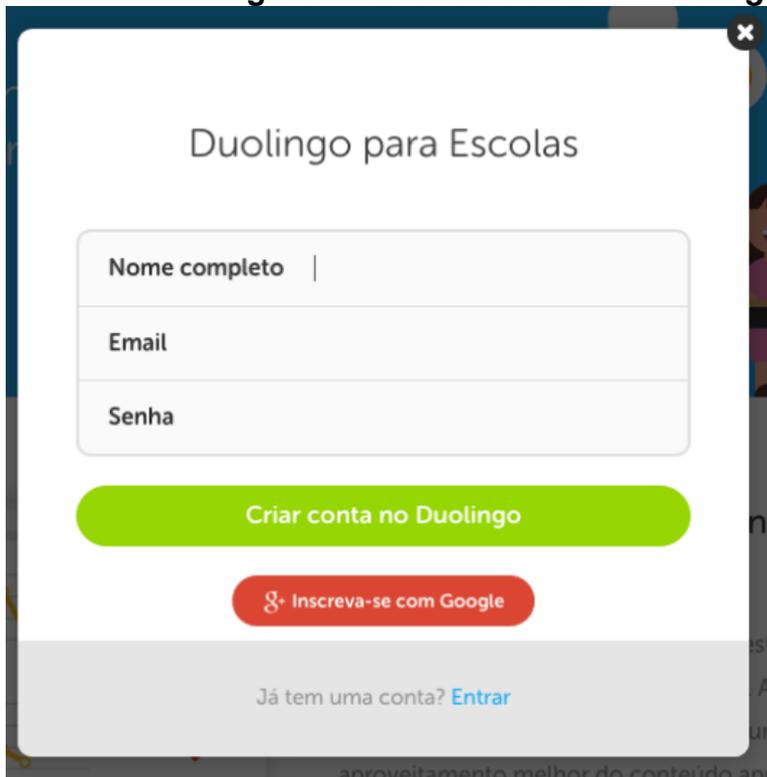
Fonte: bots.duolingo.com, dezembro/2018.

2.3. O DUOLINGO FOR SCHOOLS E SEU USO NAS PRÁTICAS PEDAGÓGICAS

De acordo com o guia *Duolingo* (2016), ao observarem o crescimento da plataforma entre pedagogos, pais e alunos que já usavam o aplicativo e com sua popularização no aprendizado de idiomas, surgiu a ideia de sua adaptação para uso escolar como ferramenta de apoio no ensino-aprendizagem de idiomas, nascendo assim o *Duolingo for Schools*.

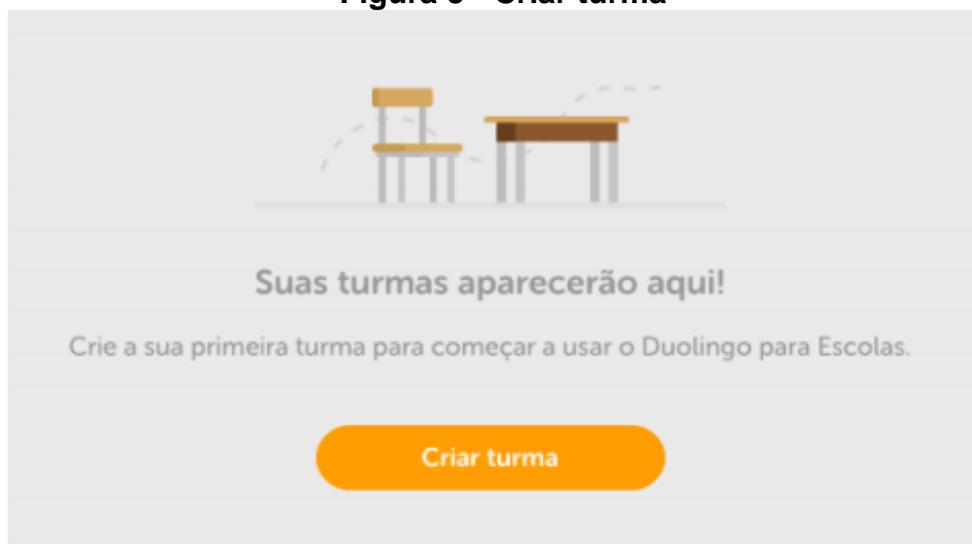
Com uma proposta de diversificar o ensino e tornar mais prazeroso o aprendizado de um idioma nas escolas, a plataforma oferece amplas opções para os educadores desenvolverem seu trabalho de acordo com o objetivo da aula, perfil dos alunos e demais fatores pedagógicos.

Para criar uma turma é simples. Ao acessar o *Duolingo* e clicar em "início", o professor deverá digitar os dados solicitados em um pequeno quadro para que seja criada uma conta na plataforma (Figura 4). Caso já possua uma conta, é só clicar em "Entrar".

Figura 4 - Criando conta no DuolingoA screenshot of the Duolingo 'Criando conta no Duolingo' form. The form is titled 'Duolingo para Escolas' and contains three input fields: 'Nome completo', 'Email', and 'Senha'. Below the fields is a green button labeled 'Criar conta no Duolingo' and a red button labeled 'Inscreva-se com Google'. At the bottom, there is a link that says 'Já tem uma conta? Entrar'.

Fonte: Guia Duolingo para líderes em educação, edição 2016.

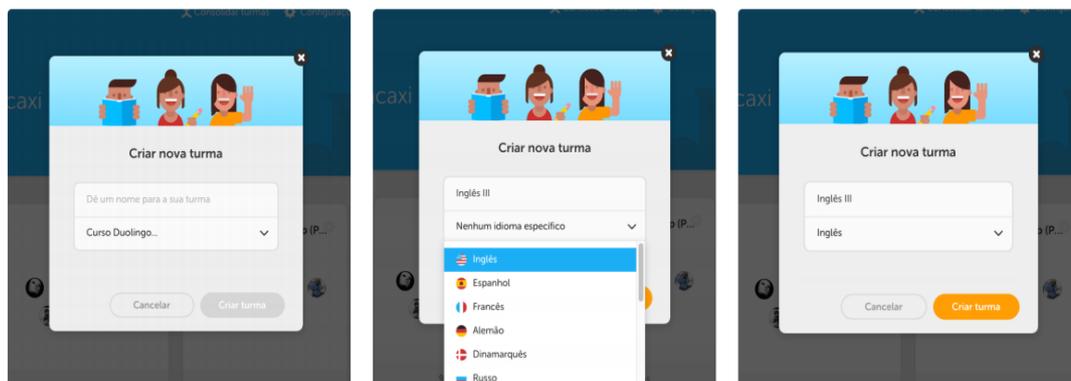
Após a criação da conta ou *login* em uma já existente, o professor irá se deparar com um painel (Figura 5), onde deverá clicar em “Criar turma”.

Figura 5 - Criar turma

Fonte: Guia para líderes em educação, edição 2016.

A seguir, será aberta uma nova caixa de diálogo (Figura 6) onde deverá ser inserido o nome da turma e também escolhido o idioma que a classe estudará.

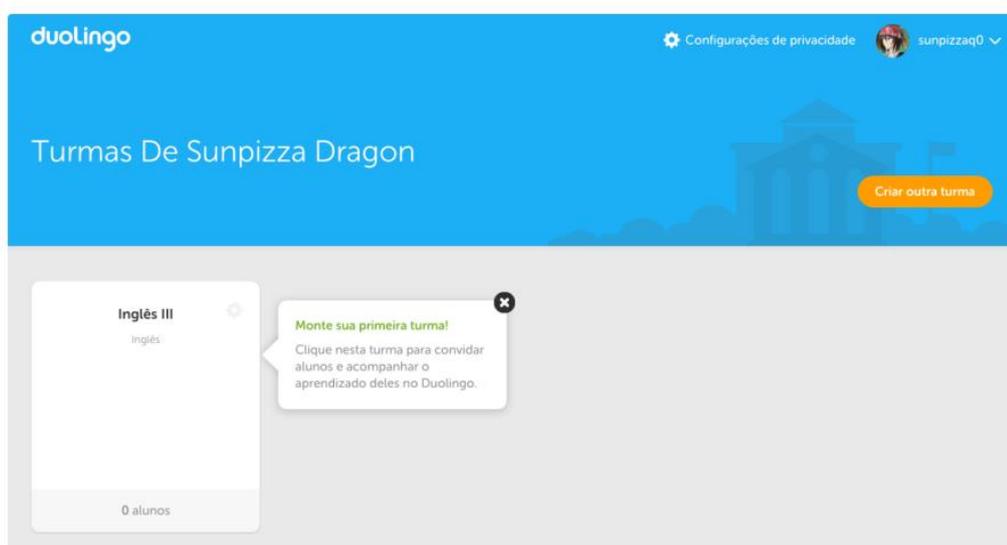
Figura 6 - Criar turma



Fonte: Guia para líderes em educação, edição 2016.

Feito isso, irá aparecer um retângulo onde estará escrito o nome recém criado da turma, no qual o professor deverá clicar sobre (Figura 7).

Figura 7 – Turmas criadas

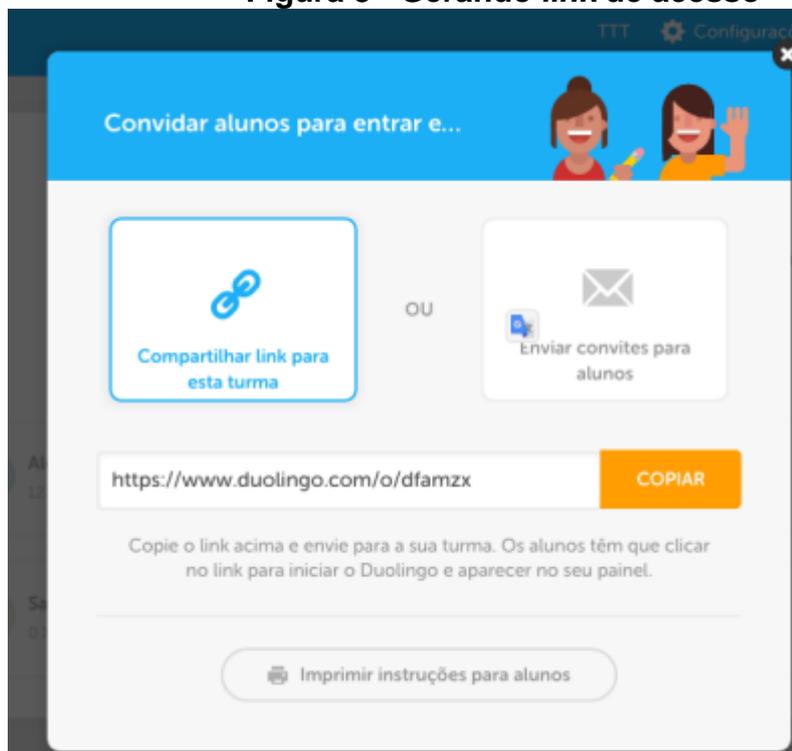


Fonte: Guia para líderes em educação, edição 2016.

Após criar a turma, é o momento de adicionar os alunos a ela. O professor irá clicar em “Convidar alunos” e gerar um *link* de acesso (Figura 8). Se já possuir uma lista com os *e-mails* deles, deve-se clicar em “Enviar convites para alunos” e colá-los. Ao clicarem no *link*, serão direcionados a uma página onde poderão criar

uma conta no *Duolingo*, ou caso já possuam uma, assim que a acessarem terão de dar permissão para serem inseridos na turma. Enquanto não fizerem isso, não aparecerão na mesma.

Figura 8 - Gerando *link* de acesso



Fonte: Guia para líderes em educação, edição 2016.

O *link* do convite para a classe será enviado para o *e-mail* dos alunos, e ao clicarem nele, serão encaminhados ao website www.duolingo.com. Deverão seguir as instruções e preencher o formulário para criação de conta (Figura 9), e assim que o fizerem, devem selecionar a opção "Entrar" para acessá-la.

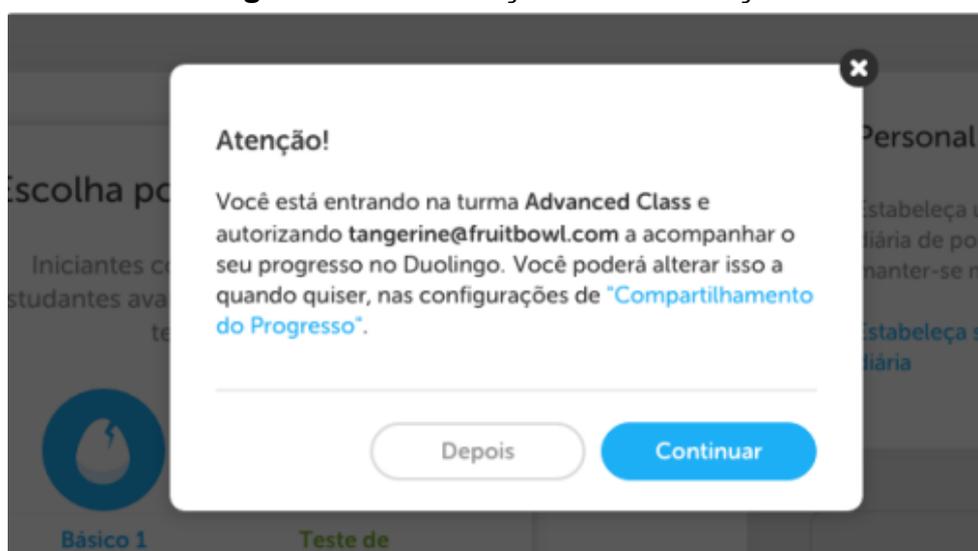
Figura 9- Criando conta

A imagem mostra a tela de criação de conta no Duolingo. O título é "Inscreva-se com Duolingo". Abaixo dele, há um formulário com os seguintes campos: "Eu quero aprender Inglês" (menu suspenso), "Nome completo (opcional)", "Email", "Usuário" e "Senha". Um botão verde "Criar conta" está na base do formulário.

Fonte: Guia para líderes em educação, edição 2016.

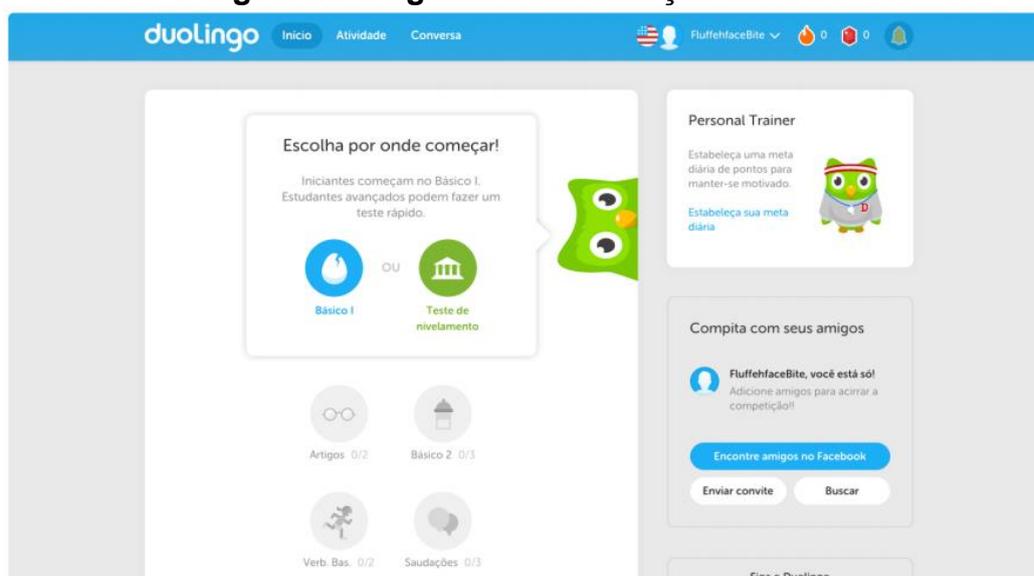
Ao fazerem *login*, os alunos irão se deparar com uma notificação informando que entrarão na classe e que autorizam o professor a acompanhar seu progresso (Figura 10). Selecionando o botão "Continuar", irão para a página de inicialização do curso (Figura 11). Caso cliquem em "Depois", não entrarão para a turma, porém isso pode ser modificado clicando novamente no *link*.

Figura 10 - Notificação de autorização



Fonte: Guia para líderes em educação, edição 2016.

Figura 11 -Página de inicialização



Fonte: Guia para líderes em educação, edição 2016.

O professor tem a liberdade de avaliar as conquistas e a dedicação dos alunos de acordo com a maneira que achar mais pertinente, além de haver também a possibilidade dos pais poderem acompanhar o desempenho de seus filhos nas lições sugeridas pelo professor na turma. São apresentados os dados como a pontuação dos alunos, progresso do curso, dias de ofensiva e tarefas completadas, cabendo assim ao docente definir a melhor maneira de avaliação.

Uma de suas formas de utilização em sala de aula pode ser o uso da plataforma como uma atividade extra a ser desenvolvida seja após uma atividade concluída com êxito pelos alunos, por empenho nos estudos ou bom comportamento.

A sua utilização desta maneira além de incentivar as boas práticas dos estudantes, também contribui para que se desenvolvam nas habilidades estudadas em aula.

Uma outra forma de utilizar a plataforma como aliada no ambiente escolar sugerida pelos desenvolvedores é a realização de uma atividade em forma de competição amigável entre os alunos. Dividindo –os em equipes, podem ser criados desafios, como uma “corrida contra o relógio”, por exemplo.

Nas situações em que todos os alunos tenham acesso à internet em casa, uma opção é utiliza-lo como lição de casa. Dada a falta de interesse e desmotivação dos alunos diante das tarefas escolares, essa alternativa é uma boa ideia no que diz respeito ao incentivo aos estudos extraclasse. Visto que a maior parte dos jovens

hoje em dia passa a maior parte do tempo utilizando computadores e *smartphones*, as lições a serem realizadas através do *Duolingo* se tornam uma forma de estudo adaptada a esse perfil de aluno. Como são atividades rápidas, contribui para uma adesão relevante por parte dos mesmos, e com expressivos resultados.

Em escolas onde não há laboratório de informática ou o número de computadores por aluno é insuficiente, uma boa alternativa é o uso do *data show*. Projetadas, as lições podem ser feitas em um trabalho conjunto com toda a classe simultaneamente, trabalhando também a união e fortalecendo a participação de todos.

2.3.1 O *Duolingo for Schools* como ferramenta de reforço e revisão de conteúdo

Aqui há um ponto importante de como o *Duolingo* pode ser útil especialmente em relação aos alunos com dificuldades no aprendizado. Seja a classe toda com dificuldades em um conteúdo ou um aluno em específico, é possível focar em uma unidade distinta e trabalhá-la de maneira a consolidar a aprendizagem do que foi visto em sala de aula. É também uma excelente forma de manter o aluno envolvido nos estudos mesmo quando estiver fora da sala de aula.

Prensky afirma que

Supondo, por exemplo, que os jogos de aprendizagem eram apenas 50% educacionais, se você conseguisse que as crianças jogassem por seis horas durante um final de semana, você efetivamente acrescentaria um dia por semana à sua educação! Seis horas são bem menos do que um Nativo Digital costumava passar em um final de semana assistindo TV e jogando *videogame*. O truque, no entanto, é tornar os jogos de aprendizagem atraentes o suficiente para serem usados em seu lugar. (PRENSKY, 2001,p.5)

No cotidiano escolar, encontramos uma diversidade de perfis de estudantes. De jovens com prévio conhecimento do idioma estrangeiro àqueles que pouco conhecem sobre a língua (seja por desinteresse ou falta de efetivas oportunidades), a plataforma *Duolingo* apresenta –se como uma ferramenta que abrange esses públicos e atua como complemento importante no desenvolvimento das habilidades na Língua Inglesa.

Começando pelos conteúdos básicos, temos a oportunidade de trabalhar o aprendizado do aluno desde a noção inicial da Língua Inglesa, visto que a grande

maioria dos estudantes que se encontram nos anos mais avançados de estudo no ensino regular não possuem domínio do básico em Inglês, tendo muita dificuldade com a matéria vista em sala de aula. Somando-se a isso a pouca carga horária de aulas semanal (em média 1 aula de 50 minutos), fazer uma revisão aprofundada disporia de grande quantidade de aulas e ocasionaria em atraso de conteúdo anual, sendo assim, algo inviável diante do planejamento escolar. Nesse panorama, o uso do *Duolingo* preenche essa lacuna existente, servindo como apoio principalmente na formação de base de conteúdo aos alunos com maior dificuldade. E para os que apresentam certa resistência com a disciplina, apresenta-se como uma maneira interessante e diversificada de estudar. Também mostra ser um forte apoio para consolidação do conteúdo estudado, melhorando significativamente o desempenho e o progresso nas aulas.

Nesse cenário, o uso do *Duolingo*, especialmente como atividade extraclasse, tem uma relevância importante para o aluno como um auxílio na revisão e um reforço do que foi estudado em aula, auxiliando o processo de aquisição do conhecimento.

3. METODOLOGIA

O presente estudo abordou a importância das TDICs no ambiente escolar como uma ferramenta de ensino-aprendizagem junto aos nativos digitais, especificamente no que tange ao ensino de Língua Inglesa em escolas públicas de ensino regular. Abordou também acerca da proposta da plataforma *Duolingo* como um complemento às aulas e ao estudo de idiomas, apresentando sugestões de aplicação em contexto escolar e analisando sua eficácia nesse processo.

Trata-se de uma pesquisa de delineamento bibliográfico, de qualidade exploratória e descritiva, visando fazer análise e reflexão a respeito da tecnologia, o mundo digital e os nativos digitais, baseando –se especialmente nas obras de Prensky, propiciando assim um embasamento para as respostas buscadas aos questionamentos: “Os educadores devem lutar contra a onda tecnológica ou utilizá-la de modo proveitoso a seu favor? Seria possível utilizar as TDICs como aliadas no ensino de idiomas, principalmente em escolas públicas? Quais tipos de ferramentas utilizar? Como fazer a adaptação do ensino tradicional para essa nova era? Seria possível adaptá-las à realidade do cotidiano escolar?”

Na primeira etapa feita a contextualização, bem como a revisão de literatura; na segunda etapa buscou-se fazer reflexão e análise das questões levantadas baseando nos autores estudados e a apresentação da plataforma *Duolingo* como exemplo de aplicação de jogos com finalidades pedagógicas; na terceira etapa foram apresentados resultados e conclusões do estudo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

De acordo com o estudo realizado, pode-se concluir que a tecnologia faz parte de uma realidade que está cada vez mais presente em nossas vidas e na vida dos nossos alunos. Assim, lutar contra essa onda tecnológica se torna algo inviável visto que vivemos na era dos nativos digitais. Os jovens dessa geração já nascem conectados, são “fluentes digitais” cujo sistema tradicional de ensino vem se tornando obsoleto e pouco atrativo para eles. Negar os avanços tecnológicos e fechar os olhos para as TDICs é uma atitude que não pode ser tomada por aqueles que trabalham na área da educação. Os tempos mudam mais e mais, a modernidade avança em uma velocidade em que se faz necessário acompanhá-la por igual ritmo, caso contrário nos tornaremos obsoletos tal como a metodologia tradicional de ensino.

O ensino de Língua Estrangeira no país tem evoluído, porém a passos lentos. Ainda existe a crença de que só é possível atingir um conhecimento sólido em Língua Inglesa se o aluno frequentar cursos particulares do idioma, havendo a alegação de que o ensino regular não é capaz de suprir a necessidade de conhecimentos, mesmo que básicos, nessa questão. A verdade é que ainda possuímos um sistema educacional um pouco deficiente sim, com questões que limitam o desenvolvimento de algumas atividades em sala de aula. Escolas com material defasado, equipamentos sucateados e muitas vezes, desatualizados, classes cheias e professores desmotivados acabam por influenciar muito nessa realidade.

É importante ter em mente que, apesar das adversidades, manter o empenho, boas ideias e criatividade é essencial diante das situações adversas, pois nem sempre é possível ter todos os recursos tecnológicos desejados; porém uma aula bem preparada e direcionada utilizando-se da tecnologia disponível, é capaz de garantir bons resultados.

Embora haja uma grande parcela de educadores que têm despertado para essa nova realidade, ainda há aqueles que estão presos ao “giz e lousa” e às metodologias tradicionais pelo receio do novo e das possibilidades que as TDICs podem oferecer em complemento às aulas. Sair da “zona de conforto” para vivenciar algo completamente diferente do usual faz com que ajam com certa indiferença e desdém até mesmo com os próprios colegas que buscam enxergar a nova

perspectiva metodológica e inserir diferentes formas de ensinar. O medo de inovar tenta sustentar-se em argumentos como falta de tempo para poderem estudar a respeito do assunto, dificuldades com manuseio de equipamentos, receio de como será a receptividade dos alunos, dentre outros aspectos. Fato é que se bem elaborado e esquematizado, as possibilidades de sucesso são enormes.

Conforme afirma Prensky (2005), se os educadores querem realmente atingir todos seus alunos, terão de parar de lamentar e tomar uma atitude para mudar. E nesse ponto é relevante citar também a necessidade de o professor buscar atualizar-se sempre, pois a tecnologia em sala de aula é um desafio para a grande maioria deles. Não adianta haver empenho dos governantes em adquirir equipamentos de alta tecnologia para as escolas se não houver capacitação e motivação do corpo docente da instituição no que diz respeito ao uso dos mesmos.

Partindo dessa perspectiva, compreendemos a importância do aperfeiçoamento e capacitação dos docentes no uso das novas tecnologias, e conseqüentemente adaptá-las para o ambiente escolar, bem como também é necessária a conscientização dos mesmos sobre o mundo novo que tem surgido. É fundamental que o professor busque se capacitar no domínio das novas tecnologias, essa é uma realidade irreversível que não há como ser evitada, sendo esse o primeiro passo. O lado bom é que atualmente a própria tecnologia oferece a facilidade de se trilhar o caminho da autoaprendizagem; como por exemplo com o acesso à *internet*, a qual propicia uma infinidade de fontes de estudo, pesquisa, permitindo um bom aprendizado autodidata.

Orientar os alunos nativos digitais a usarem as TDICs de maneira sensata é também outro aspecto importante do papel do professor. Guiar essa nova geração que é “bombardeada” por informações a todo instante é algo muito necessário, assim como auxiliar no uso consciente e desenvolver neles a capacidade crítica de filtrar o que é relevante e saber reconhecer o que não é.

Assim, a tecnologia é uma forte aliada ao professor nas práticas docentes, visto que a geração atual é conectada e é mais propensa a se interessar por assuntos que envolvam esse universo, as possibilidades em tornar as aulas mais atrativas para tal público se multiplicam.

Conforme Prensky (2001) sugere, precisamos criar metodologias nativas digitais para todos os conteúdos, para todos os níveis, e utilizando os nossos alunos como guias nesse processo. Segundo o autor, é possível sim integrar as mídias no

dia a dia da sala de aula independente do conteúdo lecionado, bastando ao professor conduzir suas ideias com “apenas racionalização e um pouco de imaginação.”

No que diz respeito às práticas de ensino de Língua Inglesa, principalmente em escolas públicas, a gama de opções para diversificação das aulas é enorme, cabendo ao professor direcioná-las e adaptá-las de acordo com a realidade da escola e dos alunos.

O uso da plataforma *Duolingo*, abordada no decorrer desse trabalho, apresenta-se uma excelente ferramenta de auxílio ao professor, principalmente no que diz respeito a prática dos alunos. Vale ressaltar que o uso do *Duolingo* como de demais outras plataformas de ensino de idiomas deve ser utilizado como apoio, seja em sala de aula ou extraclasse, fazendo parte de um planejamento aliado ao conteúdo e sequência de ensino. Através de tais perspectivas, seu uso associado às aulas de Língua Inglesa busca estimular o aluno a ter interesse em estudar um novo idioma, bem como auxiliá-lo em suas dificuldades com a Língua Estrangeira em sala de aula.

Tanto o *Duolingo* quanto a inserção das TDICs no cotidiano escolar demonstram serem peças importantes no desenvolvimento das habilidades linguísticas dos estudantes, um apoio extraclasse - principalmente como auxílio aos alunos com dificuldades de aprendizagem.

A pesquisa evidencia que a utilização das TDICs como suporte pedagógico colaboram para o bom aprendizado dos alunos; e apesar dos problemas enfrentados no cotidiano escolar, é necessário que os educadores não desistam de seu uso como ferramenta de apoio no processo de ensino- aprendizagem; o papel do docente é essencial desde o planejamento até a efetivação do ensino. Portanto, o uso das TDICs são muito mais que apenas uma fase da contemporaneidade. Desde que bem inseridas e adaptadas ao planejamento, elas contribuem muito para o aprendizado de uma segunda língua e na construção de um novo modelo de ensino, especialmente em escolas da rede pública.

REFERÊNCIAS

BERNARDINO, Fernanda Amaral. **Tecnologias e Educação**: representações sociais na sociedade da informação. Curitiba: Appris, 2015.

BELLONI, M. L. **Educação à distância**. Campinas, SP: Autores associados, 2003.

Duolingo Guia para líderes em educação. Edição 2016. Disponível em:

<https://duolingo-data.s3.amazonaws.com/s3/schools/active/pt/Duolingo_for_Schools_Guide.pdf>

Acesso em: 05 de novembro de 2018.

PRENSKY, Marc. **Real-world-project / empowerment education**. Disponível em:

<http://marcprenskyarchive.com/wp-content/uploads/2018/08/Prensky-End-to-end_Real-World-ProjectEmpowerment_Education-02.pdf>

Acesso em: 29 de dezembro de 2018.

PRENSKY, Marc. **World Changers**: A bold new educational paradigm is emerging that literally has the power to help students change the world. Disponível em:

http://marcprenskyarchive.com/wp-content/uploads/2017/08/Australia_Article-2017-1.pdf

Acesso em: 29 de dezembro de 2018.

PRENSKY, Marc. **Digital Natives, Digital Immigrants**. Disponível em:

<http://marcprenskyarchive.com/wp-content/uploads/2018/08/Prensky-End-to-end_Real-World-ProjectEmpowerment_Education-02.pdf>

Acesso em: 27 de dezembro de 2018.

PRENSKY, Marc. **Digital Natives, Digital Immigrants, Part II**: Do They Really Think Differently?. Disponível em: <https://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part2.pdf>

Acesso em: 14 de fevereiro de 2019.

PRETTO, N. L. (org.). **Globalização & Organização**: mercado de trabalho, tecnologias de comunicação, educação a distância e sociedade planetária. Ijuí: Ed. Unijuí, 1999.

Metodologia ou Tecnologia. Disponível em:

<<https://www.youtube.com/watch?v=xLRt0mvvpBk>>

Acesso em: 17 de dezembro de 2018.