



Duolingo e suas potencialidades no aprendizado da Língua Inglesa

Andréa Alves Ferreira

*Dissertação apresentada à Escola Superior de Educação de Bragança para
obtenção do Grau de Mestre em TIC na Educação e Formação*

Orientado por
Maria Raquel Vaz Patrício

**Bragança
Dezembro 2023**

Agradecimentos

Para esta dissertação concorreu a contribuição de várias pessoas, a quem agradeço desde já a ajuda e incentivo. Em particular gostaria de agradecer à Professora Doutora Raquel Patrício pela supervisão desta dissertação que aprimorou meu patamar investigativo e redacional, além de contribuir para elevar a minha capacidade de estruturar conceitos e assimilar leituras. Obrigado pela disponibilidade, apoio, incentivo e compreensão que sempre demonstrou.

A todos os professores do mestrado com quem tivemos o privilégio de partilhar conhecimentos e opiniões durante o decurso das disciplinas do mestrado.

Aos colegas professores e amigos que validaram o instrumento de recolha de dados, me auxiliando assim na construção mais eficiente para o resultado da pesquisa.

Aos professores e alunos da escola pública que disponibilizaram em contribuir com sua dedicação ao responderem os instrumentos de recolha de dados.

Aos colegas da turma de mestrado, por todas as nossas trocas e contribuições recíprocas que contribuíram para o meu arcabouço de conhecimento, em especial a amiga Elisabete por todo apoio acadêmico e fraterno infindáveis nesta jornada.

Aos antigos e novos amigos por receberem constantes “nãos” e compreenderem a minha dedicação ao mestrado e permanecerem na minha vida, torcendo e aguardando este momento para comemorarmos.

A minha família, Pai, Mãe, irmãs e meu sobrinho por sempre me transmitirem apoio e compreenderem esta minha experiência do outro lado do oceano.

A minha Pequena, minha incansável companheira, com a qual tenho a imensa alegria em partilhar a vida. Obrigada por estar sempre ao meu lado, por me incentivar, por sonhar comigo, obrigada pelo apoio constante. Minha gratidão por toda sua paciência, compreensão e força, você foi e é o meu porto seguro para a conquista desse sonho.

RESUMO

Gostaria de aproveitar esta oportunidade para explicar minha escolha de escrever minha dissertação em português do Brasil, meu idioma nativo. Como pesquisadora brasileira, acredito ser importante usar uma língua que melhor me permita expressar minhas ideias e argumentos de maneira clara e precisa, o que me proporcionou um maior conforto e confiança na transmissão das minhas ideias e isso foi crucial para garantir que minha pesquisa fosse realizada de maneira adequada e que a mensagem que desejo transmitir seja clara e precisa. A dissertação analisa as potencialidades do aplicativo Duolingo como ferramenta de Tecnologia da Informação e Comunicação no ensino da Língua Inglesa em sala de aula. O estudo foi conduzido em uma escola pública em Brasília, Brasil, onde alguns professores utilizaram o aplicativo antes e após a pandemia de COVID-19, contribuindo para a coleta de dados. Na parte teórica, abordamos o conceito de "competência" desde Chomsky (1965) até o modelo de competências comunicativas de Almeida Filho (1993). Também exploramos o E-Learning, focando no M-Learning, objeto de estudo, com definições, contribuições de autores e um breve histórico do ensino de Língua Inglesa no Brasil. Apresentamos outros aplicativos com propostas semelhantes, destacando o Duolingo desde sua criação como site até sua transformação em aplicativo, incluindo dados de uso, análise teórica, aspectos técnicos e motivação para sua escolha. Na parte experimental, desenvolvemos dois questionários: o Questionário 1 foi aplicado para 3 professores de Língua Inglesa e o Questionário 2 para 87 alunos do nono ano do Ensino de Jovens e Adultos. Realizamos também entrevistas com um professor e um aluno, utilizando roteiros abertos. Os resultados indicaram que o uso direcionado do Duolingo contribuiu para o aprendizado, especialmente na dinâmica e fixação de conteúdos, destacando a importância da interação entre Professor, Conteúdo, Tecnologia e Aluno.

Defendo a utilização do Duolingo como componente pedagógica positiva para o ensino da Língua Inglesa em sala de aula. O aplicativo proporciona ao aluno contato diário com o idioma, permitindo a prática e o desenvolvimento de habilidades oral, auditiva, escrita e visual, alinhadas às orientações do professor em sala de aula.

Palavras-chaves: Aprendizado da Língua Inglesa; Competências comunicativas; Duolingo; Ensino de Jovens e Adultos; Tecnologias digitais.

ABSTRACT

I would like to take this opportunity to explain my choice of writing my dissertation in Brazilian Portuguese, my native language. As a Brazilian researcher, I believe it is important to use a language that allows me to express my ideas and arguments clearly and precisely, providing me with greater comfort and confidence in conveying my thoughts. This was crucial to ensure that my research was conducted appropriately and that the intended message is conveyed clearly and accurately. The dissertation examines the potentialities of the Duolingo application as a tool for Information and Communication Technology in the teaching of English in the classroom. The study was conducted in a public school in Brasília, Brazil, where some teachers used the application before and after the COVID-19 pandemic, contributing to data collection. In the theoretical framework, we delve into the concept of "competence" from Chomsky (1965) to Almeida Filho's model of communicative competences (1993). We also explore E-Learning, focusing on M-Learning as the object of study, presenting definitions, contributions from various authors, and providing a brief historical overview of English language teaching in Brazil. We introduce other applications with similar proposals, emphasizing Duolingo from its inception as a website to its transformation into an application, including usage data, theoretical analysis, technical aspects, and the rationale for its selection. In the experimental phase, two questionnaires were developed: Questionnaire 1 was administered to three English language teachers, and Questionnaire 2 to 87 ninth-grade students in the Youth and Adult Education program. Interviews were conducted with one teacher and one student, using open-ended scripts. The results indicated that the targeted use of Duolingo contributes to learning, particularly in the dynamics and retention of content, underscoring the importance of the interaction between Teacher, Content, Technology, and Student. I advocate for the use of Duolingo as a positive pedagogical component in the teaching of English in the classroom. The application provides daily exposure to the language, enabling the practice and development of oral, auditory, written, and visual skills in alignment with the guidance provided by the teacher in the classroom.

Keywords: English Language Learning; Communicative Competences; Duolingo; Education for Youth and Adults; Digital Technologies.

Índice

1	Introdução	1
1.1	Contexto e Motivação	1
1.2	Finalidade e Objetivos	3
1.3	Estrutura da dissertação	6
2	Teorias e competências linguísticas da língua inglesa	7
2.1	Estudos linguísticos	7
3	M-Learning	13
3.1	O M-Learning no ensino da língua inglesa	15
3.2	Metodologias e abordagens no ensino/aprendizagem de Línguas	16
3.4	As TIC no ambiente educacional e a aprendizagem móvel	23
3.5	A Gamificação no processo de aprendizagem.....	26
3.6	Vantagens de aprender a língua inglesa por meio do M-Learning.....	30
3.7	Aplicativos educacionais no ensino da Língua Inglesa	33
3.8	Breve contexto histórico educacional da Língua Inglesa no Brasil até os dias de hoje	38
3.9	Objeto da investigação: o aplicativo Duolingo	40
3.10	Duolingo e o Modelo de Comunicação de Almeida Filho	48
4	Metodologia	50
4.1	Desenvolvimento dos Questionários Eletrônicos	50
4.1.2	Aplicação dos Questionários	51
4.1.3	Entrevistas Online.....	51
4.1.4	Análise de Dados	51
4.2	Pontos importantes da investigação	52
5	Resultados	55
5.1	Questionário destinado aos discentes	55
5.2	Questionário 2 - Docentes	72
5.3	Entrevista ao aluno	80
5.4	Entrevista ao professor	81
5.5	Discussão dos resultados	83
6	Conclusão.....	88
6.1	Limitações da pesquisa.....	91
6.2	Proposta de estudos futuros	91
	Referências.....	93

Anexos	97
Anexo 1 – Questionário aplicado aos docentes	97
Anexo 2 – Questionário dos discentes	105
Anexo 3 - Roteiro de entrevista ao Docente.....	113
Anexo 4 – Roteiro de entrevista ao Discente	115

Índice de Gráficos

Gráfico 1- Contexto etário dos discentes participantes.....	55
Gráfico 2 – Gênero dos discentes participantes.....	56
Gráfico 3 – Ano escolar dos discentes participantes	57
Gráfico 4 A descoberta do Duolingo.....	59
Gráfico 5 Idioma estudado no Duolingo.....	60
Gráfico 6 – Motivo/escolha do Duolingo.....	61
Gráfico 7 Frequência de uso do Duolingo.....	62
Gráfico 8 – Suporte para uso do Duolingo.....	63
Gráfico 9 – Contribuição do Duolingo para o aprendizado do idioma.....	64
Gráfico 10 – Avaliação das atividades do Duolingo.....	65
Gráfico 11 – Duolingo versus conteúdo escolar.....	66
Gráfico 12 – Avaliação de aprendizado individual	67
Gráfico 13 – Avaliação do feedback de tarefas.....	68
Gráfico 14 – Avaliação lingots.....	69
Gráfico 15 – Avaliação da mascote do Duolingo.....	70
Gráfico 16 – Avaliação das competências adquiridas	71
Gráfico 17 - Gênero dos docentes participantes.....	72
Gráfico 18 – Formação acadêmica dos docentes.....	62
Gráfico 19 - Quando começou a usar o app com os discentes	63
Gráfico 20 – Motivo de escolha do Duolingo	64
Gráfico 21 – Uso de outras plataformas	65
Gráfico 22 – Avaliação app no contexto sala de aula	66
Gráfico 23 – Resistência dos alunos.....	67
Gráfico 24 – Avaliação das atividades pelos docentes	68
Gráfico 25 – Avaliação dos lingots pelos docentes	69
Gráfico 26- Existência de atividade pontuada	70
Gráfico 27 – Visão dos docentes sobre a contribuição do app	71
Gráfico 28 – Percepção dos docentes sobre os alunos.....	71
Gráfico 29 – Avaliação do rendimento dos alunos	72
Gráfico 30 – Estímulo ao uso do app.....	73
Gráfico 31 – Recomendação de uso do app.....	78
Gráfico 32 Competências avaliadas pelos docentes.....	79

Lista de siglas e abreviaturas

App – Aplicativo

EJA – Educação de jovens e adultos

COVID-19 - Coronavirus Disease 2019 (Doença por Coronavírus 2019)

LE – Língua Estrangeira

L1 – Língua materna/primeira língua

L2 – Língua aprendida após a primeira língua (língua materna)

TIC – Tecnologias da informação e comunicação

TDIC – Tecnologias digitais da informação e comunicação

1 Introdução

1.1 Contexto e Motivação

A jornada de um mestrado é repleta de desafios, questionamentos e, acima de tudo, paixão pelo conhecimento. A busca pela excelência na área de educação e, em particular, no ensino de línguas estrangeiras, é um chamado que desperta a curiosidade e a motivação de muitos pesquisadores. Neste texto, compartilho a minha jornada de investigação, focada nas potencialidades do aplicativo Duolingo para o ensino da língua inglesa, aliando-as às competências linguísticas necessárias para a aquisição de uma língua estrangeira.

Ao embarcar nessa pesquisa, fui impulsionada por diversas razões que acredito serem fundamentais para o avanço do campo educacional. Primeiramente, minha motivação reside na constante busca por inovação na educação. Vivemos em uma era em que a tecnologia permeia todas as esferas de nossas vidas e a educação não pode ser uma exceção. O Duolingo, um aplicativo amplamente utilizado para o ensino de línguas, oferece uma abordagem inovadora e envolvente que merece ser investigada em detalhes. Acreditando na necessidade de explorar novas metodologias e recursos tecnológicos, decidi investigar as possíveis contribuições do Duolingo para o ensino de inglês.

Além disso, o entendimento das competências linguísticas é um aspecto crucial do processo de aquisição de uma língua estrangeira. Fui motivada pela convicção de que uma abordagem embasada nas competências de comunicação propostas por Almeida Filho é fundamental para o sucesso dos alunos. Essas competências abrangem a linguística, sociolinguística, estratégica e pragmática, e compreender como o Duolingo pode contribuir para o desenvolvimento dessas competências é uma questão que merece investigação aprofundada.

Outro fator que alimentou minha motivação é a democratização do ensino. O Duolingo, um aplicativo acessível e disponível em várias plataformas, oferece oportunidades de aprendizado a um público diversificado. A educação de qualidade não deve ser um privilégio, mas um direito de todos, independentemente de sua

localização geográfica, status socioeconômico ou disponibilidade de recursos. A pesquisa sobre o Duolingo se encaixa perfeitamente nesse contexto, uma vez que busca avaliar seu potencial como uma ferramenta de ensino acessível e flexível.

A aquisição de uma língua estrangeira não se limita ao domínio de vocabulário e gramática; é um processo complexo que envolve compreensão cultural, adaptabilidade comunicativa e estratégias para resolver desafios linguísticos. Acredito que, ao investigar o Duolingo em consonância com as competências de Almeida Filho (1993) podemos lançar luz sobre como essa plataforma pode contribuir para um aprendizado mais abrangente e significativo da língua inglesa.

O desejo de fazer a diferença no ensino de línguas e na vida dos estudantes também foi um fator motivador. Como educadores, temos a responsabilidade de proporcionar experiências de aprendizado enriquecedoras que preparem os alunos para um mundo cada vez mais globalizado. Se podemos identificar métodos eficazes e recursos valiosos, como o Duolingo, e compreender como eles se alinham com as competências linguísticas necessárias, estaremos mais bem preparados para equipar nossos alunos com as habilidades necessárias para se comunicarem de maneira eficaz em um mundo diversificado.

Nossa pesquisa é uma oportunidade para explorar as interseções entre tecnologia, educação e competências linguísticas. Buscamos compreender como o Duolingo, um aplicativo que já conquistou milhões de usuários em todo o mundo, pode ser uma ferramenta eficaz no processo de aprendizado da língua inglesa, à medida que integramos os princípios de Almeida Filho relacionados às competências linguísticas.

À medida que embarcamos nesta jornada de investigação, encorajo todos os educadores e pesquisadores a permanecerem motivados pela paixão, pelo conhecimento e pelo desejo de fazer a diferença na educação. Nossos esforços podem moldar o futuro do aprendizado de línguas estrangeiras, tornando-a mais acessível, inclusiva e eficaz. Juntos, podemos continuar a explorar, questionar e inovar, construindo um caminho para um ensino de línguas que seja verdadeiramente excepcional.

Na próxima etapa da pesquisa, investigaremos as potencialidades do Duolingo na sala de aula no contexto das competências linguísticas propostas por Almeida Filho, com a esperança de contribuir para o avanço do ensino de línguas estrangeiras. Minha

motivação permanece firme, guiando-me em direção à excelência na educação. A busca pelo conhecimento nunca termina, e é essa busca que nos mantém inspirados e comprometidos em nossa jornada acadêmica.

Por fim, deixo um convite a todos os pesquisadores e educadores que compartilham essa paixão e motivação: junte-se a nós na exploração das potencialidades do Duolingo e das competências linguísticas. Juntos, podemos transformar a educação de línguas estrangeiras e, assim, abrir novos horizontes para nossos alunos.

A jornada está apenas começando, e o futuro da educação está nas mãos daqueles que buscam incansavelmente a excelência e a inovação. Vamos adiante, inspirados pela paixão pelo conhecimento e pela missão de preparar nossos alunos para um mundo globalizado e diversificado.

Lembre-se de que a pesquisa é uma jornada de descobertas contínuas, e a motivação é a força que nos impulsiona a seguir em frente. Juntos, podemos fazer a diferença na educação e abrir novos caminhos para o ensino de línguas estrangeiras. Avancemos com entusiasmo e determinação, sabendo que cada passo nos aproxima de um futuro educacional mais brilhante e inclusivo.

1.2 Finalidade e Objetivos

A aquisição de competências na língua inglesa é uma busca contínua em muitas partes do mundo, à medida que a comunicação global se torna essencial em nossa sociedade atual. Este projeto de pesquisa de mestrado tem como objetivo investigar as potencialidades do aplicativo Duolingo no contexto do ensino de língua inglesa em salas de aula. O estudo visa aprimorar a compreensão das contribuições do Duolingo para o aprendizado da língua inglesa, aliado ao desenvolvimento das competências linguísticas dos alunos, com foco nas competências propostas por Almeida Filho (1993). A pesquisa utilizará dois métodos, envolvendo análise de dados qualitativos e quantitativos, através de inquéritos por questionário, aplicados a alunos e professores, e entrevistas realizadas com professor e aluno para avaliar o impacto do Duolingo no aprendizado da língua inglesa.

O aprendizado de línguas estrangeiras desempenha um papel fundamental no mundo globalizado de hoje, onde a comunicação transcende fronteiras. Em particular, a língua inglesa é amplamente considerada como a língua franca global e é essencial para o sucesso em muitas áreas da vida, incluindo educação, negócios e comunicação internacional. Diante disso, o ensino da língua inglesa se tornou uma prioridade em muitas escolas e instituições educacionais em todo o mundo.

Nesse contexto e com as descobertas de novos recursos durante e pós COVID-19 o aplicativo Duolingo surgiu como uma ferramenta popular para o aprendizado de línguas. Oferecendo uma abordagem interativa e gamificada, o Duolingo atrai milhões de usuários em todo o mundo. No entanto, a questão central que direciona esta pesquisa é: quais são as potencialidades do Duolingo no ensino da língua inglesa, e como ele se alinha com as competências linguísticas propostas por Almeida Filho (1993)?

Objetivos da Pesquisa

O objetivo principal desta pesquisa é investigar as potencialidades do aplicativo Duolingo no ensino da língua inglesa, com foco nas competências linguísticas propostas por Almeida Filho (1993). Para alcançar esse objetivo geral, os seguintes objetivos específicos foram delineados:

- Avaliar o impacto do Duolingo na aquisição de competências linguísticas: esta pesquisa busca avaliar se o uso do Duolingo pode efetivamente contribuir para o desenvolvimento das competências linguísticas dos alunos, incluindo a competência linguística (gramática, vocabulário), a competência sociolinguística, a competência estratégica e a competência pragmática propostas por Almeida Filho (1993).
- Analisar a experiência dos alunos com o Duolingo: a pesquisa visa compreender a experiência dos alunos ao usar o Duolingo como uma ferramenta de aprendizado de línguas. Isso incluirá a avaliação do envolvimento dos alunos, suas percepções sobre o aplicativo e os benefícios percebidos em relação ao desenvolvimento de competências linguísticas.

- Identificar possíveis limitações e desafios: além de avaliar as potencialidades do Duolingo, a pesquisa também visa identificar quaisquer limitações ou desafios no uso do aplicativo para o ensino da língua inglesa. Isso incluirá considerações sobre a acessibilidade, a motivação dos alunos e outros fatores relevantes.

Metodologia

Para atingir os objetivos propostos, esta pesquisa utilizará uma abordagem metodológica qualitativa e quantitativa por meio de inquéritos por questionário e entrevista. Um grupo de alunos foi selecionado em uma escola de ensino público na modalidade Educação de Jovens e Adultos para participar do estudo. Os alunos são usuários do aplicativo por incentivo e orientação dos professores que também são participantes da pesquisa.

Além disso, a pesquisa coletou dados qualitativos por meio de entrevistas e questionários com os alunos. Os participantes foram convidados a compartilhar suas experiências com o Duolingo, incluindo percepções sobre sua motivação, envolvimento e aprimoramento das competências linguísticas.

Ao explorar as potencialidades do Duolingo, esperamos obter *insights* que possam contribuir para a melhoria do ensino de línguas estrangeiras e para o desenvolvimento de estratégias mais eficazes no contexto educacional. A pesquisa também pode lançar luz sobre como a tecnologia pode ser usada para aprimorar o aprendizado de idiomas e preparar os alunos para um mundo globalizado.

A análise dos resultados qualitativos nos permitirá avaliar se o Duolingo é uma ferramenta que contribui para a aquisição da língua inglesa e para o desenvolvimento de competências linguísticas.

A pesquisa está enraizada na busca pela excelência no ensino de línguas estrangeiras, e acreditamos que, ao explorar as potencialidades do Duolingo, estaremos mais bem preparados para enfrentar os desafios do século XXI no campo da educação e da comunicação global com a presença da tecnologia na sala de aula.

1.3 Estrutura da dissertação

Esta dissertação está organizada em seis partes que se ligam por uma relação de complementaridade.

No capítulo I, Introdução, apresenta-se a motivação, a contextualização, finalidade e objetivos da investigação, a esquematização desse estudo e a relevância dele.

No capítulo II, são apresentados vários autores linguistas com algumas vertentes teóricas trazendo uma discussão das competências linguísticas necessárias para a aquisição de uma Língua Estrangeira (LE), no caso desta investigação, a Língua Inglesa.

No capítulo III, abordamos o M-Learning como uma modalidade de ensino, explorando conceitos e aspectos que permeiam os métodos e abordagens do ensino da língua inglesa. Além disso, introduzimos uma discussão à luz de alguns autores renomados da área, incorporando traços humanos ao enriquecer a análise com suas perspectivas individuais. Adicionalmente, apresentamos um breve contexto histórico do ensino de língua inglesa no Brasil, destacando a influência de personalidades e eventos relevantes que moldaram o panorama educacional ao longo do tempo.

No capítulo IV, efetua-se o enquadramento metodológico, o contexto investigativo e a descrição das etapas investigativas e seus instrumentos.

No capítulo V são apresentados os resultados por meio de gráficos e as considerações dos resultados dos questionários alinhados às entrevistas.

Finalmente, no capítulo VI, apresenta-se a conclusão, as considerações finais, limitações da investigação e uma proposta de continuidade de investigação futura.

2 Teorias e competências linguísticas da língua inglesa

2.1 Estudos linguísticos

Este capítulo traz a trajetória histórica dos principais teóricos tradicionais linguistas sobre as competências, iniciando por Chomsky (1965), Hymes (1972), Savignon (1972), Canale e Swain (1980), Canale (1983), Bachman (1990), Celce-Murcia, Dörnyei e Thurrell (1995), Perrenoud (2000) e Almeida Filho (1993, 1999, 2004). Assim, serão abordados os principais contributos de cada autor.

O primeiro estudo formal da Língua Inglesa de um indivíduo normalmente ocorre na escola e assim vai desenvolvendo mecanismos ligados à aprendizagem de uma língua, chamados de competências. Muitos estudos e diversas áreas utilizam o termo competência e o conceitua de formas diferentes. Na Linguística, Chomsky (1957) foi um precursor ao utilizar esse termo, denominando-o como conhecimento linguístico que o indivíduo já possuiria e que seria utilizado por ele mesmo ao se comunicar. Chomsky (1965) inicia o uso e o estudo sobre competência. Embora ele seja um teórico estruturalista, ainda assim ele discutiu excessivamente as noções da psicologia, o que contribuiu para a definição do termo competência. Para ele, a língua é expressão do pensamento, é uma aptidão inata de todos indivíduos e elemento individual. Chomsky (1965) reformulou o conceito de linguística ao designar seu objeto de estudo a competência linguística do falante-ouvinte ideal, pertencente a uma comunidade linguística também ideal, homogênea. Assim a palavra competência passa a ser compreendida como a capacidade de gerar uma quantidade imensurável de sentenças a partir de um conjunto limitado de regras, isso quer dizer que assim se desenvolve uma língua. Se esse uso é proveitoso ou não, é importante salientar que o desempenho não fez parte do estudo de Chomsky, apesar de ele reconhecer que possa existir a possibilidade do erro, a sua preocupação não era com o uso da língua em si, pois para ele o desempenho é degeneração.

O estudo de Chomsky recebeu muitas críticas que questionavam exatamente sobre a existência do falante ideal numa comunidade homogênea que não seja afetado por erros ou até mesmo distrações de ambientes externos. Tal questionamento foi

embasado em situações comuns do dia a dia, onde se pode perceber que até mesmo numa comunidade linguística pequena, com uma sala de aula, por exemplo, é perceptível a heterogeneidade dos falantes, com pronúncias diferentes para as mesmas palavras.

O estudo e a teoria de Chomsky (1965) abriu caminho para vários outros estudos como Hymes (1972), antropólogo que apresentou uma nova perspectiva: a dimensão social da língua, acrescentando uma crítica a Chomsky por não considerar os aspectos socioculturais. Para Hymes (1972) o termo competência ganha o sentido de uma reunião de conhecimentos linguísticos, sociolinguísticos, e pragmáticos, somados a habilidades que o indivíduo falante desenvolve para se comunicar por meio da língua. Ou seja, Hymes (1972) une desempenho e competência, pois para ele a língua é um meio de comunicação social e é constituída de símbolos, assim a aquisição da linguagem pelo indivíduo falante se dá pelo uso também e não apenas só pelo conhecimento de regras da gramática.

Hymes (1972) argumenta que existe a necessidade de um estudo ou uma teoria que possa contemplar o indivíduo falante real, com os usos e as práticas linguísticas. É com esta cena que a competência comunicativa é desenvolvida e assim o indivíduo falante pode se adequar ao meio/comunidade e que possa estar inserido, uma teoria que se preocupe com o que fala, quem fala e a maneira que se fala. Reforça assim que para além de se ter o conhecimento é importante também saber praticá-lo, aplicá-lo e pauta seu estudo em quatro pontos importantes: adequação, viabilidade, possibilidade e praticidade. Focou, por tanto, na língua estrangeira e influenciou os autores que estudam a segunda língua.

Savignon (1972) trouxe um estudo sob uma perspectiva pedagógica adicionando imensos aspectos sintáticos como indicadores de domínio linguístico do falante. Halliday (1973) alargou e intensificou esse debate e estreou o movimento da comunicação, apresentando as noções das funções da linguagem congênere ao contexto das situações. Widdowson (1978) traz uma interpelação discursiva ao recordar as teorias de Chomsky (1972) e a de Hymes (1972), condensando a aplicabilidade de seus estudos na aquisição e no ensino de língua estrangeira.

Em 1980, Canale e Swain (1980) apresentam o primeiro estudo teórico referente às competências sobre o ensino e a análise para a aquisição da segunda língua. Os autores levavam os estudantes a explorarem pontos da gramática selecionados da segunda língua com pilar em complexidades gramaticais e cognitivas, assim dividiram as competências comunicativas em unidades analisadas e que pudessem mostrar resultados:

1. Competência gramatical: implica o conhecimento das formas e da gramática da língua, a fim de formar as sentenças em uso;
2. Competência sociolinguística: envolve a adoção de um discurso segundo o contexto social, sem ferir regras sociais da língua;
3. Competência estratégica: constitui-se de mecanismos verbais e não verbais a ser tomados para compensar falhas em outras competências.

Alguns anos depois, Canale (1983) adiciona as competências discursivas e explica que elas se referem a capacidade de combinar funções da comunicação a sentenças comunicativas gerando coerência com significados e significativos, reforçando que comunicação é a troca de informação entre pelo menos duas pessoas que envolve meios orais, escritos e por símbolos verbais e não verbais e há ainda um processo de compreensão de conteúdo conceitual, sociocultural e afetivo. Outra contribuição valerosa é de Bachman (1990). Ele afirma que a competência comunicativa é a soma dos conhecimentos da língua e de seu uso, ampliando o modelo de Canale e Swain (1980), apresenta uma correlação dos vários pontos entre si e deles com o próprio uso da língua, ou seja, há uma integração baseando-se em pesquisas empíricas e associando às propostas já apresentadas.

O modelo de Bachman (1990) compreende:

1. Competência linguística: consiste nos componentes específicos do conhecimento da língua;
2. Competência estratégica: caracteriza-se pela capacidade mental de implementar os componentes da competência linguística em contextos comunicativos de uso da língua, bem como prover significados relacionados a uma situação em que a língua esteja em uso (conhecimento sociocultural e conhecimento de mundo);

3. Mecanismos psicofisiológicos: referem-se aos mecanismos neurológicos e fisiológicos envolvidos na execução da língua, como os fenômenos físicos de som e de luz.

O alvo do estudo de Bachman (1990) era desenvolver um modelo voltado para a avaliação e análise que trouxesse uma discussão mais objetiva e profunda sobre a proficiência, pois esta é medida por avaliações que envolvem apenas competências, gramaticais, socioculturais e pragmáticas.

Na obra de Celce-Murcia, Dörnyei e Thurrell (1995), prosseguindo os estudos de Canale e Swain (1980), foi desenvolvido um modelo de competência comunicativa motivado de maneira pedagógica, voltado para o ensino de uma segunda língua. Este modelo abrange competências discursivas, estratégicas, socioculturais, acionais e linguísticas, constituindo-se como uma abordagem mais avançada em comparação ao modelo proposto por Canale e Swain (1980), os quais categorizavam as últimas duas competências como gramaticais e sociolinguísticas. Celce-Murcia et al. (1995) introduziram alterações para incorporar elementos como léxico, conhecimento sociocultural e fonologia, reconhecendo que esses aspectos estão intrinsecamente ligados a características individuais e coletivas, assim como a dinâmicas grupais.

Alguns anos depois, Celce-Murcia (2007) apresenta seu modelo, atualizado e com subdivisões da competência acional em formulaica e interpessoal. Acional é o conhecimento das expressões fixas e pré-fabricada da língua que o indivíduo falante usa no dia a dia, como provérbio e expressões como “por nada”, “pois não”. A formulaica está relacionada aos conhecimentos não verbais e aos turnos de fala. Nos dois modelos de Celce-Murcia, tanto em 1995 como em 2007, ela constrói a competência discursiva como alicerce principal da competência comunicativa.

Outro autor com contribuições importantes é Perrenoud (2000) que define competência como a habilidade de fazer a junção de um conjunto de recursos cognitivos, habilidades, saberes e informações a fim de resolver com capacidade, propriedade e eficácia várias situações. Segundo ele, as competências se formam conforme a realidade em que o indivíduo vive e se apresenta, ou seja, o meio interfere no nível de cada competência. Reforça que essa construção é condicionada pela existência de uma interação frutífera entre teoria e prática.

O modelo que temos de mais atual com influência em Hymes (1972) e em Canale e Swain (1980) é de Almeida Filho (1993) e foi construído e refinado em 1999 e 2004. A teoria desenvolvida pelo linguista brasileiro José Luiz Meurer de Almeida Filho, é uma abordagem teórica na área do ensino e aprendizagem de línguas estrangeiras. Essa teoria busca entender o processo de aprendizagem de uma língua estrangeira a partir da perspectiva das habilidades comunicativas dos aprendizes. De acordo com Almeida Filho, a competência comunicativa é composta por várias dimensões interligadas, que são necessárias para que um indivíduo seja capaz de se comunicar realmente em uma língua estrangeira. O autor faz a fusão da noção de competências com a de abordagens e propõe o modelo com base em cinco competências:

1. Competência teórica: compõe-se dos estudos teóricos em livros, revistas científicas, pesquisas e eventos que promovam a formação de professores (saber dizer, saber falar, saber articular);
2. Competência implícita: compreende os conhecimentos espontâneos do professor, que tem como base crenças, intuições e experiências próprias;
3. Competência aplicada: é por meio dela que o professor tem a capacidade de ensinar conforme seu conhecimento consciente, ou seja, ele é capaz de explicar por que ensina da forma como ensina e por que tem os resultados que alcança (ela seria a prática com raízes nas competências teórica e implícita);
4. Competência linguístico-comunicativa: permite ao professor produzir linguagem em contextos de uso da língua-alvo;
5. Competência profissional: permeia as demais competências, uma vez que se caracteriza pela consciência do professor de seu papel ativo como educador e facilitador e da importância social de seu trabalho.

O modelo de competências de Almeida Filho destaca a importância de alcançar todas essas dimensões em atividades de ensino e aprendizagem de línguas estrangeiras. Ele argumenta que os professores devem gerar ambientes de aprendizagem que estimulem o desenvolvimento de todas as habilidades comunicativas dos alunos, proporcionando oportunidades para a prática e reflexão sobre a língua-alvo em diferentes contextos autênticos. Além disso, o modelo de habilidades também destaca o incentivo ao engajamento dos aprendizes no processo de aprendizagem, encorajando a autonomia, a independência de forma que a participação seja ativa na construção e

aquisição do conhecimento e na prática do conteúdo. Nesse sentido, a teoria de Almeida Filho (1993) se alinha juntamente com abordagens comunicativas e sociointeracionistas, que enfatizam a interação social e a comunicação real como elementos centrais no ensino de línguas. É importante evidenciar que o modelo de habilidades de Almeida Filho (1993) tem sido largamente debatido e aplicado no contexto do ensino de línguas estrangeiras, principalmente no Brasil, confiante para uma visão mais abrangente e integrada do processo de aprendizagem e uso de uma língua estrangeira.

3 M-Learning

A tecnologia vem ganhando importância nos meios sociais e educativos, dessa forma tornou-se um recurso de ensino e, de acordo com Valadares e Murta (2016, p. 5), o *M-Learning* é um meio de aprendizagem por tecnologia móvel e pode funcionar como uma extensão da sala de aula. Ao utilizar aplicativos de jogos de aprendizagem, por exemplo, os usuários podem ter o prazer de jogar e aprender ao mesmo tempo.

Caudill (2007), Motiwalla (2007) e Ferreira et al. (2013) mostram que o *M-Learning* tornou-se uma modalidade de ensino e aprendizagem e por ter acesso sem fio à internet facilita a transmissão de informações, o acesso a conteúdo, uma interação mais rápida entre professor e aluno, a consulta e o compartilhamento de materiais e permite acesso a qualquer instante e em qualquer lugar, rompendo a barreira de distanciamentos físicos e fronteiriços.

De acordo com Kakihara e Sorensen (2002) o conceito de mobile engloba três aspectos cruciais. Primeiramente, a mobilidade espacial refere-se às diversas maneiras de utilizar dispositivos móveis, especialmente durante deslocamentos geográficos. Em segundo lugar, a mobilidade temporal diz respeito às inúmeras possibilidades de uso de dispositivos móveis ao longo do tempo, permitindo o acesso a eventos passados e simultâneos. Por fim, a mobilidade contextual proporciona que a ação humana se torne participante em seu contexto específico (Kakihara & Sorensen, 2002).

Traxler (2007) destaca que, para além das características técnicas, o ambiente do *M-Learning* proporciona a cada aluno uma forma personalizada de aprender, considerando a diversidade, a individualidade de estilos de aprendizagem em que o tempo e o local de estudo sejam favoráveis a ele.

Face ao crescente uso da tecnologia móvel em escala global, Ferreira (2013) conceitua o atual estágio da cibercultura como a cultura da mobilidade, ou seja, a aprendizagem móvel (em inglês, *mobile learning* ou *m-learning*) é uma pedagogia moderna, que explora os benefícios dessa cultura da mobilidade para os avanços na educação. O *M-Learning* é o uso de dispositivos móveis como tablets e telefones celulares voltados para os contextos educacionais, tendo como característica

fundamental e principal a portabilidade dos dispositivos e a mobilidade dos sujeitos, que podem estar fisicamente e geograficamente distantes uns dos outros ou em espaços físicos de educação formal, como a sala de aula (Moura, 2010, p. 3).

Segundo Brown (2003) o *M-Learning* é um subconjunto do *E-Learning* e reforça a ideia de que as tecnologias móveis podem enriquecer as possibilidades de aprendizagem pela flexibilidade, conveniência e conforto, somando a isso a capacidade que o *M-Learning* tem de ser utilizado por uma diversidade de aparelhos portáteis com diferentes tamanhos e funcionalidades.

Quando nos referimos ao *E-Learning* muitos autores defendem que esta modalidade está associada à disseminação da internet. Gomes (2005) afirma ser o *E-Learning* uma modalidade de aprendizagem a distância e híbrida, olhando apenas do ponto tecnológico e associando o suporte, a internet, as publicações e as informações e comunicação que se disponibilizam. Já do ponto de vista pedagógico é um modelo de interação entre professor e aluno, bem como entre os próprios alunos. Outros autores (Brown, 2003; Correia & Pinheiro, 2012) trazem como definição do *E-Learning* o uso de qualquer mídia digital eletrônica para fins educacionais. Brown (2003, p. 4) define a aprendizagem eletrônica, baseado em Urdan e Weggen (2008), como a entrega de conteúdo e interação através de todo o tipo de mídia eletrônica, incluindo a internet, intranets, extranets, transmissão de satélite, fitas de áudio/vídeo, TV interativa, etc.

O *M-Learning* é uma ferramenta flexível de aprendizado, uma vez que permite ao sujeito transpor as limitações de tempo e de espaço, ou seja, ele consegue transitar entre os contextos ou atividades que fazem parte do seu dia a dia. Essa ferramenta quebra as opções tradicionais de educação, uma vez que o acesso é feito de forma remota no celular ou tablet.

3.1 O M-Learning no ensino da língua inglesa

Dominar a língua inglesa, para além das competências sociais, permite ao sujeito sua inclusão ao mundo globalizado, permitindo a comunicabilidade e o rompimento simbólico das fronteiras.

Chomsky (1965) conforme citado por Hymes (1995, p. 30) elabora que as competências linguísticas e comunicativas envolvem tanto o conhecimento da língua quanto o desempenho prático de seu uso. Ele explica que, ao aprender um novo idioma, a aquisição se torna qualitativa, sendo absorvida à medida que o aprendiz se envolve com o idioma desejado. Além disso, destaca que as competências de comunicação abrangem a habilidade auditiva, leitura, escrita e expressão oral (Hymes, 1995).

A chegada dos *apps* trouxe uma evolução para o ensino da língua inglesa, pois desta forma o aluno não se limita às aulas em classes, pode estudar e interagir com mais dinamismo, concentrado em casa, numa viagem ou enquanto aguarda algum atendimento.

Os *apps* a princípio haviam sido criados para funções básicas como agenda, alarmes e jogos, mas evoluíram e transformaram-se em ferramentas que auxiliam em muitas atividades do cotidiano como localização (*maps*) e transações bancárias de consultas e compras.

Aprender inglês não está fora desse mundo de *apps*, essa possibilidade trouxe novas metodologias como o reconhecimento de voz, algo que não é comum numa aprendizagem tradicional de sala de aula e livros. Temos um grande número de *apps* para aprender a língua inglesa que abrange desde a idade infantil a adultos que buscam aprender e vão desde nível iniciante ao avançado com foco em leitura, escrita e desenvolvimento da oralidade. Além do conteúdo os *apps* oferecem uma forma diversificada para o aluno se manter em contato com o idioma, sendo estimulado e não caindo numa rotina cansativa, oferecem filmes, podcasts, lições, notícias e outros recursos sempre ligados a temas interessantes e atuais, o que faz com que o aprendizado seja um momento bom, leve e divertido ao invés de ser algo ruim.

O mercado digital oferece aplicativos pagos, mas também disponibiliza versões gratuitas para que o indivíduo experimente as aplicações e possa assim decidir qual atenderá suas expectativas e necessidades.

3.2 Metodologias e abordagens no ensino/aprendizagem de Línguas

Leffa (2012, p. 393) afirma que dificilmente qualquer outra área da educação cria ou terá criado tantos métodos ou abordagens de ensino como a área de línguas. O contexto histórico traz diversas propostas diferente de ensinar a L2 (língua aprendida após a língua materna), com isso muitos linguistas focaram neste tema para a prática do docente.

Brown (2000) estipula que ensinar uma L2 envolve as concepções relativas à natureza da língua, bem como o processo de seu ensino. Já Anthony (1963) propõe uma abordagem em que as considerações do docente estejam detalhadas e podem funcionar como uma boa estratégia introdutória. Almeida Filho (2010, p. 17) argumenta que uma boa abordagem é composta por um conjunto de conhecimentos, disposições, crenças e princípios sobre a linguagem humana, assim como o processo de ensino e aprendizagem da língua alvo.

No contexto de ensino de Língua Estrangeira (LE) no âmbito formal, ou seja, em instituições formais de ensino, é normal que as abordagens de ensino envolvam as concepções (conhecimento prévio adquirido) relacionadas ao indivíduo, à sala de aula e os papéis desempenhados pelo professor e pelo aluno em relação à língua nova. Almeida Filho (2010) ressalta que as abordagens do aluno no processo de aprendizagem e do professor no processo de ensino podem entrar em conflito e, para tanto, é importante refletir sobre os processos educacionais em como chegar a uma harmonização e assim aumentar a possibilidade de sucesso no aprendizado de línguas.

No âmbito deste estudo, considera-se como um conceito mais específico em comparação com a abordagem, o método, que é definido como um conjunto de princípios que incorporam as características particulares de cada contexto de aprendizagem e seus objetivos, de formar ou tornar sua aplicação possível em

diferentes situações (Brown, 2000). Almeida Filho (2010) esclarece que esse termo se refere a elementos práticos no ensino de línguas, como o planejamento dos módulos ou unidades de ensino, a escolha e seleção dos materiais didáticos e os métodos de avaliação dos discentes. Aqui nesta investigação faz-se uso do termo “abordagem-metodológica” para assim incluir as perspectivas citadas, isto é, as representações e posicionamentos teóricos e a prática do ensino e aprendizagem da linguística em si. Além disso, esse tópico é necessário para que não haja ambiguidade, pois algumas definições trazem elementos chamados de métodos que poderiam ser na verdade denominados de abordagens e vice-versa, consideração apontada por Leffa (1998).

Nessa perspectiva, e tomando como referência autores influentes, como Brown (2000), Larsen-Freeman (2000) e Leffa (1988; 2012), identificamos um conjunto central de abordagens e metodologias que moldam o ensino da LE e são abordagens que envolvem a gramática-tradução, a abordagem direta, a audiolingual, a abordagem silenciosa, a abordagem comunicativa, a situacional, a natural e o pós-método.

Vale ressaltar que tais abordagens-metodológicas não se restringem a um período histórico específico, pois podem ser observadas e entrelaçadas nas práticas pedagógicas de ensino de línguas e nos materiais didáticos, inclusive nos tempos atuais, muitos anos após o início da pesquisa em ensino/aprendizagem de Língua Estrangeira.

Apesar de considerarmos a importância de todas as abordagens-metodológicas mencionadas, concentramos nossa atenção na gramática-tradução, audiolingual, abordagem comunicativa e pós-método. Essas abordagens têm perdurado ao longo do tempo nos contextos de ensino de Língua Estrangeira.

No decorrer da história, antes que as abordagens metodológicas fossem sistematizadas com embasamento teórico, o método predominante no ensino de línguas era predominantemente o da tradução, associado no Ocidente, sobretudo, ao ensino das línguas latina ou grega. A língua latina, em particular, foi considerada essencial para uma educação adequada (Brown, 2000). Essa prática era tradicionalmente aplicada nos séculos XVIII e XIX, constituindo o método clássico,

que, ao longo do século XIX, evoluiu para o que se convencionou chamar de "método de gramática-tradução" (doravante GT) (Brown, 2000).

As principais características dessa abordagem metodológica, conforme descritas por Leffa (1988; 2012), Brown (2000) e Larsen-Freeman (2000), incluem:

- 1) Ênfase na memorização do vocabulário lexical, declinações e conjugações;
- 2) A aprendizagem bem-sucedida de línguas estrangeiras transferida a trabalhos de tradução de textos da língua materna para a língua-alvo e vice-versa;
- 3) Abordagem baseada na apresentação das semelhanças entre a língua materna e a língua-alvo;
- 4) Crença na possibilidade de encontrar equivalências entre a língua materna e a língua-alvo;
- 5) Foco na forma da língua-alvo;
- 6) Utilização da técnica pedagógica de dedução;
- 7) Ênfase nas habilidades de leitura e escrita em detrimento das habilidades orais e auditivas;
- 8) Valorização da literatura canônica e clássica da língua estrangeira, considerando a literatura superior à língua falada;
- 9) A escassez de atenção dispensada à capacidade de comunicação e à pronúncia, caracterizada pelo predomínio de exercícios escritos, é uma preocupação identificada no contexto educacional;
- 10) O professor é visto como autoridade a quem os alunos devem responder corretamente.

Essa abordagem do método da gramática-tradução gerou opiniões fortemente divergentes, dando origem a uma abordagem metodológica oposta no ensino de línguas, o método direto, que possuía posições completamente diferentes. No entanto, não abordaremos essa abordagem em nosso escopo, uma vez que nosso foco está delimitado em outro contexto.

O método audiolingual também desfrutou de grande popularidade no campo do ensino e aprendizagem de línguas. Sua origem está ligada a um contexto histórico específico, relacionado à Segunda Guerra Mundial (Brown, 2000). Nessa época, as

forças armadas dos Estados Unidos da América (EUA) tinham a necessidade de que tantos aliados quanto inimigos ocorressem pelo menos um domínio mínimo de línguas estrangeiras, devido aos conflitos mundiais em curso. Assim, o Exército dos EUA incentivou financeiramente a criação de cursos intensivos de línguas, focados principalmente na compreensão oral e auditiva. Esse método ganhou popularidade sob o nome de "Método do Exército" e, com pouco tempo, foi adotado nacionalmente por instituições educacionais. Por volta da década de 1950, ele passou a ser conhecido como método audiolingual, conforme o nome que usamos hoje.

É notável que essa abordagem metodológica ainda inspira novas adaptações e variações, mesmo que tenha se originado em um contexto de guerra, em que o conhecimento, ou a falta dele, de uma língua estrangeira poderia custar vidas (Brown, 2000; Larsen-Freeman, 2000).

Esse método encontra sua base teórica nas teorias linguísticas estruturalistas e na psicologia behaviorista (Brown, 2000; Larsen-Freeman, 2000). Do behaviorismo, ele incorpora a concepção de que a aprendizagem de línguas é resultado de condicionamento, seguindo uma sequência de estímulo, resposta e reforço. De acordo com essa perspectiva, aprender uma língua envolve superar os hábitos da língua materna enquanto se adquire, simultaneamente, novos hábitos na língua-alvo (Larsen-Freeman, 2000). As etapas dessa abordagem metodológica incluem (Leffa, 1988; Brown, 2000; Larsen-Freeman, 2000):

- 1) A aprendizagem de línguas envolve uma internalização de hábitos que se fortalecem à medida que são repetidos com frequência;
- 2) É importante evitar erros, pois os alunos podem assimilar equívocos;
- 3) O processo de aprendizagem requer a superação dos hábitos da língua materna para adquirir novos hábitos na língua-alvo;
- 4) Reforços positivos são usados para estabelecer hábitos na língua-alvo;
- 5) A compreensão da língua é vista como um sistema de padrões que os estudantes devem aprender;
- 6) A abordagem se concentra na aprendizagem da língua em vez de aprendizado sobre a língua, evitando explicações gramaticais e enfatizando induções;

- 7) O uso exclusivo da língua-alvo é incentivado para evitar interferências da língua materna na aprendizagem;
- 8) Novos conteúdos são ensinados por meio de contextualizações, como diálogos;
- 9) O propósito de aprender línguas é a comunicação;
- 10) A compreensão de estímulos envolve tanto elementos verbais quanto não-verbais;
- 11) A língua é concebida principalmente como oral, com menos ênfase na escrita;
- 12) O professor serve como modelo linguístico a ser seguido e é responsável por orientar e controlar o comportamento dos alunos;
- 13) Os alunos aprendem efetivamente quando alcançam a superaprendizagem, ou seja, quando automatizam as respostas na língua-alvo;
- 14) A conexão entre língua e cultura é reconhecida, e o professor desempenha o papel de apresentar aspectos culturais, não se limitando apenas à literatura e às artes, mas também ao comportamento cotidiano das pessoas que falam a língua-alvo (Larsen-Freeman, 2000, p. 45 nossa tradução).

Nos anos de 1960, surgiram questionamentos em relação a essa abordagem metodológica, e essas críticas se intensificaram na década seguinte e com isso começaram a duvidar da solidez dos pressupostos teóricos da linguística estrutural e do behaviorismo comportamental quando aplicados na prática. Tornou-se evidente que muitas das dificuldades enfrentadas pelos alunos no ensino de línguas dentro dessa abordagem eram semelhantes às que existiam nas concepções de educação linguística anteriores (Leffa, 1988). Allwright (2009) destaca que houve uma negligência em relação à dimensão social no ensino e aprendizado de línguas, uma vez que, naquela época, a psicologia individual predominava nas ciências de maneira geral, enquanto a psicologia social ainda não havia conquistado influência significativa. As mudanças no cenário científico foram desenvolvidas para um período de reflexões profundas, resultando em um futuro incerto para o ensino de línguas. De acordo com Leffa (1988, p. 16):

O ensino de línguas havia mergulhado em uma de suas crises mais significativas. Até então, sempre que se rejeitava uma abordagem, havia outra solução melhor pronta para ser rompida. No entanto, com o declínio do audiolinguismo, isso não aconteceu; os linguistas gerativos-transformacionais, ao contrário das escolas linguísticas anteriores, não apresentaram uma solução definitiva para o ensino de línguas.

3.3 Abordagens comunicativas

Na década de 1970, emergiu a Abordagem Comunicativa (AC), a qual teve um impacto significativo no campo do ensino e aprendizagem de línguas. Durante as atividades em sala de aula, os estudantes demonstraram habilidade na produção de frases adequadas. No entanto, enfrentaram desafios ao expressar-se espontaneamente em situações reais de comunicação (Larsen-Freeman, 2000). Esse cenário levou os linguistas a uma reflexão profunda sobre as funções linguísticas, os contextos situacionais, os significados e os interlocutores no âmbito da interação durante o processo de ensino e aprendizagem de línguas (Almeida Filho, 2010; Larsen-Freeman, 2000).

A Linguística Nacional-Funcional e a Pragmática desempenharam um papel fundamental na formação da base teórica dessa abordagem (Brown, 2000; Larsen-Freeman, 2000). Dessa forma, a abordagem comunicativa incorpora aspectos sociais e culturais, com ênfase no contexto como o ambiente real de utilização da língua, proporcionando aos alunos uma experiência autêntica (Brown, 2000; Larsen-Freeman, 2000). De acordo com Larsen-Freeman (2000) os princípios fundamentais dessa abordagem incluem:

- 1) Contextualização da língua em situações reais de uso, permitindo que os enunciados tenham significado;
- 2) Promoção da compreensão das preocupações do falante ou escritor, ou seja, a interpretação de textos;
- 3) Enfoque na língua-alvo como um meio de comunicação, não apenas como objeto de estudo;
- 4) Ênfase na aprendizagem de diversas formas linguísticas;

- 5) Abordagem da língua de forma discursiva e pragmática, considerando a coesão e a coerência textuais;
- 6) Importância dos jogos no processo de aprendizagem, pois possibilitam o uso da língua em contextos reais de comunicação, nos quais os aprendizes podem interagir e negociar significados;
- 7) Necessidade de fornecer aos estudantes espaços onde possam expressar suas ideias e opiniões livremente;
- 8) Aceitação dos erros cometidos pelos aprendizes, compreendendo-os como parte integrante do processo de aprendizagem;
- 9) O papel do professor como facilitador e criador de oportunidades para situações comunicativas;
- 10) Nas atividades que envolvem situações de comunicação, os alunos têm a liberdade de escolher o que dizer e como fazê-lo;
- 11) O ensino de gramática e vocabulário na língua-alvo é ancorado em funções linguísticas, contexto e interlocutores;
- 12) Os alunos precisam de oportunidades para vivenciar a língua em situações específicas de comunicação, especialmente através da audição ativa e da interação.

Almeida Filho (2010) argumenta que, ao abordar o conceito de ensino comunicativo, existem duas definições predominantes. A primeira compreende o ensino de língua estrangeira como baseado nos interesses ou necessidades dos alunos em se expressarem linguisticamente em situações reais com falantes da língua-alvo. A segunda definição vai além das limitações das gramáticas tradicionais, indicando que existem aspectos linguísticos que não podem ser completamente descritos por meio de modelos estruturais. A importância dessa abordagem na história do ensino e aprendizagem de línguas reside na intenção de transformar de forma significativa a experiência educacional em língua estrangeira, ao considerar a língua não apenas como um sistema estrutural, mas como um meio e um contexto para a criação de significados (Mattos & Valério, 2010).

Analisando a evolução do ensino de línguas desde o Método da Tradução até a Abordagem Comunicativa, concordamos com Leffa (2012, p. 397) quando ele afirma

que "a transição do Método da Tradução para o Método Direto e, posteriormente, para a Abordagem Comunicativa reflete uma mudança de ênfase do código para o significado, culminando na ênfase na ação: falar é realizar uma ação". A Abordagem Comunicativa continuou a influenciar o ensino e a aprendizagem de línguas durante as décadas de 80 e 90 do século XX, passando por algumas adaptações.

3.4 As TIC no ambiente educacional e a aprendizagem móvel

A tecnologia não é apenas vista como um suporte, modalidade ou ferramenta externa à sociedade. Ela é intrinsecamente construída juntamente com aspectos culturais, psicocognitivos e linguísticos (Lévy, 1999). Concordamos com Oliveira (2014, p. 156) que argumenta que as tecnologias são produtos da ação humana, construídas ao longo da história, refletindo relações sociais das quais dependem, mas também influenciam. Os produtos e processos tecnológicos são considerados fatores sociais e culturais que carregam relações de poder e interesses diversos (Marquesi, 2008; Sancho, 2006).

Dessa forma, é fundamental entender que a Educação está intrinsecamente ligada às tecnologias, uma vez que engloba processos de organização social relacionados à produção e difusão do conhecimento. As tecnologias, nesse sentido, representam os instrumentos que permitem os processos de ensino e aprendizagem, abrangendo desde recursos tradicionais, como o giz, até dispositivos contemporâneos, como *smartphones*, que podem coexistir no contexto educacional.

Essas reflexões enfatizam a importância de compreender o uso das TIC e das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC) na educação. Muitos processos educacionais têm adotado essas tecnologias na prática docente, substituindo, muitas vezes, os meios tradicionais, como a lousa de giz por lousas digitais ou substituindo cadernos por tablets. No entanto, essa abordagem reflete frequentemente uma lógica que enfatiza o "novo" em detrimento do "antigo". É importante ressaltar que a simples incorporação de novas tecnologias não garante, por si só, uma educação inovadora e de qualidade.

Por outro lado, também é fornecida uma resistência em relação às TIC e TDIC, com a percepção de que essas tecnologias podem não ser confiáveis para promover a aprendizagem ou podem servir apenas como distração no ambiente educacional. Portanto, existem opiniões divergentes sobre o papel das TIC e TDIC na Educação, com defensores e críticos dessa abordagem.

Quando revisitamos as ideias de Bax (2011; 2003) percebemos que ambas as perspectivas sobre tecnologia são intrinsecamente contraditórias, pois mesmo os artefatos com os quais somos atualmente familiarizados através de uma fase inicial de inclusão por parte dos professores antes de serem incorporados às práticas pedagógicas. O autor se refere a esse processo como "normalização", no qual a tecnologia se integra tão profundamente ao ambiente escolar que deixa de ser estranho à rotina, tornando-se tão comum quanto o lápis, o livro didático e a lousa.

Além disso, é importante considerarmos as transformações substanciais no processo de ensino e aprendizagem decorrentes da sociedade da informação e do conhecimento (Araújo & Marquesi, 2008), que redefinem como dimensões de tempo e espaço. As TIC e as TDIC representam oportunidades para experiências de aprendizagem que podem reconfigurar a relação com a construção do conhecimento.

Diante desse contexto contemporâneo, é perceptível nos últimos anos, um aumento no interesse por estudos relacionados à aprendizagem móvel, frequentemente referidos como "*mobile learning*" ou *M-Learning*. Esse conceito tem como princípio fundamental a ideia de ubiquidade, que possibilita a aprendizagem em qualquer momento e em qualquer lugar (Elsafi, 2018; Zhang, 2015). Além disso, de acordo com Boll, Ramos e Real (2018, p. 41), o *mobile learning* está associado à capacidade de participar em uma variedade de interações sociais e acessar conteúdo da *web* (internet) de forma autogerida, não planejada, formal, informal, casual, referenciado ou não por um ambiente físico, podendo ou não ser uma experiência intencional de aprendizagem.

Alguns autores também fazem referência a outra terminologia, chamada "aprendizagem ubíqua" (*u-learning*). No entanto, esta abordagem, em contraste com a anterior, transcende completamente as barreiras de tempo e espaço, apresentando-se como um processo assistemático, constante e contínuo (Santaella, 2018). Essa forma

de aprendizagem ocorre por meio de dispositivos móveis e é enraizada no ciberespaço, em comunidades de interesse que reúnem pessoas que não necessariamente se conhecem, mas que colaboram e aprendem juntas (ibidem). Essas manifestações podem ser vistas, por exemplo, em grupos da rede social Facebook, que se organizam com base em interesses comuns, com o propósito de debates e/ou compartilhamento de informações.

Em resumo, a aprendizagem móvel pode ser introduzida tanto no contexto da educação formal quanto separadamente, às vezes de forma que o próprio aprendiz não esteja consciente de que está aprendendo. Por outro lado, a aprendizagem ubíqua é mais assistemática e não se enquadra bem nos processos formais de ensino.

Nesse cenário, as condições de aprendizagem por meio de dispositivos móveis possibilitam a personalização da educação, permitindo que os alunos escolham os meios, o tempo e o método para construir seu conhecimento, o que representa um nível de autonomia sem precedentes até os dias de hoje (Palalas, 2018).

De acordo com Elsafi (2018) os tablets e os *smartphones* expandem as oportunidades de aprendizagem, e os aplicativos móveis têm a capacidade de integrar ou dissolver as fronteiras entre a aprendizagem formal e informal. Portanto, não pensamos que a aprendizagem móvel ou ubíqua irá substituir as instituições de ensino ou o papel do professor. Pelo contrário, hoje vivenciamos um cenário no qual essas abordagens coexistem, e é possível que o trabalho docente e as instituições educacionais precisam passar por transformações estruturais para se adaptarem às mudanças sociais, culturais, linguísticas e psicocognitivas decorrentes do uso das TIC e TDIC.

Nesse contexto, compartilhamos a perspectiva de Rosa e Azenha (2015) que destaca uma evolução no entendimento da aprendizagem móvel no Brasil. Essa evolução aponta para uma abordagem que não se alinha especificamente com a "informatização escolar", como era comum nas décadas de 80 e 90, nem com a mera inserção das "Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC) na Educação", como é a tendência atual. Para esses pesquisadores, as tecnologias digitais não devem ser vistas apenas como ferramentas para a aprendizagem, mas sim como elementos

integrantes da própria aprendizagem. Em outras palavras, as tecnologias digitais se tornam um agente de transformação nos processos de ensino-aprendizagem (Rosa & Azenha, 2015, p. 61 - ênfase dos autores).

3.5 A Gamificação no processo de aprendizagem

Nos últimos anos, o uso das tecnologias tem se tornado uma parte do cotidiano da vida social, sendo empregadas tanto para tarefas complexas quanto para atividades mais desafiadoras, como no caso dos jogos. Nesse contexto, o conceito de gamificação tem atraído a atenção de pesquisadores e educadores em todo o mundo.

A gamificação é a adaptação do termo "gamificação" do inglês e envolve a aplicação dos princípios mecânicos dos jogos, sua estética e a mentalidade inspirada por eles, com o propósito de envolver as pessoas, estimular ações, facilitar o aprendizado e solucionar problemas (Kapp, 2017). Diniz, Monteiro e Carneiro (2016) destacam que os jogos têm sido objeto de estudo de diversos pesquisadores, com enfoques variados, mas convergindo a percepção de que eles têm o potencial de motivar e influenciar os aspectos cognitivos, sociais e emocionais dos jogadores. Essas características, conforme os autores, podem ser exploradas. Embora os jogos estejam intimamente ligados às TIC da atualidade, o conceito de jogo é muito anterior a essas tecnologias (Huizinga, 2000). Segundo Huizinga (2000) os jogos têm sido uma parte intrínseca da história da humanidade e representam uma prática social, manifestando-se em diversas formas, como na linguagem e nos nossos mitos. Ele considera o jogo uma "totalidade", uma atividade que envolve autonomia, regras e a participação voluntária dos envolvidos para se concretizar.

Portanto, ao contrário do que pode parecer, o conceito de gamificação não é recente, uma vez que sempre esteve associado aos esforços de professores, educadores e profissionais do ensino para envolver os alunos, criando desafios em um ambiente atraente e prazeroso. No entanto, na contemporaneidade, o termo refere-se à integração desses elementos com as abordagens pedagógicas e as TIC e TDIC, criando oportunidades de engajamento e interesse (Kapp, 2017) no contexto educacional.

Experiências de aprendizagem organizadas em áreas e disciplinas de conhecimento, como física, história, entre outras, têm historicamente seguido uma abordagem pedagógica tradicional. No entanto, de acordo com Gee (2003), essa prática pedagógica tradicional tem se revelado imotivada, uma vez que muitos estudantes muitas vezes não conseguem adquirir conhecimento de maneira eficaz. Ao contrário, os videogames surgem como poderosas ferramentas para uma aprendizagem ativa e significativa.

Gee (2003) argumenta que essa perspectiva não é meramente otimista, pois regularmente essas ferramentas têm o potencial de serem usadas tanto para fins construtivos quanto destrutivos. Ele ilustra essa compreensão com o exemplo da organização neonazista Aliança Nacional, que desenvolveu um videogame no qual o jogador atua como membro da *Ku Klux Klan* ou um *skinhead* e deve cometer atos violentos contra negros, latinos e judeus. Isso destaca o poder dos videogames na construção de identidades e sugere que a educação poderia igualmente explorar esse potencial para proporcionar uma aprendizagem significativa.

Portanto, esse exemplo de uso dos videogames pela Aliança Nacional também refuta a ideia de que as pessoas não aprendem nada com os videogames, uma vez que os jogadores podem, de fato, transformar sua maneira de pensar e ver o mundo, inclusive adotando a mentalidade, extremista, como no caso de referência (Gee, 2003). Isso destaca a complexidade e a dualidade do potencial educacional dos videogames. O pesquisador também argumenta que os jogadores adquirem conhecimentos não apenas relacionados ao jogo em si, mas também em relação a outros aspectos envolvidos, mesmo que isso não seja imediato. De acordo com o estudioso:

Jogos eletrônicos de alta qualidade incorporam princípios práticos de aprendizagem que são fundamentados em pesquisas recentes no campo da ciência cognitiva (Gee, 2003, 2004). Mas por que isso acontece? Se os jogadores não pudessem adquirir novos conhecimentos por meio desses jogos, eles não seriam populares no mercado, uma vez que os jogadores não se interessam por jogos que fossem simples, desinteressantes ou curtos. No entanto, em um nível mais profundo, o desafio e o processo de aprendizagem são componentes significativos que tornam os videogames envolventes e divertidos. Os seres humanos têm uma proteção natural para

a aprendizagem, embora, em algumas situações, como na escola, essa disposição possa não ser tão evidente (Gee, 2005, p. 34).

Gee (2005) identifica princípios de aprendizagem presentes em videogames de alta qualidade, que incluem: (1) construção de identidade, em que o jogador-aprendiz desenvolve uma nova identidade, fundamental para sua inserção no mundo virtual; (2) interatividade, referindo-se à capacidade do jogador-aprendiz de reagir e responder aos jogos; (3) criatividade, que pressupõe que os jogadores-aprendizes não sejam apenas “consumidores”, mas também “produtores”, ou seja, criadores do próprio jogo; (4) disposição para correr riscos, uma vez que os videogames incentivam a exploração e a tentativa de novas abordagens, promovendo a aprendizagem por meio dos erros; (5) personalização, que permite ao jogador adaptar o jogo ao seu estilo de jogar e aprender; (6) senso de agência, que se refere ao sentimento de controle que os jogadores-aprendiz experimentam, devido aos princípios mencionados acima; (7) resolução de problemas progressivamente estruturados, permitindo que os jogadores-aprendizes desenvolvam situações para problemas de maneira gradual, culminando na resolução de desafios mais complexos; (8) introdução constante de desafios e oportunidades de consolidação de habilidades, permitindo que os jogadores aprimorem sua perícia à medida que automatizam soluções para problemas; (9) informações “*just-in-time*” e “*on demand*”, que são benéficas para a aprendizagem, visto que Gee (2005) argumenta que o excesso de informações pode prejudicar a compreensão e, conseqüentemente, o aprendizado; (10) construção de significado situado, em que os jogos contextualizam palavras por meio de ações, imagens e diálogos para facilitar a compreensão; (11) desafio benéfico, que pode ser obtido através da combinação dos princípios anteriores, proporcionando satisfação aos jogadores-aprendizes ao superar obstáculos; (12) pensamento sistêmico, uma vez que os videogames são desligados que os jogadores consideram eventos, fatos e habilidades de forma interconectada; (13) exploração, pensamento criativo e revisão de metas, pois os jogos incentivam a exploração antes de tomar decisões, a reflexão criativa e a abordagem não linear para alcançar metas; (14) utilização de ferramentas inteligentes e partilha de conhecimento distribuído, seja em colaboração com outros jogadores ou individualmente; (15) trabalho em equipe multifuncional, colaborando na colaboração em equipe e abordagens conjuntas; (16)

desempenho antes da competência, uma vez que os jogadores-aprendentes não precisam ser especialistas para começar a jogar.

Não obstante, Gee (2005) propõe que a ênfase não deve estar na mera introdução de videogames nas instituições educacionais, mas sim na transformação das práticas de ensino dentro e fora das salas de aula, tornando-as mais alinhadas com as dinâmicas apresentadas nos jogos. Isso implica envolver os alunos em processos de aprendizagem que sejam reflexivos e significativos, seguindo os princípios previamente delineados. Reconhecemos a contribuição do autor ao questionar as práticas educacionais tradicionais e ao explorar a gamificação. No entanto, é importante observar que algumas das categorias que ele propõe para avaliar jogos, classificando-os como "bons" ou "ruins", podem parecer simplistas e dicotômicas em nossa perspectiva. Não obstante, nossa discordância em relação a certos pontos específicos levantados pelo pesquisador não diminui a relevância de suas ideias no contexto abordado neste estudo.

Um dos princípios altamente reconhecidos na gamificação é uma estrutura de recompensas, que pode se manifestar na forma de distintivos, pontos ou prêmios que os jogadores conquistam. Kapp (2017) destaca que essa estrutura desempenha funções essenciais, não apenas na gamificação, mas também em outros contextos. Ela atua como um estímulo para motivar os jogadores a continuarem participando, enquanto ao mesmo tempo pode dificultar a obtenção de recompensas de forma demasiadamente fácil.

Além disso, os jogos oferecem *feedback*, informando aos jogadores sobre o tempo decorrido, a quantidade de movimentos disponíveis e outros aspectos relacionados ao seu desempenho. Esse *feedback* tem o propósito de incentivar comportamentos, pensamentos e ações corretas, embora muitas vezes não aponte diretamente onde ocorreram erros. Ele também desempenha um papel fundamental em orientar o jogador na direção ao caminho certo, estando intimamente ligado ao princípio de causa e efeito. Em muitos casos, uma ação equivocada resulta em um *feedback* negativo imediato, levando o jogador a fazer a escolha correta na próxima tentativa.

Kapp (2017) inclui os "níveis" ou "levels" como elementos dos jogos, que representam os graus de complexidade e fornecem uma representação da experiência e habilidade do jogador. O autor argumenta que jogos muito difíceis podem se tornar entediantes, mas o mesmo vale para os jogos simples. Portanto, é essencial que haja diferentes níveis de dificuldade, como "fácil", "intermediário" e "difícil". Podemos notar que essa perspectiva poderia se alinhar com o ensino e aprendizagem de línguas estrangeiras, uma vez que é comum separar os alunos em níveis de proficiência, como exemplificado no Quadro Europeu Comum de Referência para as Línguas (A1, A2, B1, B2, C1, C2).

Inúmeros aplicativos incorporam essa abordagem em sua estrutura, com destaque para o Duolingo, frequentemente destacado por diversos autores como adotando elementos gamificados (Vieira, 2018; Paiva, 2017; Gavarrri, 2016; Lefa, 2016; Munday, 2016).

3.6 Vantagens de aprender a língua inglesa por meio do M-Learning

O aprendizado da língua inglesa é uma das habilidades mais úteis no mundo contemporâneo, tanto do ponto de vista profissional quanto pessoal. Com a ascensão da tecnologia móvel o *M-Learning* emergiu como uma ferramenta eficaz para adquirir proficiência em inglês. Neste texto, abordaremos as vantagens do *M-Learning* no processo de aprender a língua inglesa, destacando evidências teóricas e práticas que respaldam essa abordagem.

Acessibilidade e Flexibilidade

Uma das principais vantagens do *M-Learning* para aprender inglês é a acessibilidade. Com a disseminação de *smartphones* e dispositivos móveis, o aprendizado de idiomas tornou-se acessível a um público amplo e diversificado. Isso é especialmente relevante em contextos em que o acesso a cursos presenciais ou materiais de aprendizagem manuais pode ser limitado. Segundo Sharples (2019) a acessibilidade proporcionada pelo *M-Learning* pode reduzir as barreiras geográficas e

econômicas ao aprendizado de inglês, tornando-o disponível para uma gama mais ampla de pessoas.

Além disso, o *M-Learning* oferece flexibilidade no horário de estudo. Os alunos podem escolher quando e onde se dedicar ao aprendizado de inglês. Isso é particularmente importante para adultos, com agendas lotadas de trabalho e compromissos familiares, pois permitem adaptar o aprendizado à sua conveniência (Garrison & Anderson, 2003).

Personalização e Adaptação

Os aplicativos e plataformas de *M-Learning* frequentemente utilizam algoritmos de aprendizagem de máquina para personalizar o conteúdo do curso de acordo com as necessidades individuais dos alunos. Isso significa que cada aluno pode obter um caminho de aprendizagem adaptado às suas habilidades e objetivos específicos de aprendizado de inglês (Brusilovsky, 1996).

A personalização do *M-Learning* também se estende à escolha de materiais e atividades. Os alunos selecionam conteúdos que lhes interessam ou que sejam relevantes para suas áreas de atuação, tornando o processo de aprendizagem mais envolvente e significativo (Brusilovsky, 1996).

Aprendizado Ativo e Interativo

O *M-Learning* oferece oportunidades para um aprendizado ativo e interativo. Aplicativos móveis de aprendizado de inglês frequentemente incorporam exercícios interativos, jogos e *quizzes* que incentivam os alunos a aplicarem seus conhecimentos de forma prática. Isso é consistente com a teoria construtivista, que postula que o aprendizado é mais eficaz quando os alunos estão engajados na construção do conhecimento (Jonassen, 1991).

Além disso, a interatividade do *M-Learning* pode aumentar a motivação dos alunos, tornando o aprendizado de inglês mais envolvente e divertido. A gamificação, por exemplo, é uma estratégia que tem se mostrado eficaz para manter os alunos motivados e engajados (Hamari et al., 2014).

Feedback Imediato e Progresso Visível

Os aplicativos de *M-Learning* geralmente fornecem *feedback* imediato sobre o desempenho dos alunos. Isso permite que os alunos identifiquem erros e áreas que precisam de melhoria de maneira rápida e eficaz. Segundo Hattie e Timperley (2007) o *feedback* é uma das intervenções mais poderosas para melhorar o aprendizado.

Além disso, muitos aplicativos de *M-Learning* permitem que os alunos monitorem seu progresso ao longo do tempo. Isso pode ser especialmente motivador, pois os alunos podem ver claramente o quanto estão avançando em seu aprendizado de inglês (Hattie & Timperley, 2007).

Melhor aproveitamento de tempo

Se deslocar para as aulas presenciais faz com que o aluno tenha despendimento de tempo, e isso somado no final de um mês são uma quantidade de horas consideráveis que poderiam ser destinadas a outras atividades produtivas ou até mesmo para um autocuidado, podendo assim ter mais tempo para si. Assim tem uma flexibilidade de tempo para se organizar e cumprir suas metas dentro da aquisição do novo idioma.

Aprender dentro do próprio ritmo

A modalidade *M-Learning* oferece aulas virtuais que o próprio aluno se ajusta a sua necessidade, podendo definir seu próprio ritmo e sua própria organização de modo a ganhar maior autonomia descobrindo o tempo que se dedicara ao aprendizado do idioma e podendo revisar quantas vezes quiser um conteúdo específico.

Economia

A acessibilidade que o *M-Learning* permite em conexão sem fio e o contato ali no aparelho celular traz uma economia financeira de transporte, livros, papéis, etc. Hoje temos muitos *apps* com versões gratuitas que instigam o aluno e o faz ter experiências gamificadas, mostrando que aprender um idioma pode ser leve e divertido.

3.7 Aplicativos educacionais no ensino da Língua Inglesa

Com os aparelhos celulares evoluindo a cada dia, após a inclusão da internet *mobile* que abriu novos caminhos para a ruptura do ensino, para além de surgirem novos negócios rentáveis, surgiram também aplicativos diversos, que ensinam desde conteúdos do ensino básico, e especializados que focam no ensino de idiomas, por exemplo, alvo de estudo desta investigação.

Apresentam-se abaixo alguns aplicativos existentes, todos com explicação de conteúdos e exercícios, mas cada um tem características próprias e disponibilizam versões gratuitas e versões pagas.

Duolingo

Um dos primeiros a se popularizar no mercado *mobile* e com o principal objetivo de ensinar idiomas, tem uma variedade de línguas e aposta numa forma mais leve e gamificada para estimular o usuário, com lembretes diários para o estudo do idioma e com exercícios que permitem o estímulo de várias formas diferentes, seja ela pela escrita, pela leitura ou pela pronúncia.

O Duolingo começou sua história com um *website* gratuito para traduções e ensino de línguas, lançado em 19 de junho de 2012. No ano de 2014 chegou a mais de 60 milhões de usuários, sendo 20 milhões ativos. Em 2016 foi lançado o aplicativo para as versões Android, iOS e *Windows phone*. No lançamento o aplicativo contava com a colaboração de seus usuários para fazer traduções gratuitas e inserir exercícios, era um aprendizado colaborativo e dispunha de diversos idiomas, como inglês, português, polonês, alemão, holandês, dentre outros. Desenvolvido por Luís Von Ahn e Sererin Hacker, é hoje uma plataforma de ensino de idiomas com base científica que, naturalmente, se tornou a forma mais popular para aprender idiomas online. Hoje conta com mais de 300 milhões de alunos e mais de 7 bilhões de exercícios concluídos por ano.

Voxy

O Voxy é um aplicativo de aprendizado de idiomas que ajuda os usuários a melhorarem suas habilidades de comunicação em inglês. O aplicativo oferece uma

variedade de recursos e ferramentas projetadas para ajudar os usuários a aprender de forma eficiente e personalizada.

O Voxy utiliza um método baseado em tarefas, o que significa que os usuários aprendem o idioma por meio de atividades práticas e contextuais. Ele oferece uma combinação de lições de gramática, psicologia, audição e leitura, além de exercícios interativos e material autêntico de áudio e texto.

Uma das principais características do Voxy é a personalização. O aplicativo adapta o conteúdo e as atividades com base nas necessidades do usuário. Ao iniciar o programa, o usuário pode fazer uma avaliação de nível para determinar o seu ponto de partida e, em seguida, o Voxy criará um plano de estudo personalizado.

O Voxy também utiliza tecnologia de reconhecimento de voz para ajudar os usuários a melhorarem suas habilidades de fala em inglês. Ele fornece exercícios de pronúncia e dá *feedback* em tempo real, permitindo que os usuários pratiquem e aperfeiçoem sua pronúncia. Além disso, o aplicativo oferece recursos adicionais, como a possibilidade de se comunicar com professores nativos do inglês por mensagem de texto e aulas ao vivo, nas quais os usuários podem praticar suas habilidades de conversação com um instrutor real.

O Voxy está disponível tanto para dispositivos Android quanto iOS e requer uma assinatura para acessar todos os recursos do aplicativo.

Bussu

O aplicativo Bussu baseia-se no Quadro Europeu Comum de Referência para as Línguas, assim como as outras, traz desde o nível iniciante ao avançado e tem o foco em tarefas práticas que também estimulam seus usuários a serem criativos na hora de praticar o tópico aprendido.

Possui o estudo autogerido, com plano de estudo personalizado, oferece aulas ao vivo e uma comunidade para que seus usuários possam interagir dentro da plataforma.

Babbel

Babbel é um aplicativo de aprendizagem de idiomas e oferece cursos e aulas para vários idiomas. Ele é projetado para ajudar os alunos a desenvolverem suas habilidades de fala, audição, leitura e escrita em um novo idioma. O Babbel oferece cursos em idiomas como inglês, espanhol, francês, alemão, italiano, português, russo, holandês, polonês, turco, indonésio e muito mais.

O aplicativo usa uma combinação de exercícios interativos, aulas de vocabulário e diálogos para ensinar habilidades linguísticas. Ele se concentra em conversas da vida real e vocabulário prático, para que os alunos possam começar a usar o idioma em situações cotidianas. As lições são estruturadas para aumentar gradualmente a dificuldade, permitindo que os alunos progridam em seu próprio ritmo.

O Babbel oferece um modelo baseado em assinatura, onde os usuários pagam uma taxa mensal ou anual para acessar toda a gama de cursos de idiomas. O aplicativo está disponível em dispositivos iOS e Android, e os alunos podem sincronizar seu progresso em vários dispositivos.

Um dos pontos fortes do Babbel é sua ênfase nas habilidades de linguagem falada. O aplicativo fornece tecnologia de reconhecimento de fala, que permite que os alunos pratiquem a pronúncia e recebam *feedback* sobre suas habilidades de fala. Também inclui diálogos interativos que simulam conversas da vida real, ajudando os alunos a melhorar suas habilidades de escuta e fala em um contexto prático.

Memrise

O Memrise é uma plataforma online de aprendizagem de idiomas e oferece cursos de vários idiomas. Foi fundada em 2010 por Ed Cooke e Greg Detre e ganhou popularidade por sua abordagem interativa e gamificada para o aprendizado de idiomas.

Aqui estão cinco principais recursos e aspectos do Memrise:

1. Variedade de cursos: Memrise oferece uma ampla variedade de cursos de idiomas, incluindo idiomas populares como espanhol, francês, alemão e mandarim, bem como idiomas menos comumente ensinados. A plataforma também oferece cursos em outras disciplinas, como ciências, história e arte;
2. Sistema de repetição espaçada (SRS): Memrise utiliza um sistema de repetição espaçada para ajudar os usuários a reverem e reter o que aprenderam de forma

eficaz. O algoritmo SRS determina o momento ideal para revisar palavras e frases, garantindo que os usuários reforcem seus conhecimentos sem sobrecarregá-los;

3. Gamificação: o Memrise incorpora elementos de gamificação para tornar o aprendizado de idiomas mais envolvente e agradável. Os usuários ganham pontos, insígnias e recompensas à medida que avançam nos cursos, o que adiciona um aspecto competitivo e motivador ao processo de aprendizagem;
4. Conteúdo gerado pelo usuário: além dos cursos oficiais do Memrise, a plataforma permite que os usuários criem seus próprios cursos e os compartilhem com a comunidade. Esse recurso permite que os alunos adaptem seus estudos a tópicos específicos ou interesses pessoais, promovendo um ambiente de aprendizado colaborativo;
5. Abordagem multimídia: Memrise integra elementos multimídia em seus cursos, incluindo gravações de áudio, imagens e vídeos. Essa abordagem multissensorial aprimora a experiência de aprendizado, fornecendo contexto, prática de pronúncia e recursos visuais.

Mondly

Mondly é uma plataforma de aprendizado de idiomas que oferece cursos e recursos para pessoas interessadas em aprender novos idiomas. Ele oferece aulas interativas, exercícios de vocabulário e prática de conversação em mais de 40 idiomas diferentes. Mondly usa uma combinação de gamificação, tecnologia de reconhecimento de fala e áudio.

A plataforma oferece aulas adaptadas a diferentes níveis de proficiência, do iniciante ao avançado, e abrange vários aspectos do aprendizado de idiomas, incluindo gramática, vocabulário, pronúncia e conhecimentos culturais. Os usuários podem escolher o idioma que desejam aprender e seguir um currículo estruturado ou selecionar tópicos e aulas específicas de acordo com seus interesses e necessidades.

O Mondly está disponível como um aplicativo móvel para dispositivos iOS e Android. Ele também oferece suporte a vários dispositivos, permitindo que os usuários alterem perfeitamente entre seu *smartphone*, tablet e computador.

Um dos recursos notáveis do Mondly é a sua tecnologia de realidade aumentada (AR), que permite aos usuários praticar suas habilidades linguísticas em cenários do mundo real. Por meio do aplicativo, os alunos podem interagir com objetos e personagens virtuais, participar de conversas e receber feedback imediato sobre sua pronúncia e compreensão.

Mondly oferece opções de assinatura gratuita e premium. A versão gratuita dá acesso limitado a lições e recursos, enquanto a assinatura *premium* desbloqueia conteúdo adicional, recursos avançados e uma experiência sem anúncios.

Brainscape

Brainscape é um aplicativo *web* e móvel que fornece aos usuários uma plataforma para criar, estudar e compartilhar *flashcards* digitais. Ele incorpora um algoritmo cientificamente otimizado chamado *Confidence-Based Repetition* (CBR) para ajudar os usuários a aprenderem e reter informações com eficiência.

Com o Brainscape os usuários podem criar seus próprios baralhos de *flashcards* ou explorar baralhos pré-existent em vários assuntos, como aprendizado de idiomas, ciências, história, matemática e muito mais. O aplicativo permite que os usuários personalizem sua experiência de estudo ajustando a apresentação do cartão, os níveis de dificuldade e acompanhando o progresso ao longo do tempo.

Uma das principais características do Brainscape é o sistema de repetição espaçada, que apresenta *flashcards* com base na confiança do usuário em seu conhecimento de cada cartão. Os cartões respondidos corretamente com alta confiança são exibidos com menos frequência, enquanto os respondidos incorretamente ou com baixa confiança aparecem com mais frequência. Essa técnica otimiza o processo de aprendizado e ajuda os usuários a se concentrarem no material que precisam reforçar.

O Brainscape também oferece recursos colaborativos, permitindo que os usuários compartilhem seus *decks* com outras pessoas ou acessem *decks* compartilhados criados pela comunidade. O aplicativo oferece suporte à sincronização entre dispositivos, permitindo que os usuários alterem perfeitamente entre o computador e os dispositivos móveis.

Beelinguapp

Beelinguapp é um aplicativo de aprendizado de idiomas que visa melhorar as habilidades linguísticas por meio do uso de textos bilíngues. O aplicativo oferece uma coleção de histórias e artigos em diferentes idiomas, que são exibidos lado a lado com as respectivas traduções. Isso permite que os usuários leiam e ouçam o conteúdo em seu idioma de destino, ao mesmo tempo em que fazem referência à tradução para compreensão.

Beelinguapp oferece uma ampla variedade de idiomas, incluindo inglês, espanhol, francês, alemão, português, italiano, russo, chinês, árabe e muito mais. Os usuários podem escolher seu idioma nativo e o idioma que desejam aprender e, em seguida, explorar os textos disponíveis nesse par de idiomas.

O aplicativo incorpora narração em áudio, permitindo que os usuários ouçam os textos sendo lidos em voz alta por falantes nativos. Isso ajuda na pronúncia e no desenvolvimento do ouvido para o idioma. O recurso de realce sincroniza o áudio com o texto, facilitando o acompanhamento.

O Beelinguapp também fornece recursos interativos, como questionários e perguntas de compreensão, para testar a compreensão e reforçar o aprendizado. Além disso, os usuários podem criar listas de vocabulário personalizadas e acompanhar seu progresso ao longo do tempo.

No geral, o Beelinguapp oferece uma abordagem imersiva e interativa para o aprendizado de idiomas, combinando leitura, audição e tradução para melhorar as habilidades linguísticas.

3.8 Breve contexto histórico educacional da Língua Inglesa no Brasil até os dias de hoje

A história da educação brasileira começa no Brasil-colônia com a chegada dos jesuítas em 1549, momento em que temos o primeiro registro da educação formal que era orientada por Padre Manoel da Nóbrega, ficando os religiosos com essa responsabilidade até 1759. Ano em que houve uma reforma para a implementação do ensino laico e público se desvinculando das fundamentações religiosas e tendo como premissa o acesso a todos. Inúmeras mudanças aconteceram até que chegasse à

pedagogia dos dias atuais e as Leis de Diretrizes e Bases que norteiam de maneira formal os objetivos, a organização educacional (ciclos, cronogramas, etc.).

O ensino da língua inglesa nas escolas do Brasil tem uma história que remonta ao século XIX, mas ganhou mais importância e encorajamento a partir da segunda metade do século XX. O contexto histórico da educação de língua inglesa no Brasil está intrinsecamente ligado a fatores sociais, políticos e psicológicos do país.

No século XIX, o ensino de línguas estrangeiras, incluindo o inglês, era restrito a uma elite privilegiada que frequentava escolas particulares. A educação pública, naquela época, tinha um foco mais voltado para as disciplinas básicas, como leitura, escrita e matemática.

A partir do início do século XX, com o processo de industrialização e a crescente influência dos EUA na política e na economia mundial, o interesse pelo ensino da língua inglesa começou a aumentar. A língua inglesa foi vista como um meio de acesso ao conhecimento científico e tecnológico, além de ser considerada importante para o comércio internacional.

Durante a década de 1930, houve um esforço do governo brasileiro para promover o ensino da língua inglesa nas escolas públicas, visando à formação de uma mão de obra mais qualificada para atender às demandas da industrialização. No entanto, esse movimento não teve um impacto significativo na época, devido a questões como a falta de professores protegidos e a falta de recursos para implementar o ensino da língua.

Foi somente a partir da década de 1960, com a crescente influência da cultura norte-americana e o desenvolvimento de programas de intercâmbio estudantil, que o ensino da língua inglesa começou a ganhar mais espaço nas escolas brasileiras. A ditadura militar, que governou o país de 1964 a 1985, também teve um papel importante nesse processo, uma vez que a aproximação com os EUA era vista como estratégica.

Durante as décadas de 1970 e 1980, houve um aumento no número de escolas particulares que ofereciam o ensino da língua inglesa, especialmente nas grandes

idades. O ensino de inglês também passou a ser incluído nas séries curriculares das escolas públicas, embora com uma qualidade variável e desigual.

Nos anos seguintes, houve uma maior valorização da língua inglesa como ferramenta para o mercado de trabalho e a globalização. O exame de proficiência em inglês, o TOEFL (*Test of English as a Foreign Language*), passou a ser exigido em algumas áreas profissionais, como nas universidades e em empresas multinacionais.

Atualmente, o ensino da língua inglesa é amplamente difundido nas escolas brasileiras, tanto públicas quanto particulares, desde o ensino fundamental até o ensino médio. Há uma preocupação crescente em desenvolver o ensino de inglês de forma mais comunicativa e integrada às práticas pedagógicas, utilizando recursos tecnológicos e promovendo a interação oral e escrita dos alunos. O inglês também continua sendo uma disciplina importante nos cursos superiores, principalmente nas áreas de ciências humanas, tecnologia e negócios.

3.9 Objeto da investigação: o aplicativo Duolingo

O aplicativo Duolingo foi escolhido para a investigação por ser, neste âmbito *mobile*, não só mais popular, mas também o que oferece mais recursos em sua versão gratuita e, com isso, para além de seus usuários conseguirem absorverem o conteúdo, o aplicativo também consegue por meio de seus estímulos fazer com que eles permaneçam mais tempo utilizando o aplicativo. A estrutura tecnológica aliada aos conteúdos, fazem com que o aplicativo seja interessante do ponto de vista educacional.

O Duolingo se destaca como o aplicativo educacional mais baixado na *Play Store*, a plataforma de aplicativos da Google. Além disso, mantém sua posição como o aplicativo educacional mais popular na categoria a que pertence, e continua a ser o mais bem avaliado nesse contexto, com uma média de 4,7 em uma escala de avaliação que varia de 0,0 a 5,0. Essa alta classificação deve-se à sua eficiência e popularidade crescente.

Atualmente, o aplicativo não se limita mais ao ensino da língua inglesa, que era o foco de suas primeiras versões. Ele expandiu seu leque de idiomas oferecidos e inclui agora também o francês, o alemão, o espanhol, o italiano, o holandês, o russo, o

mandarim, o chinês, o japonês e o coreano para usuários brasileiros. Recebendo elogios por parte dos usuários e chegou a ser considerado em 2020 pela crítica como o melhor aplicativo educacional do mundo, segundo o *website* globo.com. O Duolingo foi selecionado pela Google como o “melhor entre os melhores” nos anos de 2013 e 2014.

Como funciona o Duolingo

O Duolingo, por ser uma ferramenta gratuita, é extensivamente utilizada como recurso de aprendizagem, destacando-se pela diversidade e dinamismo de suas atividades. Esse aplicativo emprega um sistema de desafios que recompensa os usuários com pontos, progredindo à medida que demonstram proficiência no idioma. A cada atualização realizada pelos desenvolvedores, o aplicativo se renova, introduzindo potencialmente novos desafios e expandindo suas funcionalidades. O Duolingo apresenta características notáveis, tornando-o um recurso pedagógico relevante para o ensino da língua inglesa, especialmente considerando a onipresença desse idioma nos currículos escolares, desde o ensino fundamental até o médio. Nesse contexto, a importância do ensino da língua inglesa tem se fortalecido em um cenário globalizado. A principal característica do aplicativo Duolingo é a forma simples como apresenta suas aulas e conteúdo, a ideia é proporcionar aos seus usuários um aprendizado baseado no dia a dia, em experiência, com lições rápidas e curtas, onde o aluno aprende vocabulário, frases e a construção de sentenças mais complexas. Os exercícios consistem em leituras, escritas, escuta e treino de pronúncia, com várias atividades, permitindo ao usuário praticar o conteúdo de várias formas e possa ver e rever os tópicos aprendidos dentro do seu próprio ritmo. O aluno pode repetir as aulas por quais já passou e as atuais quantas vezes quiser ou achar necessário reforçar o que aprendeu, um dos objetivos do aplicativo é trazer essa liberdade ao seu usuário.

O aplicativo oferece um sistema de gamificação, ou seja, a cada nova conquista o usuário sobe de nível e configura seu nome num ranqueamento. Isso na prática é: ao completar as lições com êxito o usuário vai desbloqueando novos níveis e funciona propriamente como um jogo, ao ter erro em alguma lição o usuário vai perdendo vidas no progresso e retorna para o início. Depois basta tentar novamente até conseguir

avançar. Outro elemento interessante dentro do aplicativo é a “Ofensiva” que concede pontos extras ao usuário por ter disciplina e estudar um pouco do idioma todos os dias, no *website* ou no aplicativo. Possui também sua moeda virtual dentro do aplicativo, que são os cristais (ou *lingots*) usados para adquirir recompensas dentro do “jogo”.

O Duolingo tem investido e incentivado a interação entre os usuários do aplicativo, podendo os mesmos adicionarem novos amigos e também compartilharem seu progresso com os demais utilizadores.

Ao cadastrar o usuário faz um teste que vai nivelar de forma personalizada o seu estudo, ou seja, o resultado do teste vai determinar em que ponto de estudo o usuário começará, assim pode aproveitar o que já possui assimilado e dar continuidade ao aprendizado do idioma. As aulas e os conteúdos são estruturados por temas e isso facilita o aprendizado.

O Duolingo figura como um dos aplicativos mais proeminentes tanto no âmbito acadêmico quanto em fontes de mídia, incluindo jornais e revistas (Sataka, 2018; Leffa, 2016). A seguir, apresentaremos pesquisas anteriores relacionadas a esse aplicativo, expondo suas descobertas e identificando áreas de estudo ainda carentes na literatura.

Duolingo como Ferramenta de Ensino de Línguas

A relação entre a língua inglesa e a tecnologia é uma associação que se pode facilmente vislumbrar, dada a especificação de alguns educadores dessa disciplina em fazer uso de recursos multimídia, como, por exemplo, a integração de materiais de áudio e vídeo em suas abordagens de ensino. Os professores de inglês frequentemente defendem a língua como uma disciplina que exige um envolvimento ativo dos alunos, e, historicamente, têm reconhecida a necessidade incontornável de emprego de meios tecnológicos para promover essa participação (Barros et al., 2016). No âmbito do currículo escolar, sempre se reservou um espaço obrigatório para o ensino de línguas estrangeiras, com o inglês emergindo como pioneiro nessa empreitada. Essa preferência se fundamenta no estatuto global da língua inglesa como uma língua franca, embora em seguida tenha sido incorporado o espanhol como opção adicional. No entanto, vale notar que nem todas as instituições educacionais conferiram ao

espanhol o mesmo grau de importância que atribuíram ao inglês (Figueiredo & Marzari, 2012).

Uma das principais especificações observadas no contexto do ensino da língua inglesa nas escolas, especialmente as públicas, é a restrição da carga horária dedicada a esse idioma, resultando, muitas vezes, na falta de uma base de conhecimento abrangente por parte dos alunos. Consequentemente, explorar novos métodos para promover a retenção desses conteúdos por meio da integração da tecnologia se apresenta como uma solução viável. Nesse sentido, os educadores são instantâneos a adotar abordagens inovadoras, levando em consideração a camada intrínseca da língua inglesa com as tecnologias.

As TIC não foram projetadas com a finalidade de substituir as funções do professor ou os métodos de ensino tradicionais, sejam eles orais ou escritos. Em vez disso, o propósito central das TIC é inovar, aprimorar, facilitar e aprofundar a entrega de conteúdo, a fim de promover uma compreensão mais eficaz. No ambiente da sala de aula, os professores nem sempre conseguem identificar de imediato as dificuldades enfrentadas pelos alunos em relação a um tópico específico. Portanto, as tecnologias desempenham um papel crucial ao auxiliar os educadores a diagnosticarem essas dificuldades. É importante reconhecer que os desafios surgem quando os educadores se deparam com as TIC, em grande parte devido à falta de treinamento específico durante sua formação acadêmica, o que muitas vezes resulta em um nível de proficiência tecnológica inferior aos dos próprios alunos (Barros et al., 2016).

Conteúdo oferecido

O aplicativo Duolingo oferece uma variedade de exercícios para o aprendizado da língua inglesa, incluindo a prática da gramática, leitura, escrita e audição. Os treinos são organizados em módulos, com diferentes níveis de dificuldade, que abrangem desde o básico até o avançado. Além disso, o Duolingo também oferece a opção de praticar a conversação através de exercícios de fala, onde o aluno é desafiado a reproduzir frases ou a responder perguntas em inglês.

Do ponto de vista da contextualização, o Duolingo carece de alguns aspectos importantes. Embora ofereçam situações de uso da língua estrangeira, muitas vezes essas situações são naturais e não refletem a realidade do uso do inglês. Além disso, o conteúdo do aplicativo é voltado principalmente para o aprendizado cognitivo e gramática, deixando de lado aspectos importantes como a compreensão oral e a produção escrita.

O Duolingo oferece uma série de lições estruturadas em tópicos, como vocabulário, gramática, audição e leitura. Cada lição consiste em exercícios variados, como preencher lacunas, traduzir frases, palavras faladas e completar desafios de tradução. Essa diversidade de exercícios promove uma prática abrangente das habilidades linguísticas.

A abordagem construtivista é evidente no Duolingo, onde os usuários aprendem fazendo. Eles aplicam o que aprenderam em contextos reais, como traduzir frases de um idioma para outro. Essa aplicação prática contribui para a retenção de informações e a compreensão mais profunda dos conceitos linguísticos.

A motivação intrínseca é estimulada por meio da gamificação. Os usuários ganham pontos, moedas virtuais e avançam em níveis à medida que progredem nas lições. Além disso, a sensação de competência é fortalecida à medida que os usuários dominam novos tópicos e enfrentam desafios mais complexos. Esses elementos tornam o aprendizado do idioma mais envolvente e motivador.

O Duolingo também incorpora a teoria do *feedback* ao fornecer correções imediatas durante as lições. Os usuários podem ver onde cometeram erros e aprenderam com eles, melhorando suas habilidades linguísticas à medida que avançam. Além disso, o aplicativo mantém registro de progresso, permitindo que os usuários vejam o quanto aprenderam ao longo do tempo, ou que reforcem o sentimento de realização.

Interação entre o usuário e o aplicativo

O Duolingo permite uma interação entre o usuário e o aplicativo através dos exercícios disponíveis, oferece uma comunidade de usuários onde os alunos podem trocar experiências, esclarecer dúvidas e praticar conversação. No entanto, essa interação é limitada, uma vez que se resume principalmente às respostas automáticas fornecidas pelo aplicativo. Embora o aplicativo forneça *feedback* imediato sobre as respostas dos alunos, muitas vezes esse *feedback* é insuficiente e não oferece clareza sobre os erros cometidos.

Embora o Duolingo seja uma experiência individual, a comunidade de usuários desempenha um papel na interação social, pois os usuários podem seguir amigos, competir em *rankings* e participar de discussões em fóruns *online*. Além disso, a interação entre os alunos é limitada a uma troca de mensagens e atividades pré-programadas, e não permite a prática da interação oral em tempo real.

Eficácia do aplicativo como meio de aprendizado

Criado com o propósito de instruir em línguas estrangeiras, o aplicativo Duolingo representa uma valiosa ferramenta para o ensino de novos idiomas nas instituições de ensino públicas. Uma versão do Duolingo, projetada especificamente para ser utilizada pelo corpo docente, permite que os professores cadastrem suas turmas e monitorem o progresso dos alunos diretamente pelo aplicativo.

A habilidade do professor em acessar essas informações é de extrema importância, uma vez que proporciona uma compreensão mais profunda das dificuldades individuais enfrentadas por cada aluno. Esse conhecimento possibilita uma abordagem mais precisa e direcionada para auxiliar na resolução de questões específicas e no progresso do aprendizado (Barros et al., 2016).

A efetividade do Duolingo reside na diversidade de abordagens adotadas em suas atividades, as quais visam não somente criar desafios, mas também inspirar os alunos a superar obstáculos específicos. Essa abordagem torna o aplicativo tão eficaz que algumas horas de estudo nele se traduzem em benefícios comparáveis a um semestre de aprendizado presencial (Barros et al., 2016).

A experiência com a versão do Duolingo projetada para computadores já foi conduzida em laboratórios de informática e, nesse contexto, a plataforma requer mais recursos, incluindo uma conexão à internet robusta e a plena compatibilidade com as

máquinas disponíveis. Essa análise realça a conveniência da versão móvel, que, apesar de necessitar de acesso *Wi-Fi* ou dados móveis, oferece maior mobilidade. Com disponibilidade em diversas plataformas móveis, o Duolingo tem a capacidade de se adaptar ao nível de conhecimento do usuário desde o início, além de proporcionar um mecanismo de avaliação direta que pode até resultar na emissão de um certificado (Silva et al., 2016).

Silva et al. (2016) descrevem esse aplicativo como uma ferramenta que se concentra na abordagem convencional do ensino da língua inglesa dentro do contexto da sala de aula, integrando a tradução e o estudo da gramática em uma série de desafios distribuídos em suas variadas atividades.

Conforme Alves (2016) existem duas abordagens para a aprendizagem da língua inglesa. A primeira envolve o uso da tradução, onde o aluno traduz para seu idioma nativo. Na segunda abordagem, o aprendizado ocorre exclusivamente em inglês, permitindo que o aluno se acostume com a língua estrangeira. O Duolingo é uma plataforma que combina esses dois métodos, alternando entre eles em diferentes atividades. Por exemplo, em algumas tarefas, solicita que o usuário faça traduções para resolver questões, enquanto em outras, apresenta o enunciado inteiramente em inglês (com áudio) para que o usuário identifique e transcreva corretamente.

Um dos conceitos que pode caracterizar o tipo de aplicativo como o Duolingo é a gamificação, que envolve a incorporação de mecânicas e dinâmicas dos jogos (Alves, 2016). Isso sugere que o Duolingo utiliza elementos característicos de jogos de entretenimento para facilitar o processo de aprendizagem de idiomas estrangeiros. Nesse sentido, é importante que o professor reconheça que o aplicativo possui sua própria autonomia, mas também tem a opção de utilizá-lo como uma ferramenta educacional na sala de aula. Além disso, a versão *web* do Duolingo reforça essa utilidade, pois pode ser acessada em computadores de laboratórios de informática. Essa versão *web* não requer instalação e está disponível em qualquer dispositivo com acesso à internet, acessível por meio de navegadores como Google Chrome, Firefox e outros.

O método empregado pelo aplicativo para avaliação, além dos níveis e da pontuação, é uma medida de porcentagem que reflete o nível de proficiência do usuário no idioma. Quanto mais rapidamente e com maior precisão o usuário responde aos

desafios, mais pontos de bônus ele acumula para aprimorar sua experiência, proporcionando estímulos por meio de metas e conquistas de pontos. O usuário que busca avançar para desafios posteriores deve demonstrar domínio completo dos desafios anteriores.

A interface principal do aplicativo exibe o idioma em que o usuário está aprendendo, selecionado no início da utilização do aplicativo. Além disso, apresenta a porcentagem que representa a sua fluência no idioma, determinada pela avaliação do próprio aplicativo. No centro da tela, são oferecidas opções de atividades relacionadas aos tópicos que o usuário deseja aprender. Nas atividades básicas, as palavras e exercícios são selecionados aleatoriamente, enquanto em outras opções, o usuário pode escolher entre desafios que envolvem verbos, artigos, pronomes, saudações, estações do ano e outros conjuntos de palavras.

Embora o Duolingo seja amplamente utilizado e tenha recebido muitos elogios por sua abordagem divertida e interativa para o ensino de idiomas, há evidências contraditórias sobre sua eficácia como meio de aprendizado da língua inglesa. Um estudo realizado por Vesselinov e Grego (2012), por exemplo, mostrou que o Duolingo foi eficaz para melhorar a proficiência em ensino e gramática, mas teve resultados limitados na melhoria da compreensão auditiva e da produção escrita.

Outro estudo realizado por Kulkarni et al. (2013) comparou o Duolingo com outras formas de aprendizado de idiomas e também obteve resultados inconsistentes. Embora os participantes do estudo tenham demonstrado um aumento na proficiência em orientação, o aplicativo foi menos eficaz em melhorar a compreensão oral e a fluência.

Para compreender a eficácia das aplicações como meio de aprendizagem, é fundamental considerar a teoria da aprendizagem móvel. O conceito de aprendizagem móvel, ou *M-Learning*, sugere que o aprendizado ocorre em qualquer lugar e a qualquer momento, não se limitando a um ambiente de sala de aula tradicional. A aprendizagem móvel é uma extensão da aprendizagem *online*, adaptando-se à mobilidade dos indivíduos e ao uso de dispositivos móveis.

Um estudo semelhante sobre a aprendizagem móvel foi feito também por Traxler (2007) que destacou a importância de compreender as implicações pedagógicas da mobilidade e da conectividade dos dispositivos móveis. A teoria da aprendizagem

móvel permite que a mobilidade ofereça oportunidades de aprendizagem contextualizada, personalizada e socialmente integrada ao dia a dia de seus usuários.

3.10 Duolingo e o Modelo de Comunicação de Almeida Filho

O Modelo de Comunicação proposto por Almeida Filho é baseado em cinco princípios: contextualização, interação, condição realista, processamento e ação comunicativa. Contextualização refere-se à necessidade de aprendizes interagirem em contextos reais de uso da língua. A interação se refere à interação entre o professor e o aluno, bem como entre os próprios alunos, permitindo a troca de informações e conhecimento. A condição realista diz respeito ao uso de materiais e práticas adotadas que reflitam a realidade do uso da língua. O processamento envolve a compreensão e a produção de significado na língua estrangeira através de estratégias cognitivas e metacognitivas. A ação comunicativa refere-se aos objetivos comunicativos dos alunos em situações reais de uso da língua, bem como a capacidade de ajustar-se a diferentes contextos e interlocutores.

O Duolingo se encaixou no Modelo de Comunicação de Almeida Filho ao oferecer uma abordagem interativa e contextualizada para o ensino de línguas. Na plataforma, os usuários desempenham os papéis de emissores (ao produzir frases e respostas) e receptores (ao ouvir e ler as lições). A comunicação ocorre por meio de exercícios interativos que envolvem os alunos em conversas simuladas, tornando o processo de aprendizagem mais dinâmico.

O Papel do Contexto Sociocultural

O Modelo de Comunicação de Almeida Filho enfatiza a importância do contexto sociocultural na comunicação. O Duolingo regulariza essa relevância ao incorporar elementos culturais e contextuais em suas lições. Por exemplo, ao ensinar uma língua estrangeira, a plataforma apresenta situações do dia a dia, como cumprimentos, pedidos em restaurantes e diálogos de viagem, permitindo que os aprendizes pratiquem a língua em contextos autênticos.

A Interatividade como Pilar da Comunicação

No Modelo de Comunicação de Almeida Filho, a interatividade desempenha um papel crucial na compreensão da comunicação. O Duolingo promove a interatividade de várias maneiras, como exercícios de conversação em que os usuários podem falar e receber *feedback* instantâneo. Além disso, o sistema de gamificação, com recompensas e desafios, motiva os usuários a se envolverem ativamente no processo de aprendizagem.

A Comunicação Assíncrona no Duolingo

Outro aspecto interessante da plataforma Duolingo é a comunicação assíncrona. Os usuários podem acessar as lições a qualquer momento, permitindo que aprendam de acordo com seu próprio ritmo e agenda. Isso se alinha com o Modelo de Comunicação de Almeida Filho, que confirma que a comunicação não é necessariamente uma troca em tempo real, mas pode ocorrer ao longo do tempo e em diferentes contextos.

A Importância da Retroalimentação no Aprendizado de Línguas

O Modelo de Comunicação de Almeida Filho destaca a importância da retroalimentação na comunicação eficaz. O Duolingo oferece *feedback* imediato aos usuários, corrigindo erros gramaticais e de pronúncia. Essa retroalimentação é essencial para o processo de aprendizagem, permitindo que os usuários melhorem suas habilidades linguísticas de forma contínua.

4 Metodologia

Este trabalho investigativo utilizou a metodologia de Análise Qualitativa e Quantitativa para investigar a eficácia do Duolingo como uma ferramenta de ensino de idiomas. A pesquisa envolveu a aplicação de dois questionários eletrônicos, direcionados a alunos e a professores que utilizam o Duolingo, e a realização de duas entrevistas online com um aluno e uma professora. O estudo visa fornecer uma compreensão abrangente da percepção e do impacto do Duolingo no processo de aprendizagem de idiomas.

A tecnologia está desempenhando um papel cada vez mais significativo no campo da educação, e as plataformas de ensino de idiomas online, como o Duolingo, estão ganhando popularidade. Este estudo tem como objetivo investigar como o Duolingo é percebido e utilizado por alunos e professores como uma ferramenta de ensino de idiomas

A coleta e análise dos dados são congruentes às especificidades do fazer científico desta investigação. Essa compilação de informações se torna uma fonte de dados, à medida que atribuímos significado a elas, ou seja, durante seu processo de análise e interpretação. Conseqüentemente, este estudo se desdobra em duas etapas distintas. A primeira se concentra na coleta de dados, enquanto a segunda se configura a partir da transformação desses dados e sua análise, com o propósito de construir significados e fornecer respostas.

A metodologia de pesquisa deste estudo envolveu quatro etapas principais:

4.1 Desenvolvimento dos Questionários Eletrônicos

Foram criados dois questionários eletrônicos distintos, um destinado aos alunos e outro aos professores. Os questionários foram desenvolvidos com perguntas abertas e fechadas para abordar diferentes aspectos do uso do Duolingo como ferramenta de aprendizagem. Os questionários foram hospedados em uma plataforma online para facilitar a coleta de dados.

4.1.2 Aplicação dos Questionários

Os questionários foram distribuídos eletronicamente a uma amostra de alunos e professores que utilizam o Duolingo como parte de seus processos de ensino e aprendizagem. A coleta de dados ocorreu ao longo de um período de algumas semanas, compreendidas entre 18 de maio a 23 de agosto de 2023. Os participantes foram informados sobre a natureza voluntária e confidencial da pesquisa.

4.1.3 Entrevistas Online

Duas entrevistas online foram realizadas, uma com um aluno e outra com uma professora que utilizam o Duolingo regularmente em seus estudos e práticas de ensino. As entrevistas foram estruturadas com perguntas abertas para permitir uma discussão aprofundada sobre suas experiências com a plataforma. As entrevistas foram feitas pela plataforma *Google Meet*, de maneira individual, e seguiram um guião de perguntas abertas, de forma que o inquirido tivesse espaço e se sentisse tranquilo em responder e contribuir com suas percepções.

4.1.4 Análise de Dados

Os dados recolhidos, por meio dos questionários e entrevistas, foram analisados quantitativamente e qualitativamente, e interpretados da seguinte forma:

- Análise das perguntas objetivas e abertas: foi realizada uma análise de conteúdo através de codificação dessas respostas em categorias ou temas relevantes.
- Interpretação de dados: as respostas qualitativas foram analisadas em profundidade, identificados e interpretados os *insights*, tendências ou conceitos relevantes para a pesquisa.
- Contextualização: descobertas qualitativas e com a literatura relevante. Isso ajudou a enriquecer a análise e fornecer uma compreensão mais completa do uso e dos resultados do Duolingo.

4.2 Pontos importantes da investigação

A investigação foi realizada numa escola pública localizada em Brasília, capital do Brasil, onde a modalidade de ensino é a Educação de Jovens e Adultos (EJA). A Educação de Jovens e Adultos é oferecida em escolas públicas e particulares, além de instituições comunitárias e organizações não governamentais. Ela se destina a pessoas a partir dos 15 anos de idade que desejam retomar sua educação formal. Os cursos da EJA são estruturados de maneira flexível, levando em consideração as necessidades e as realidades dos alunos adultos, muitos dos quais podem estar trabalhando ou enfrentando outras responsabilidades familiares.

Existem dois níveis no EJA:

- 1) Fundamental: a Educação de Jovens e Adultos (EJA) no nível Fundamental compreende os anos escolares do quinto ao nono ano, é uma modalidade educacional direcionada a pessoas que não concluíram o ensino fundamental na idade apropriada. O objetivo principal da EJA Fundamental é oferecer a esses alunos a chance de adquirir os conhecimentos e habilidades essenciais para completar o ensino fundamental. No âmbito da EJA Fundamental, os alunos têm a oportunidade de estudar disciplinas fundamentais, como matemática, língua portuguesa, ciências e história. Dessa forma, o programa busca proporcionar uma formação educacional abrangente, equipando os estudantes com as competências necessárias para alcançar a conclusão do ensino fundamental.
- 2) EJA Médio: destinada a pessoas que não concluíram o ensino médio na idade adequada e compreende do primeiro ao terceiro ano do ensino médio. Os alunos têm a oportunidade de retomar os estudos e obter o diploma de ensino médio, permitindo-lhes acesso a um maior número de oportunidades de emprego e educação superior.

A EJA reconhece que os alunos adultos têm diferentes experiências de vida e saberes acumulados, essas experiências são valorizadas e incorporadas ao processo de aprendizagem. Além disso, as aulas são geralmente ministradas em horários flexíveis, como à noite, para acomodar as necessidades de trabalho e família dos alunos.

A Educação de Jovens e Adultos é uma ferramenta fundamental para combater o analfabetismo e promover a inclusão educacional no Brasil. Ela oferece uma segunda chance de educação para aqueles que, por diversas razões, não conseguem concluir sua escolaridade na idade regular. Além disso, contribui para a formação de cidadãos mais informados e capacitados, promovendo o desenvolvimento pessoal e social desses indivíduos.

Para este trabalho tivemos a colaboração de cinco turmas do 9.º ano, na modalidade EJA e de 3 professores de Língua Inglesa que começaram a fazer uso do *app* Duolingo como um complemento no ensino da Língua Inglesa a partir da necessidade existente durante a pandemia da COVID-19. A pesquisa assegura questões éticas fundamentais subjacentes ao modelo metodológico, destacando a aplicação de questionários via *Google Forms* a alunos e professores e entrevista via *Google Meet* também a um docente e um discente, em momentos diferentes. É importante ressaltar que a abordagem foi feita com transparência e responsabilidade às considerações éticas que permitem a coleta de dados em pesquisas acadêmicas. Este estudo visa não apenas compreender os desafios e triunfos no contexto educacional, mas também garantir que a integridade, o anonimato e o bem-estar dos participantes sejam salvaguardados.

A confidencialidade e o anonimato dos participantes são pilares essenciais desta investigação. Todos os questionários foram elaborados para coletar dados de maneira que a identidade individual dos respondentes fosse protegida. Nomes, e demais informações pessoais sensíveis foram excluídos do processo de análise, garantindo que os resultados sejam agregados e anonimizados. Além disso, os dados são utilizados exclusivamente para fins acadêmicos, respeitando a privacidade dos participantes e evitando qualquer divulgação que possa comprometer a confidencialidade.

Antes de participarem do estudo, todos os alunos e professores envolvidos foram devidamente informados sobre os objetivos, procedimentos e possíveis implicações da pesquisa. Um consentimento informado foi fornecido de maneira *on-line* logo nas informações iniciais dos questionários, esclarecendo os detalhes da participação e garantindo que os participantes estejam cientes dos propósitos da pesquisa. Destaco ainda que a participação foi voluntária e que, a qualquer momento, os participantes

tinham o direito de cancelar o seu consentimento sem sofrer qualquer consequência adversária. A ética da pesquisa educacional exige que a autonomia e o respeito pelos participantes sejam prioritários, e o processo de consentimento informado foi estruturado para refletir esses princípios.

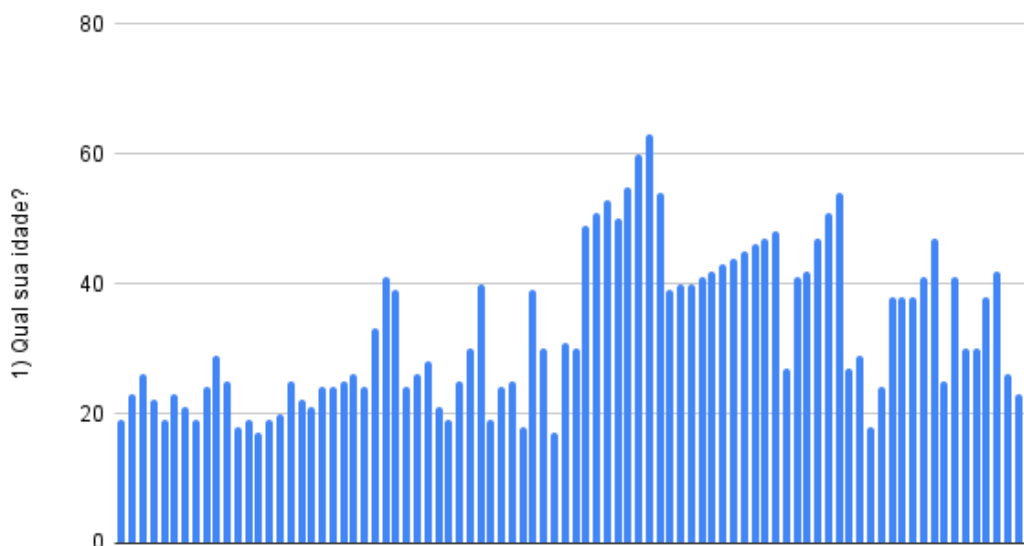
5 Resultados

A amostra da investigação se deu por 3 docentes da Língua Inglesa e 87 discentes do 9.º ano. Esse grupo foi escolhido por se tratar de professores que utilizam o aplicativo Duolingo no contexto sala de aula desde o sexto ano, acompanhando os mesmos alunos. Ressalvo que na modalidade EJA cada ano escolar é cursado por semestre. Os questionários e as entrevistas exploraram as percepções sobre a utilização do aplicativo Duolingo e seus aspectos de contribuição como complemento às aulas presenciais na sala de aula, levando em consideração também o desenvolvimento das habilidades linguísticas e de comunicação. As entrevistas online com um professor e um aluno oferecem perspectivas mais aprofundadas sobre as experiências individuais com o Duolingo, tanto sobre um aspecto mais profissional e experiente com o idioma (docente), quanto sobre o aspecto do aprendiz (discente)

5.1 Questionário destinado aos discentes

Gráfico 1- Contexto etário dos discentes participantes

1) Qual sua idade?

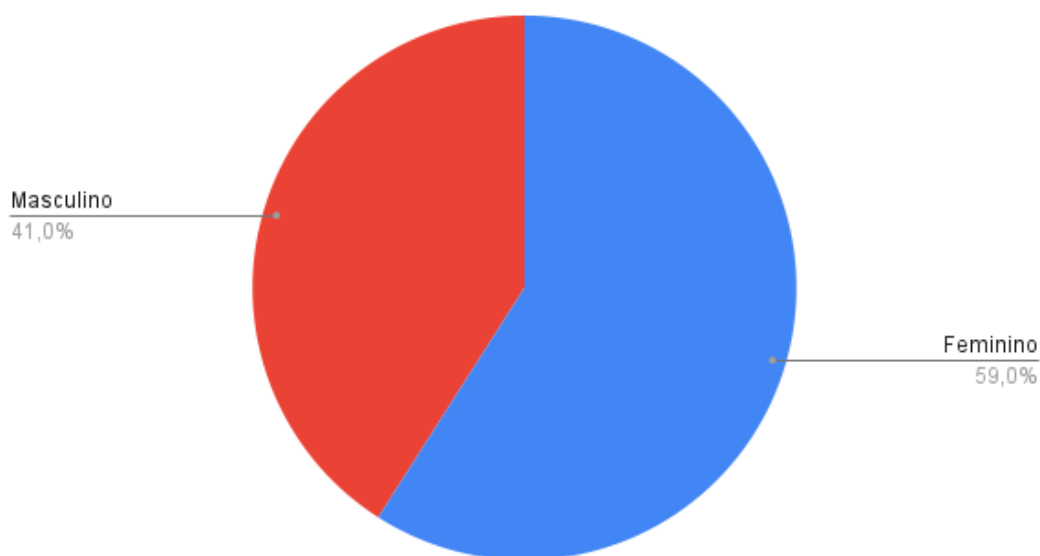


Nesta primeira pergunta o objetivo era sabermos o contexto etário de uso do *app* Duolingo. Assim, temos como resultado a idade dos discentes participantes da

pesquisa, como informado são alunos do 9.º ano e por ser uma instituição que trabalha com a modalidade EJA temos uma miscigenação de idades que começa com 17 anos, o aluno mais novo, e vai até 63 anos de idade, sendo este o aluno mais velho.

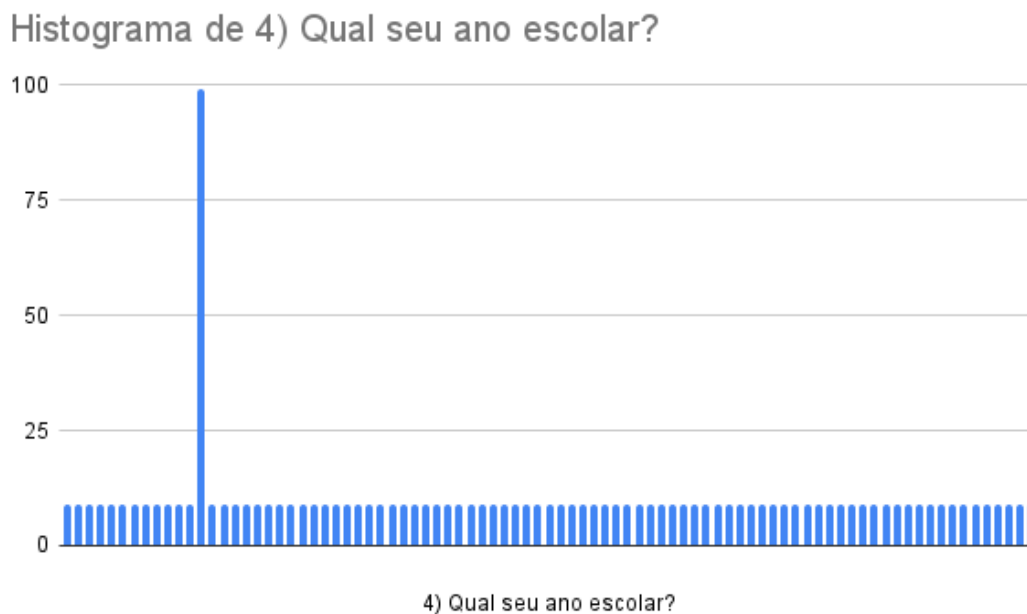
Gráfico 2 – Gênero dos discentes participantes

Contagem de 2) Gênero



A decisão de incorporar essa variável é respaldada pela compreensão de que as experiências educacionais podem ser moldadas por influências socioculturais relacionadas ao gênero, tais como expectativas sociais, padrões de comportamento e representações simbólicas. Ao observar que 59% dos participantes são mulheres, a pesquisa ganha uma perspectiva valiosa para identificar se existem diferenças significativas no engajamento, desempenho ou percepções em relação ao Duolingo entre os gêneros.

Gráfico 3 – Ano escolar dos discentes participantes



A inclusão da variável "ano escolar" neste estudo teve a intenção de confirmar o nível dos participantes, por se tratar de um grupo específico de alunos em que foram orientados e estimulados por seus professores a utilizarem o aplicativo Duolingo como complementariedade do ensino em sala de aula. Assim, com esse dado concretizamos a contextualização almejada.

5) (Pergunta Aberta) Pense em atividades que você realiza para aprender uma língua estrangeira dentro ou fora de uma sala de aula. A partir de sua própria experiência, liste três dessas atividades que mais contribuem ou já contribuíram para o seu próprio processo de aprendizagem.

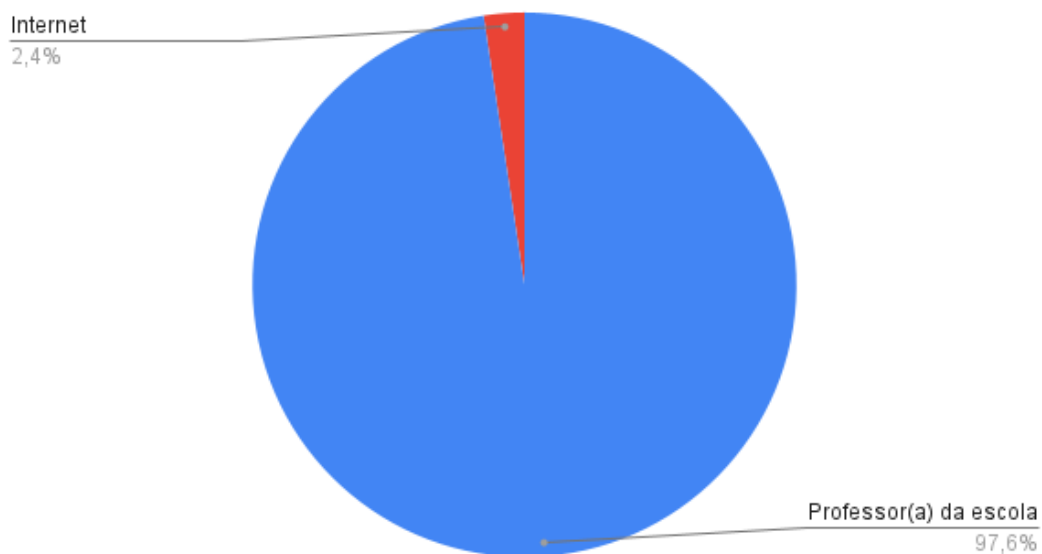
Nesta pergunta obtiveram-se 51 respostas, das quais: YouTube; Jogos no celular; Caça palavras; Ouvir música; Assistir série; Livros didáticos, música, filmes; Ouvir música americana, jogar vídeo game, assistir séries; Vídeo game, vídeos no YouTube e no tik tok; Vídeo no YouTube, música, games; Só aulas, domingo e diversão de casa,

A inclusão da pergunta aberta sobre as atividades relacionadas ao aprendizado de uma língua estrangeira, dentro ou fora da sala de aula, foi fundamental para obter uma compreensão aprofundada e contextualizada das práticas de estudo dos participantes, além do aplicativo e da sala de aula. Ao adotar uma abordagem qualitativa, a pesquisa visa capturar as nuances e a diversidade de estratégias que os alunos empregam para aprender uma língua estrangeira, indo além das métricas quantitativas tradicionais. Essa pergunta permitiu que os participantes expressem suas experiências pessoais, permitindo que possamos saber esses aspectos de maneira mais holística, possibilitando a análise de como essas experiências pessoais e práticas autodidatas de interação podem influenciar o sucesso no aprendizado de uma língua estrangeira.

A natureza aberta da pergunta promove a autonomia do aluno, incentivando-o a refletir sobre suas próprias práticas e a identificar aquelas que consideram mais benéficas. Isso não apenas enriquece a compreensão da diversidade de estratégias individuais, mas também possibilita a identificação de padrões ou tendências emergentes. Além disso, ao oferecer aos alunos a oportunidade de compartilhar experiências pessoais, eles também contribuem com a pesquisa ao nos indicar quais outros meios utilizam para complementar seus estudos para aquisição da LE.

Gráfico 4 A descoberta do Duolingo

Contagem de 7) Como descobriu o Duolingo?

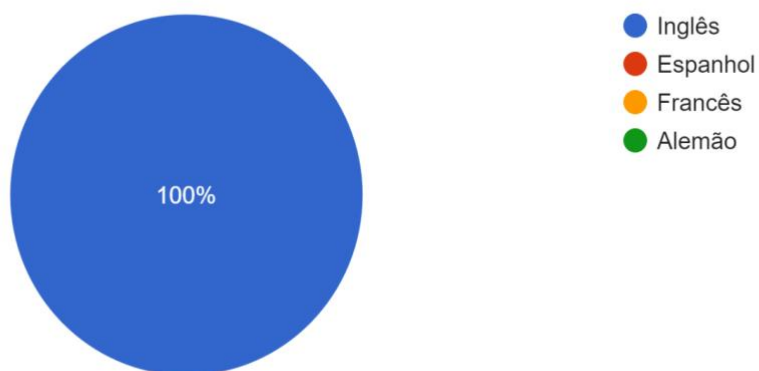


Esta pergunta sobre a descoberta do *app* Duolingo, com destaque para a expressiva proporção de 96,4% dos 84 participantes, devido à influência do professor de inglês da escola, fundamenta-se na compreensão da fonte de motivação e orientação dos alunos. Essa estatística robusta evidencia a influência pedagógica direta na escolha do aplicativo, revelando a importância do papel do docente como agente mediador de recursos educacionais digitais como ferramentas pedagógicas.

Gráfico 5 Idioma estudado no Duolingo

8) Qual Língua você estuda no app Duolingo?

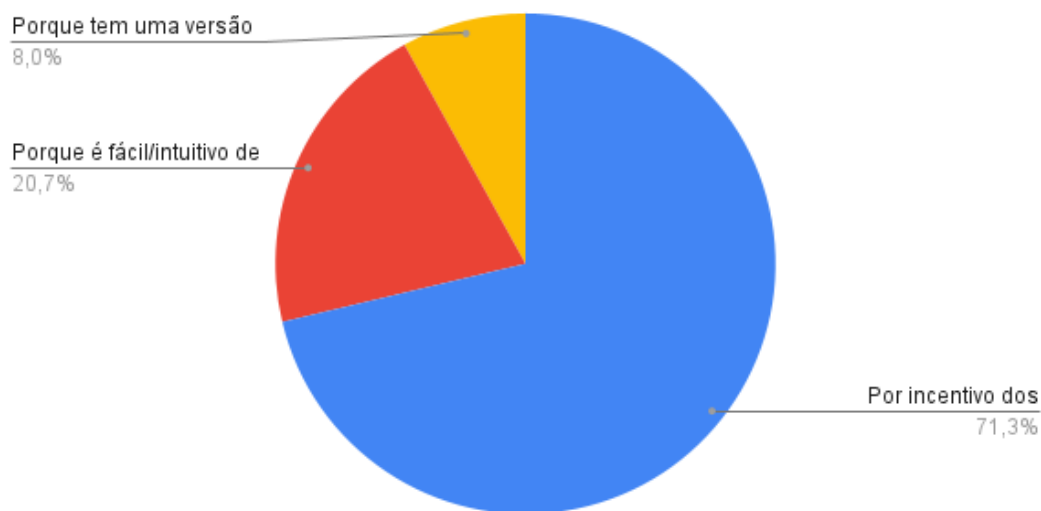
81 respostas



Por se tratar de uma pesquisa com foco na aquisição da língua inglesa, como LE, por meio do *app* Duolingo, tivemos a intenção de saber se os participantes também utilizam o aplicativo para o estudo de outros idiomas. Com a resposta expressiva 100% voltada para a língua inglesa, confirma mais um aspecto de observação da investigação, em que os participantes como usuários do aplicativo optam, mesmo que por orientação do docente, em ter contato com a língua inglesa por meio do aplicativo.

Gráfico 6 – Motivo/escolha do Duolingo

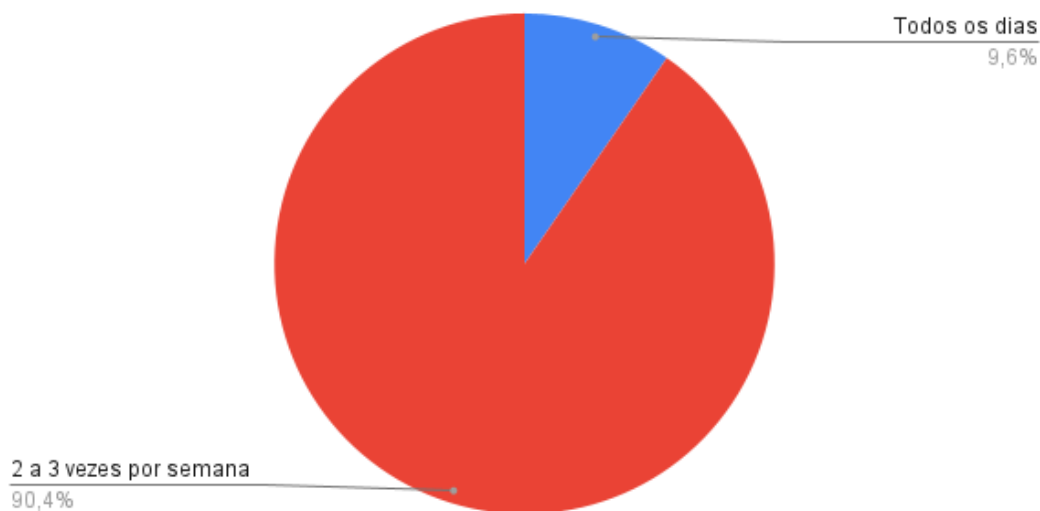
Contagem de 9) Por que você escolheu estudar o idioma pelo app Duolingo?



Esta indagação sobre os motivos para o uso do aplicativo Duolingo revela aspectos cruciais na integração de tecnologia educacional. Com 71,3% dos participantes a reforçar a influência do professor, destaca-se a relevância do papel docente na orientação educacional digital. A resposta de 20,7% demonstra a facilidade de uso ressaltando a importância da usabilidade na escolha de ferramentas pedagógicas. Além disso, os 8% mencionando a versão gratuita enfatizam a consideração econômica, apontando para a importância da acessibilidade financeira na adoção de recursos educacionais digitais que sejam acessíveis.

Gráfico 7 Frequência de uso do Duolingo

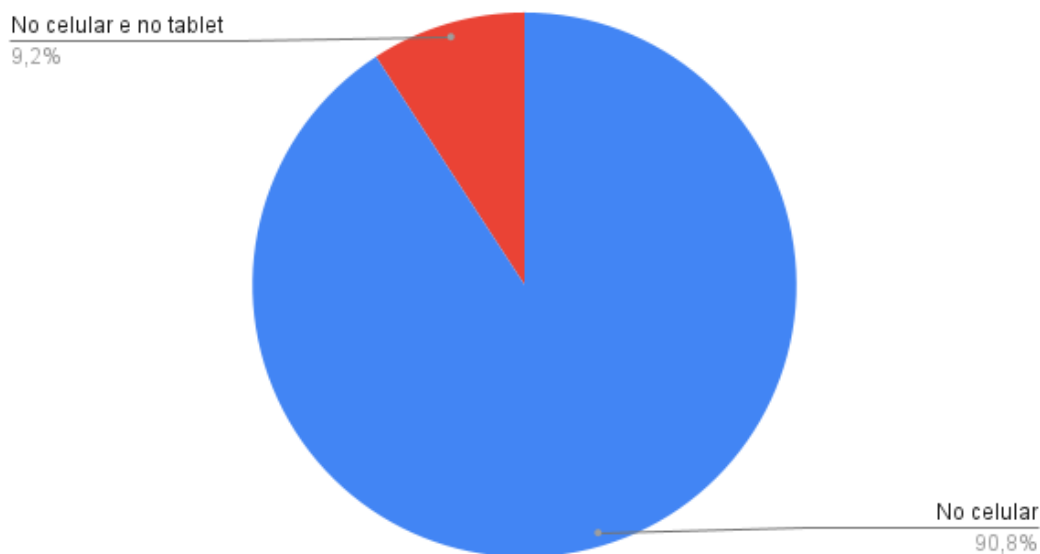
Contagem de 10) Com que frequência você costuma utilizar o aplicativo?



A pergunta sobre a frequência de utilização do aplicativo Duolingo, com 90,4% dos participantes relatando o uso de duas a três vezes por semana e 9,6% utilizando diariamente, nos leva a compreender os padrões de engajamento dos alunos quanto a regularidade de uso e da prática autodidata, comportamento que torna o aluno protagonista de seu aprendizado. Esses dados nos mostra a consistência do uso da ferramenta dos discentes no processo de aprendizagem. Essa compreensão é importante para orientar estratégias pedagógicas e sempre melhorar o suporte educacional, garantindo uma integração e interação eficaz do aplicativo Duolingo no contexto educacional desses alunos.

Gráfico 8 – Suporte para uso do Duolingo

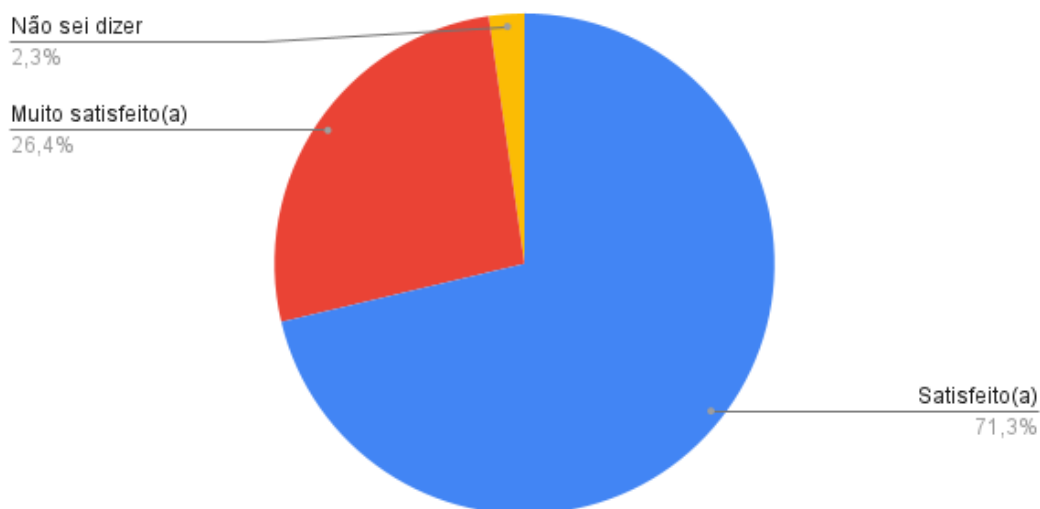
Contagem de 11) Onde você usa o app Duolingo?



A investigação da plataforma preferencial para o uso do aplicativo Duolingo, evidenciando que 90,8% dos alunos utilizam em dispositivos celulares e 9,2% em tablets. Estes resultados alinham-se com a teoria de *Mobile Learning*, segundo Michael Traxler (2007), a escolha de dispositivos móveis reflete a acessibilidade e flexibilidade, características fundamentais para a aprendizagem fora do ambiente tradicional de sala de aula. A predominância do celular como meio preferido sugere a cobertura dos alunos com a portabilidade e praticidade desse dispositivo, destacando a relevância de estratégias de ensino que capitalizam a mobilidade e personalização oferecidas pelo *M-Learning*, potencialmente ampliando as oportunidades de aprendizagem autônoma e contextualizada. Destaca-se a importância de considerar o *M-Learning* como um facilitador de acesso a conteúdo no processo educacional contemporâneo.

Gráfico 9 – Contribuição do Duolingo para o aprendizado do idioma

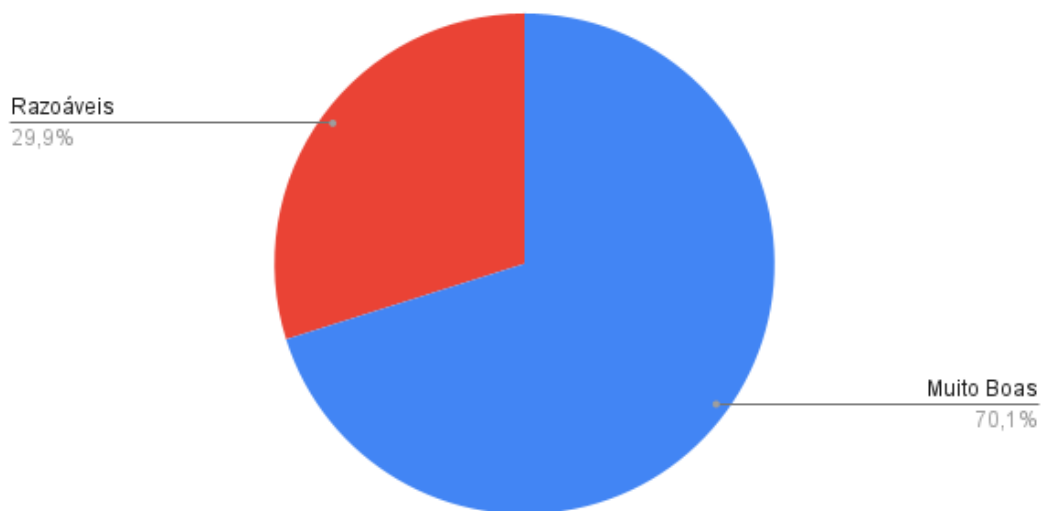
Contagem de 12) Sobre a contribuição do app Duolingo para seu aprendizado do Idioma, de forma geral, você está:



A investigação acerca da percepção dos alunos sobre a contribuição do aplicativo Duolingo para o aprendizado do idioma inglês é justificada pela necessidade de compreender o impacto eficaz dessa ferramenta educacional. Com 71,3% dos participantes expressando satisfação e 26,4% estar muito satisfeitos. Portanto, os resultados mostram uma avaliação positiva do Duolingo em relação ao ensino da língua inglesa. A inclusão de uma minoria que não soube opinar (2,6%) adiciona uma perspectiva valiosa ao considerar diferentes experiências e níveis de familiaridade com a plataforma.

Gráfico 10 – Avaliação das atividades do Duolingo

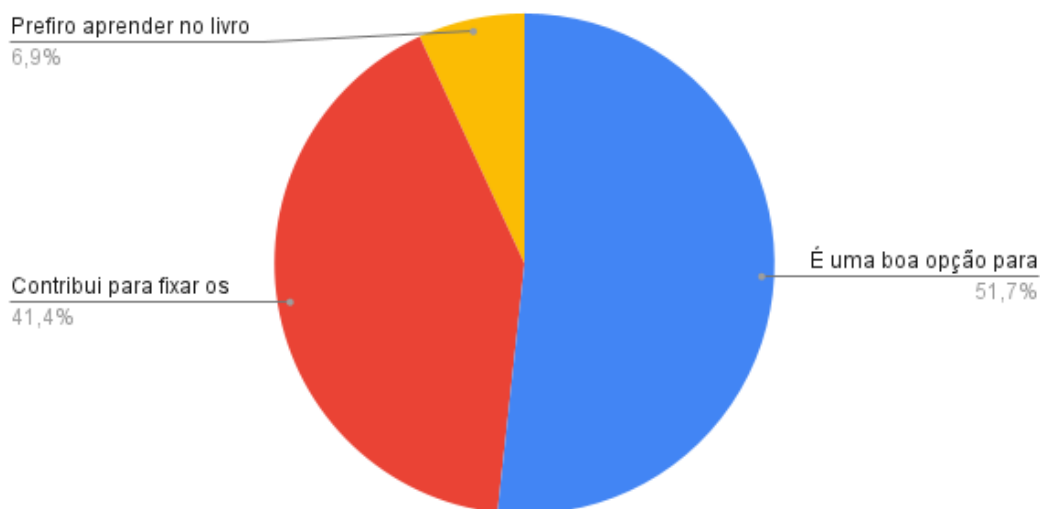
Contagem de 13) Considerando a sua experiência com o app Duolingo, você diria que as atividades propostas pelo aplicativo



A inclusão desta pergunta sobre a avaliação das atividades propostas pelo aplicativo Duolingo na pesquisa nos traz resultados importantes, pois 70,1% dos participantes consideram as atividades como "muito boas" e 29,9% as classificam como "razoáveis". Logo, isso nos mostra uma compreensão aprimorada da percepção dos alunos sobre a qualidade pedagógica do Duolingo.

Gráfico 11 – Duolingo versus conteúdo escolar

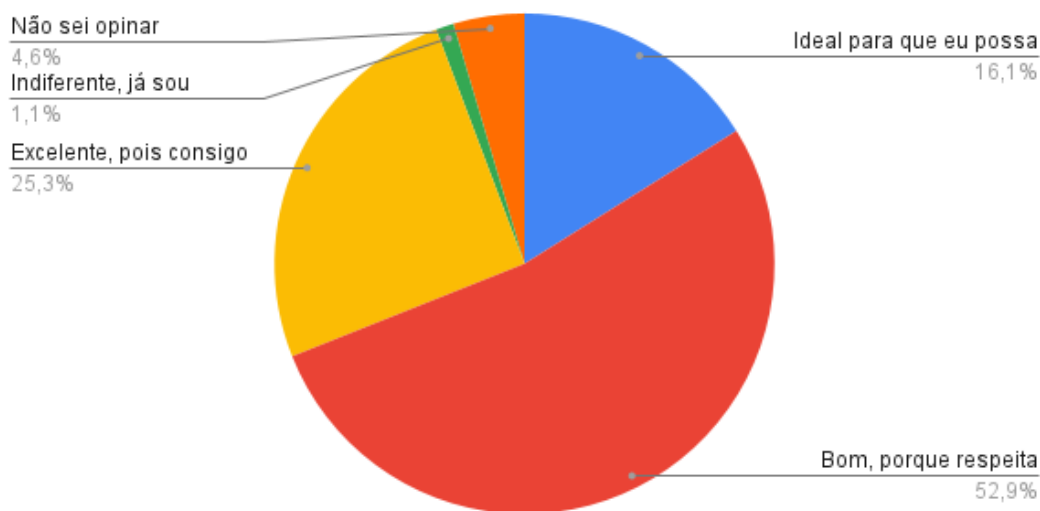
Contagem de 14) Considerando a sua experiência com o app Duolingo em relação ao conteúdo escolar, escolha a opção que



Com 51,7% dos participantes a responder que o Duolingo é uma boa opção para praticar os conteúdos e 41,4% afirmando que contribui para a fixação do conhecimento, esses resultados destacam a relevância da abordagem interativa e prática da aplicação na consolidação dos conceitos. A preferência de apenas 6,9% dos alunos pelo aprendizado no livro escolar sugere uma orientação crescente para métodos de ensino mais dinâmicos e tecnologicamente orientados. Essa análise respalda a ideia de que o Duolingo desempenha um papel significativo no reforço e prática dos conteúdos escolares, representando uma alternativa atrativa em comparação com métodos mais tradicionais.

Gráfico 12 – Avaliação de aprendizado individual

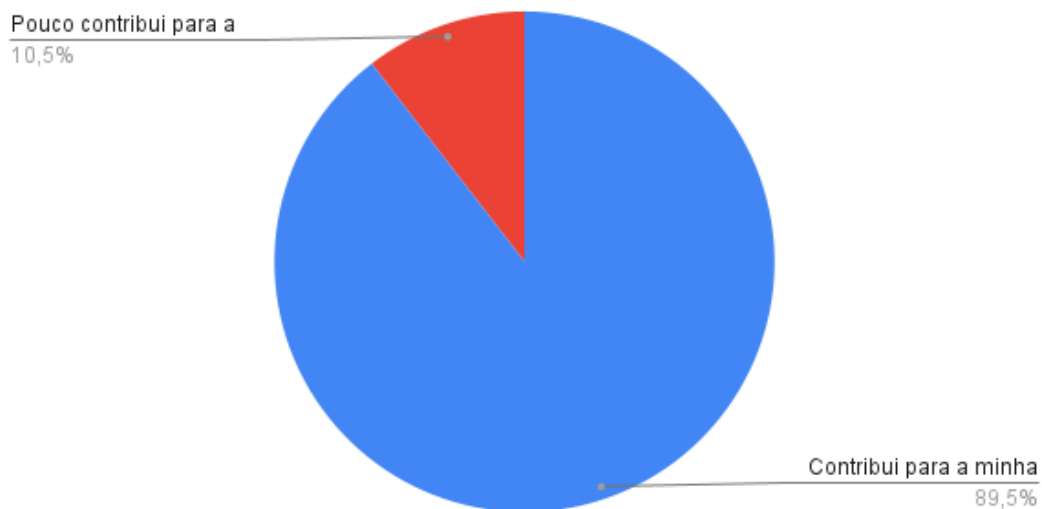
Contagem de 15) Com base na sua experiência com o app Duolingo, aprender por ele de forma individual, você considera:



Esta indagação sobre a perspectiva dos alunos em relação ao aprendizado individual pelo aplicativo Duolingo revela uma série de nuances relevantes. Os dados indicam que a maioria expressiva (52,9%) percebe o método do aplicativo como benéfico devido ao respeito ao tempo individual de aprendizagem. Além disso, 25,3% destacam a vantagem de aprender no ritmo próprio, sinalizando a importância da flexibilidade. Uma parcela de 16,1% que considera o Duolingo ideal para permitir revisões enfatiza a importância da autonomia na revisão de conteúdo. Contudo, a minoria, que se mostra indiferente (1,1%) ou não sabe opinar (4,6%), sublinha a necessidade de compreender as particularidades desses casos. Em conjunto, essas respostas apontam para a valorização do aprendizado personalizado, reforçando que a flexibilidade e a adaptabilidade do Duolingo são atributos que ressoam positivamente entre os estudantes.

Gráfico 13 – Avaliação do feedback de tarefas

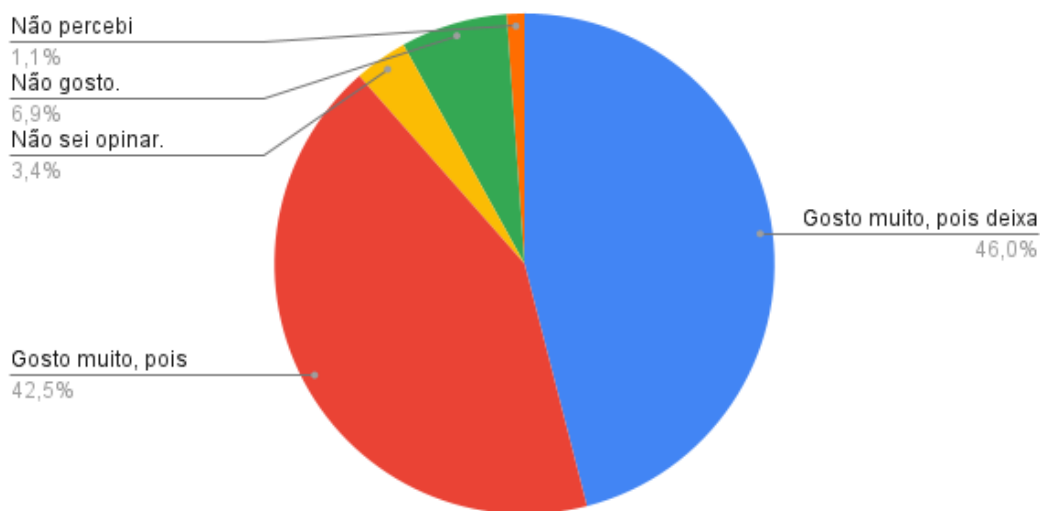
Contagem de 16) Considerando sua experiência, você diria que o retorno/feedback dado pelo aplicativo Duolingo na realização



Os resultados evidenciaram uma maioria significativa, 89,5%, que percebe o *feedback* como uma contribuição valiosa para a aprendizagem. Esse alto índice de aprovação destaca a importância do retorno fornecido pelo Duolingo como um elemento positivo no processo educacional. No entanto, é notável que 10,5% expressaram uma visão mais crítica, considerando que o *feedback* contribuiu pouco para a aprendizagem. Essa minoria oferece uma perspectiva aprimorada para melhorias futuras, destacando a necessidade de uma análise mais aprofundada sobre como aprimorar o sistema de *feedback* do Duolingo para atender às diferentes necessidades dos alunos.

Gráfico 14 – Avaliação *lingots*

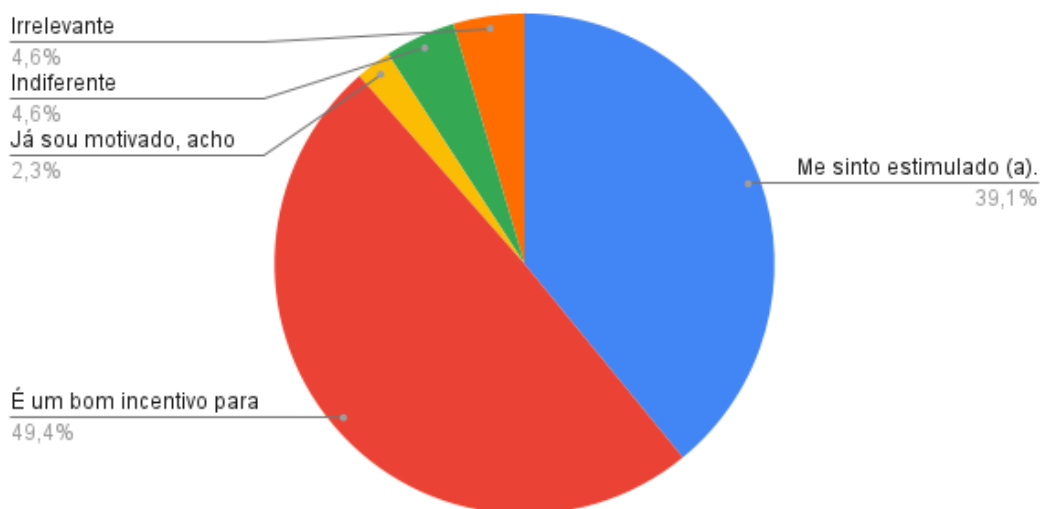
Contagem de 17) O aplicativo Duolingo faz uso de pontos (lingots) que podem ser acumulados a cada lição e assim gera



Os resultados revelam que uma parcela significativa, 46%, aprecia a presença dos pontos, destacando que eles conferem ao ambiente uma dinâmica semelhante a um jogo. Além disso, 42,5% valorizaram a competição estimulada pelos pontos, evidenciando a motivação intrínseca gerada pela gamificação. No entanto, a presença de 1,1% que não sobreviveu à existência dos pontos e 6,9% que não gosta, aponta para uma variedade de reações e níveis de engajamento. Essa análise revela que a gamificação no Duolingo é bem recebida por muitos alunos, proporcionando um ambiente de aprendizado motivador e competitivo, mas também ressalta a importância de considerar as preferências individuais diante das abordagens gamificadas.

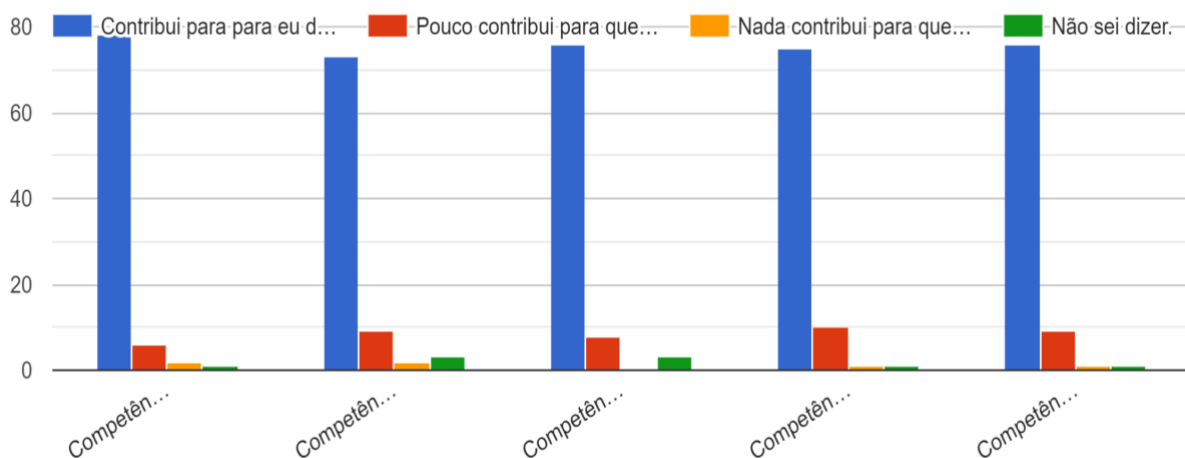
Gráfico 15 – Avaliação da mascote do Duolingo

Contagem de 18) O app Duolingo usa um mascote que interage com os usuários para incentivá-los a atingir níveis mais



A abordagem sobre a percepção dos alunos em relação à mascote do Duolingo, com 39,1% sentindo-se estimulados, 49,4% considerando-o um bom incentivo para lembrar das tarefas, 4,6% achando irrelevante, 4,6% sendo indiferentes e 2,3% já se sentindo estimulados, destaca o papel do aspecto lúdico na motivação dos estudantes. Uma porcentagem expressiva que vê a mascote como um estímulo positivo e um bom lembrete ressalta a eficácia da gamificação na promoção da persistência e consistência no uso do aplicativo. As respostas divergentes indicam, no entanto, que a eficácia da mascote pode depender das preferências individuais. Assim, a presença da mascote no Duolingo surge como um recurso efetivo na modalidade *M-Learning*, reforçando a importância de elementos motivacionais e interativos para o sucesso na aprendizagem de idiomas.

Gráfico 16 – Avaliação das competências adquiridas

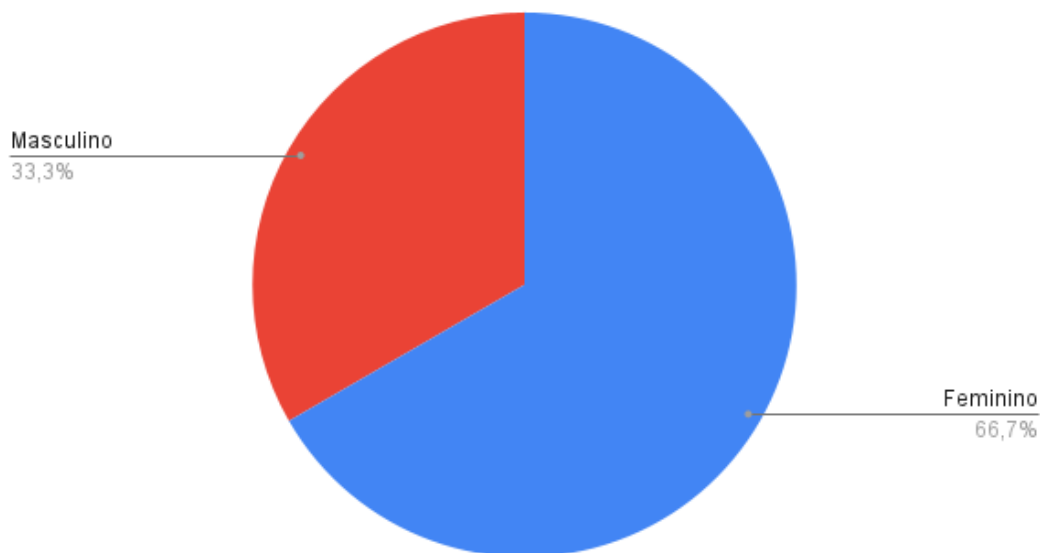


Em relação às cinco competências linguísticas comunicativas de Almeida Filho (1993) trazendo para o contexto do *app* Duolingo revela uma avaliação geral da contribuição do aplicativo em diferentes dimensões. Na Competência Linguística-Comunicativa, a maioria expressiva (78 alunos) considera que o Duolingo contribui para a capacidade de mobilizar conhecimentos linguísticos e comunicativos. Em relação à Competência Espontânea/Implícita, 73 alunos afirmam que o aplicativo contribui, evidenciando a valorização das experiências informais no processo de aprendizagem. Os resultados também indicam reconhecimento nas Competências Informada/Teórica, Operacional Estudiosa/Aplicada, e Acadêmica/Profissional, com a maioria expressiva dos alunos confirmando a contribuição do Duolingo em cada uma dessas áreas. As respostas que indicam uma contribuição limitada ou a falta de opinião sugerem a importância de considerar a diversidade de perspectivas dos alunos na elaboração de estratégias de ensino e integração de competências linguísticas.

5.2 Questionário 2 - Docentes

Gráfico 17 - Gênero dos docentes participantes

Contagem de 1) Gênero



A indagação sobre o gênero dos professores de inglês que utilizam o Duolingo com seus alunos surge como um componente relevante na pesquisa, abordando as dinâmicas de adoção e implementação da ferramenta. Ao considerar o gênero dos docentes, é possível identificar possíveis padrões ou influências específicas relacionadas às diferentes abordagens pedagógicas de professores do sexo masculino e feminino. Além disso, essa variável pode informar sobre a diversidade de estilos de ensino e estratégias adotadas por diferentes gêneros, contribuindo para uma análise mais holística do impacto do Duolingo na sala de aula de inglês. Essa abordagem integrativa reflete o compromisso com a compreensão aprofundada dos fatores que moldam a prática docente, possibilitando *insights* importantes para o desenvolvimento de estratégias de ensino personalizado e eficaz. Temos 33,3% de professores do gênero masculino e 66,7% do feminino.

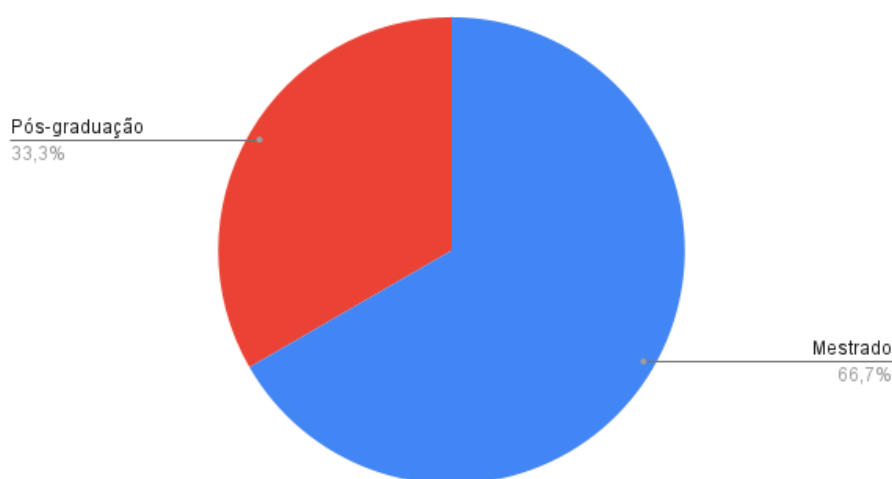
2) Idade

Questionados sobre a idade, os 3 professores indicaram que possuem as seguintes idades: 36, 40 e 46 anos.

A inclusão dessa variável da idade nos leva a analisar e compreender o papel das diferentes faixas etárias na adoção e implementação dessa ferramenta educacional. A análise das respostas permite identificar se existem variações significativas nas práticas pedagógicas relacionadas ao Duolingo com base na idade dos professores. Elementos como familiaridade com tecnologia, adaptabilidade às mudanças e perspectivas educacionais podem variar entre diferentes faixas etárias, influenciando diretamente a eficácia do uso do aplicativo em contextos de ensino de inglês. Ao considerar a diversidade geracional, a pesquisa busca fornecer insights que contribuam para estratégias de formação de professores e desenvolvimento de práticas pedagógicas mais alinhadas às características específicas de diferentes grupos etários no contexto do ensino de línguas.

Gráfico 18 – Formação acadêmica dos docentes

Contagem de 3) Formação Acadêmica



A formação acadêmica dos professores de inglês que incorpora o Duolingo em suas práticas é fundamental para entender a relação entre a qualificação educacional e a adoção dessa ferramenta tecnológica. Professores com diferentes níveis de formação

podem abordar o uso do Duolingo de diversas maneiras, influenciando as estratégias pedagógicas e a percepção do aplicativo como recurso de ensino. A análise dos dados revela uma distribuição significativa, com 33,3% dos professores possuindo pós-graduação e 66,7% com mestrado. Essa disparidade sugere que a maioria dos professores que utilizam o Duolingo possui muita especialização, proporcionando uma possível expansão entre níveis mais avançados de formação acadêmica e a incorporação eficiente de tecnologias inovadoras no processo educacional de língua inglesa.

4) Anos de docência em Língua Inglesa

A pergunta sobre os anos de experiência de docência dos professores de inglês que implementaram o Duolingo visa aprofundar a compreensão da relação entre a trajetória profissional e a adoção dessa ferramenta educacional. Ao analisar as respostas, é possível verificar que o participante que possui menor tempo, tem 12 anos de experiência e os outros possuem, 19 e 20 anos de experiência. Sem dúvida mostra que mesmo sendo professores com muita experiência ainda assim apostaram no Duolingo como uma ferramenta complementar inovadora.

Gráfico 19 - Quando começou a usar o app com os discentes

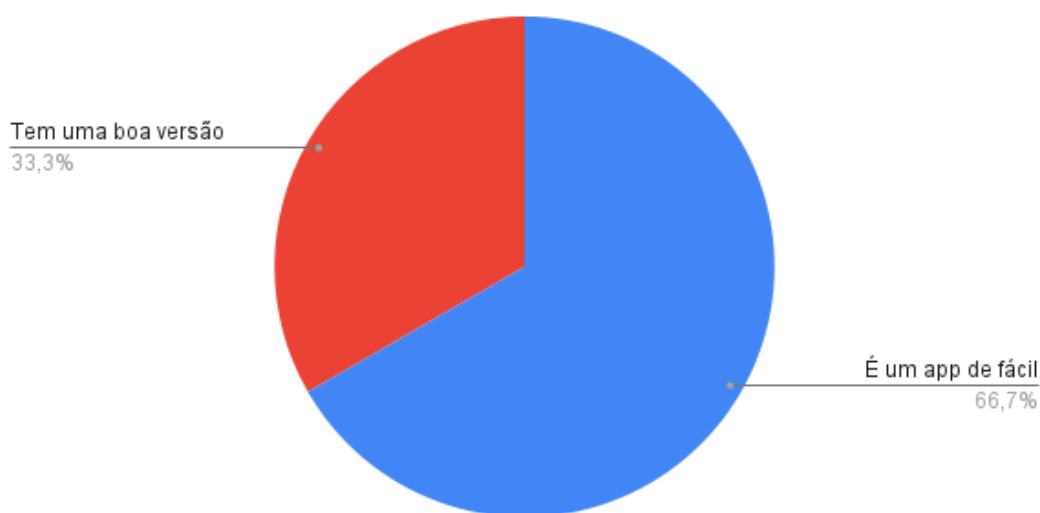


A pergunta sobre o momento em que os professores de inglês iniciaram o uso do Duolingo, com 100% dos docentes responderam que ocorreu durante a pandemia do COVID-19, nos leva a compreender o contexto emergencial que levou à adoção dessa

ferramenta educacional. A análise desse dado revela uma resposta unânime a um período sem precedentes, caracterizado por desafios na continuidade do ensino presencial. A implementação massiva do Duolingo durante a pandemia ressalta não apenas a capacidade de adaptação rápida dos professores, mas também a necessidade urgente de soluções digitais para manter a continuidade do aprendizado. Esse cenário revela uma mudança significativa nas práticas pedagógicas, destacando o papel crucial da tecnologia educacional como resposta às situações impostas pela pandemia e que deu continuidade após a normalização das atividades.

Gráfico 20 – Motivo de escolha do Duolingo

Contagem de 6) Por que optou por usar o app Duolingo no contexto sala de aula:



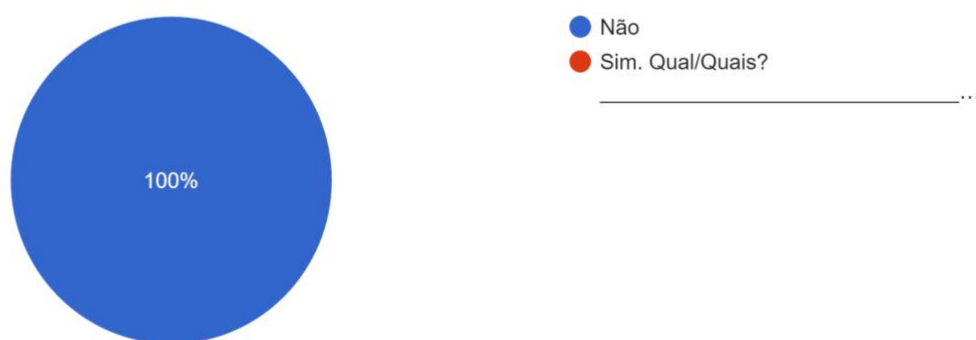
A razão pela qual os professores de inglês optaram por incorporar o Duolingo em suas práticas pedagógicas destaca elementos fundamentais na decisão de utilização do aplicativo. Os resultados, com 66,7% mencionando a facilidade de uso e 33,3% destacando a disponibilidade de uma versão gratuita, revelam considerações práticas e acessíveis na escolha do Duolingo. A ênfase na facilidade de uso sugere a importância da usabilidade intuitiva na seleção de recursos educacionais, indicando que os professores valorizam ferramentas que são eficazes sem demandar curvas de aprendizado complexas. Além disso, a significativa proporção que aponta para a versão gratuita ressalta a relevância de considerações financeiras na decisão,

reforçando a preferência por recursos acessíveis que ainda ofereçam qualidade educacional. Essa análise realça a necessidade de ferramentas pedagógicas que não apenas sejam eficazes, mas também práticas e economicamente viáveis para os educadores.

Gráfico 21 – Uso de outras plataformas

7) Além do Duolingo, usa alguma outra plataforma junto aos alunos?

3 respostas

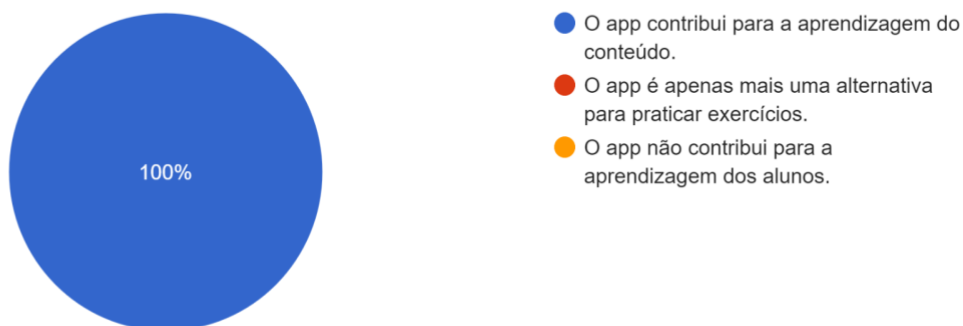


Este questionamento sobre o uso adicional de outras plataformas além do Duolingo entre os professores de inglês revela uma singularidade na escolha de ferramentas digitais para o ensino. O fato de 100% dos participantes responderem negativamente indica uma concentração exclusiva no Duolingo como recurso tecnológico complementar em sala de aula. Essa homogeneidade nas respostas sugere que os professores estão, de forma unânime, optando por uma abordagem mais focalizada, confiando no Duolingo como uma opção complementar de aprendizagem de seus alunos para o desenvolvimento, fixação e prática das habilidades linguísticas de seus alunos.

Gráfico 22 – Avaliação app no contexto sala de aula

8) Baseado na sua experiência de utilização do app Duolingo em contexto sala de aula, você considera:

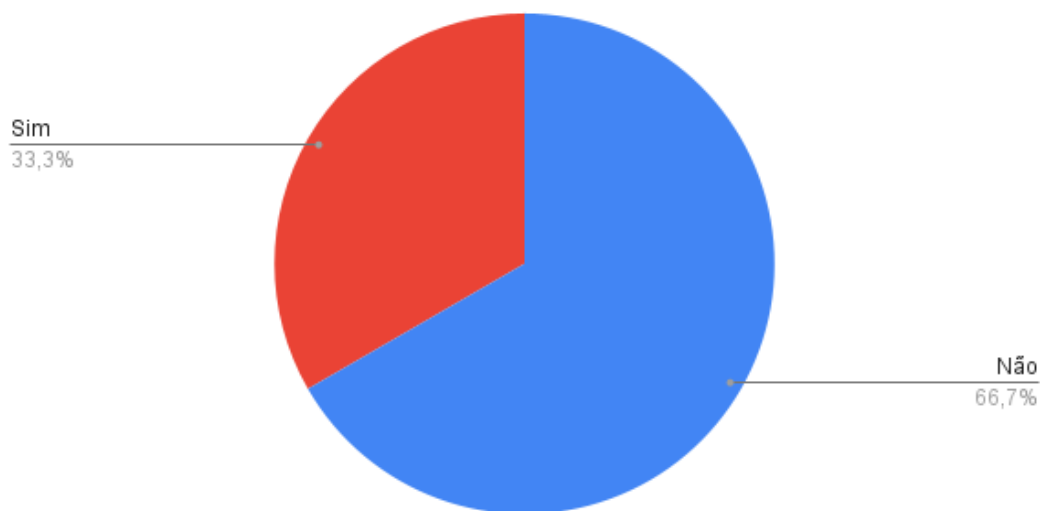
3 respostas



Com 100% dos professores de inglês indicando que a ferramenta contribuiu para a aprendizagem do conteúdo, revela uma unanimidade notável e positiva. Essa resposta unânime sugere uma percepção consistente entre os docentes de que o Duolingo desempenha um papel significativo no processo de ensino-aprendizagem. A homogeneidade das respostas destaca a eficácia percebida do Duolingo como uma ferramenta pedagógica, por sua acessibilidade, interface amigável e abordagem interativa. Essa análise reforça a confiança dos professores no potencial do Duolingo como um recurso valioso para aprimorar o aprendizado de inglês em sala de aula, indicando uma aceitação positiva e uma oportunidade de explorar ainda mais a eficácia dessa ferramenta educacional específica.

Gráfico 23 – Resistência dos alunos

Contagem de 9) Com base na sua experiência com o app Duolingo em sala de aula, os alunos foram resistentes a



Com 66,7% dos professores relatando que os alunos não apresentaram resistência, enquanto 33,3% indicaram resistência, destaca uma variação na aceitação da ferramenta educacional. A divergência nas respostas reflete diferentes dinâmicas de sala de aula e, possivelmente, variáveis como nível de engajamento, familiaridade com tecnologia e preferências individuais de aprendizagem. A resistência manifestada por uma parcela dos alunos sugere a necessidade de abordagens pedagógicas sensíveis e estratégias de integração do Duolingo que levem em conta as diversas atitudes dos alunos.

Gráfico 24 – Avaliação das atividades pelos docentes

10) Com base na sua experiência com o app Duolingo em sala de aula, você diria que as atividades propostas pelo aplicativo são:

3 respostas



A avaliação das atividades propostas pelo Duolingo em sala de aula, com 100% dos professores indicando que são boas, reflete uma uniformidade notável na percepção positiva dessas atividades. Essa resposta unânime sugere que os professores valorizam as práticas oferecidas pelo Duolingo como eficazes no contexto educacional. A homogeneidade das respostas pode estar associada à adaptabilidade das atividades às necessidades dos alunos, à variedade de recursos disponíveis e à abordagem interativa da plataforma.

Gráfico 25 – Avaliação dos lingots pelos docentes

11) Com base na sua experiência com o app Duolingo em sala de aula. Qual é sua opinião sobre o uso dos lingots/pontos que podem ser acumulados a cada lição?

3 respostas



O resultado indica que 100% gostam muito, destaca uma perspectiva extremamente positiva em relação a esse recurso gamificado. O consenso unânime reflete a percepção de que os *lingots* funcionam como um estímulo eficaz, semelhante a um jogo, motivando os alunos a persistirem nas lições. Essa resposta unificada destaca a importância da gamificação como uma ferramenta motivacional dentro do contexto educacional, fornecendo uma abordagem envolvente e incentivando o engajamento contínuo dos alunos. A aceitação unânime dos *lingots* sugere que estratégias gamificadas, como essa, são bem recebidas pelos professores, ressaltando a relevância de elementos lúdicos para otimizar a experiência de aprendizado no ambiente da sala de aula de inglês.

Gráfico 26- Existência de atividade pontuada

Contagem de 12) Com base na sua experiência em sala de aula com o app Duolingo. É oferecido alguma atividade valendo



As respostas divididas igualmente entre 50% sim e 50% não, destaca uma divergência interessante na abordagem dos professores em relação à avaliação. A polaridade nas respostas sugere que alguns professores incorporam o Duolingo diretamente como um componente avaliativo, enquanto outros optam por não vincular a pontuação às atividades na plataforma. Essa variação pode ser atribuída por terem diferentes pontos de vista, objetivos de aprendizado ou percepções sobre a equidade na avaliação.

Gráfico 27 – Visão dos docentes sobre a contribuição do app

13) Com base na sua experiência com o app Duolingo em sala de aula a contribuição do app de um modo geral para o aprendizado da língua inglesa, você considera:

3 respostas



A resposta com 100% dos professores respondendo que estão satisfeitos, reflete uma avaliação positiva e homogênea da eficácia do aplicativo. A unanimidade nessa resposta nos mostra que os docentes percebem o Duolingo como uma boa ferramenta para o ensino de inglês, destacando sua eficácia em promover o aprendizado dos alunos. Essa consistência nas respostas indica que o Duolingo é aceito pelos alunos.

Gráfico 28 – Percepção dos docentes sobre os alunos

14) Baseando sua experiência com o app Duolingo em sala de aula, você percebe os alunos:

3 respostas



Com o resultado unanime a esta pergunta os professores percebem os alunos mais empolgados ou motivados com o uso do aplicativo Duolingo. A análise dessas

respostas indica que, além de sua utilidade pedagógica, o Duolingo desempenha um papel propulsor de entusiasmo e interesse no processo de aprendizado.

Gráfico 29 – Avaliação do rendimento dos alunos

15) Com base na sua experiência com o app Duolingo em sala de aula, você considera que o rendimento escolar dos alunos:

3 respostas

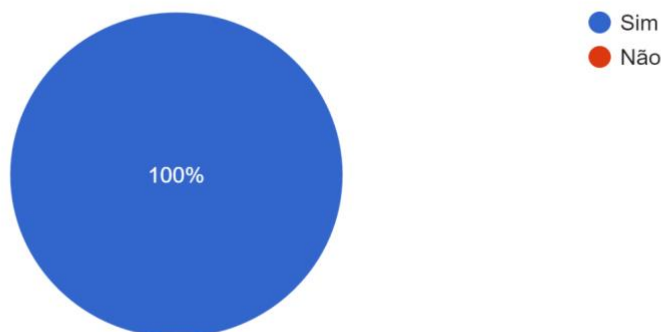


A resposta unânime de 100% dos participantes indica que percebem uma melhoria no rendimento escolar dos alunos com o uso do Duolingo e ressalta o impacto positivo do aplicativo aliado as aulas. Essa consistência nas percepções dos professores sugere que a integração do Duolingo contribui para o desempenho acadêmico dos alunos de inglês. A análise dessa resposta nos mostra que o Duolingo não é apenas utilizado como um recurso motivacional, mas também como uma possível ferramenta pedagógica para o aprendizado e o rendimento escolar dos estudantes, fortalecendo assim sua posição como uma adição valiosa ao ambiente de sala de aula.

Gráfico 30 – Estímulo ao uso do app

16) Você estimula os alunos a usarem o app fora da sala de aula?

2 respostas



A resposta unânime, com 100% dos participantes afirmando que estimulam os alunos a utilizarem o app Duolingo fora da sala de aula, destaca a importância que os professores atribuem à prática independente. Essa consistência indica um reconhecimento coletivo da relevância do aprendizado contínuo além do ambiente escolar, promovendo a autonomia dos alunos no reforço do inglês. A análise dessa resposta sugere uma abordagem pedagógica proativa, incentivando a prática constante e a incorporação do Duolingo como recurso complementar fora da sala de aula para maximizar a eficácia do aprendizado de línguas.

17) Dentro de sua experiência com o app Duolingo no contexto de sala de aula, consegue identificar as potencialidades pedagógicas do app Duolingo para a aprendizagem dos alunos no idioma da Língua Inglesa? Quais?

Nesta questão aberta, os 3 professores revelaram que, e passamos a transcrever:

O feedback imediato quase que instantâneo de suas atividades realizadas dentro da plataforma, sabendo assim o que precisa melhorar.

Os exercícios interativos como preencher lacunas, reconhecimento da fala oral, seleção de palavras mantém os alunos interessados e mais animados, além de proporcionar exercitar o mesmo conteúdo de maneiras diferentes.

A possibilidade de eles seguirem o próprio ritmo os deixam mais seguros de si e quanto às competências de aquisição é perceptível que a expansão do vocabulário e a internalização do uso tem influenciado positivamente nesta aquisição.

Os professores, ao responderem sobre as potencialidades pedagógicas do Duolingo, destacam aspectos significativos. O feedback imediato, facilitando a compreensão das atividades, é mencionado como uma vantagem crucial. Os exercícios interativos, como preencher lacunas e reconhecimento oral, são identificados como ferramentas envolventes, mantendo os alunos interessados. Além disso, a flexibilidade do app permite que os alunos sigam seu próprio ritmo, promovendo uma sensação de segurança e contribuindo para a expansão do vocabulário e a internalização do uso do inglês de maneira positiva. Essas observações ressaltam a eficácia pedagógica do Duolingo em proporcionar uma aprendizagem dinâmica e adaptável.

18) Ainda sobre a sua experiência com o app Duolingo no contexto de sala de aula, como o app Duolingo contribui para o desenvolvimento das competências linguísticas, bem como a aquisição das habilidades de comunicação do idioma de Língua Inglesa?

As 3 respostas obtidas foram:

Ele contribui para o desenvolvimento das competências linguísticas e aquisição de habilidades de comunicação em inglês de várias maneiras. O Duolingo oferece exercícios interativos que abrangem leitura, escrita, audição e fala, permitindo que os alunos pratiquem todas as facetas da língua. Além disso, a abordagem gamificada e a progressão gradual mantêm os alunos engajados e motivados, o que é especialmente importante em turmas de EJA. Os alunos podem praticar no seu próprio ritmo, o que é vantajoso para atender às diferentes necessidades de aprendizado. No entanto, é essencial combinar o uso do Duolingo com atividades presenciais e discussões em

sala de aula para desenvolver ainda mais as habilidades de comunicação oral e interação social em inglês.

Contribui especialmente na forma de associar o conhecimento que já possuem aos novos que estão adquirindo podendo já praticar de forma imediata.

Percebi que com o uso do app de forma auxiliar ao que se é passado em sala de aula, tem trazido um comportamento mais autônomo e de predisposição a adquirir e dominar o idioma. A possibilidade de os alunos ditarem seu ritmo de estudo contribui positivamente para o bom desempenho deles.

Nesta pergunta aberta os professores destacam múltiplos benefícios do Duolingo para o desenvolvimento das competências linguísticas e habilidades de comunicação em inglês. Os exercícios interativos abrangem todas as facetas da língua, proporcionando prática holística. A abordagem gamificada e progressão gradual mantêm o engajamento dos alunos, sendo vital em turmas de EJA. A flexibilidade permite que cada aluno siga seu próprio ritmo, atendendo a diversas necessidades de aprendizado. No entanto, a combinação com atividades presenciais é crucial para fortalecer as habilidades de comunicação oral e interação social. Observa-se uma mudança para comportamentos mais autônomos e predisposição em adquirir e dominar o idioma, indicando uma contribuição significativa do Duolingo.

19) O uso do app é estimulado em todas as aulas? Com que frequência? Explique, por favor.

A seguir, reproduzem-se as 3 respostas:

É estimulado em uma das aulas presenciais, mas sempre estimulado como uso contínuo também fora da sala de aula, como um complemento das atividades de casa.

Em todas as aulas e sempre como complemento dos deveres de casa.

Sim, em todas as aulas por pelo menos 10 min e fora das aulas também como atividade completar.

Com essas respostas os professores revelam métodos diversos para envolver os alunos com o Duolingo. Alguns incentivam seu uso em uma aula presencial, destacando a importância de sua continuidade como um complemento às atividades fora da sala de aula. Outros optam por incorporá-lo em todas as aulas, considerando-o uma parte integrante dos deveres de casa ou uma atividade adicional, reservando, pelo menos, 10 minutos para sua aplicação. Essas respostas não apenas demonstram abordagens variadas, mas também refletem a adaptabilidade do Duolingo às diferentes estratégias de ensino, tornando-se tanto um complemento ocasional quanto uma parte regular do processo de aprendizado.

20) Para a aprendizagem dos alunos, quais aspectos positivos do aplicativo Duolingo você destacaria?

As 3 respostas:

A variedade de habilidades proposta pelo app, como os estímulos de leitura, escrita, audição e fala. Todo esse conjunto ajuda os alunos a desenvolverem a compreensão e fixação do idioma.

O app permite que tenhamos um parâmetro de conhecimento pré-existente de cada aluno e assim conseguimos nivelar a turma, a turma estando nivelada conseguimos seguir com o programa de ensino sem muitos desafios.

O engajamento e a gamificação com essa ideia de recompensas acaba trazendo uma diversão e competitividade aos alunos, independentemente da idade. O app fragmenta o conteúdo, mas intensifica a prática e isso torna o aprendizado mais dinâmico e mais leve também.

Os professores destacam aspectos notáveis do Duolingo para a aprendizagem dos alunos. Eles apontam para a diversidade de habilidades abordadas, incluindo leitura, escrita, audição e fala, promovendo uma compreensão completa do idioma. Além disso, enfatizam a utilidade do app ao avaliar o conhecimento prévio dos alunos, permitindo um nivelamento eficaz na turma. A dinâmica de engajamento e gamificação, com recompensas, traz uma atmosfera divertida e competitiva, independentemente da faixa etária dos alunos. Ao fragmentar o conteúdo, o Duolingo

intensifica a prática, tornando o aprendizado não apenas mais dinâmico, mas também mais leve. Essas características humanizam a experiência de aprendizado, tornando-a envolvente e personalizada.

21) E quais seriam os aspectos negativos do aplicativo para o processo de aprendizagem?

Como aspectos negativos os professores referiram:

A ênfase que o app dá a tradução direta de algumas frases, o que pode não ser reflexo real das nuances naturais da Língua inglesa.

Embora o app ofereça diversos tipos de exercícios, a sua ênfase ainda se encontra na leitura e na escrita, nesse sentido poderia haver mais exercícios de áudio e fala, pois para o dia a dia são habilidades mais usuais.

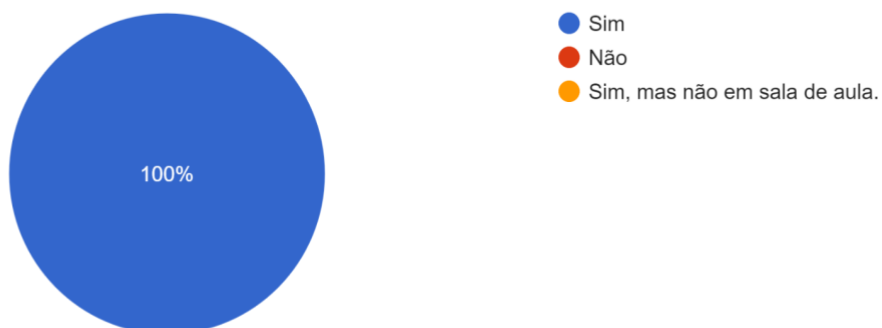
Poderia ter um fórum ou um chat em que a interação com os usuários acontecesse entre si.

Os professores, com um olhar atento, destacam alguns pontos menos favoráveis no Duolingo para o processo de aprendizagem. Expressam preocupação com a ênfase excessiva na tradução direta, podendo não capturar completamente as nuances naturais do inglês. Mesmo diante da variedade de exercícios, percebem um desequilíbrio, com mais foco em leitura e escrita em detrimento das habilidades auditivas e orais tão essenciais no dia a dia. Sugerem, com empatia, uma maior diversificação para aprimorar a prontidão dos alunos para situações cotidianas. Além disso, apontam a ausência de um fórum ou chat como uma área de oportunidade para aprimorar a experiência de aprendizagem, oferecendo perspectivas valiosas para a otimização contínua do Duolingo.

Gráfico 31 – Recomendação de uso do app

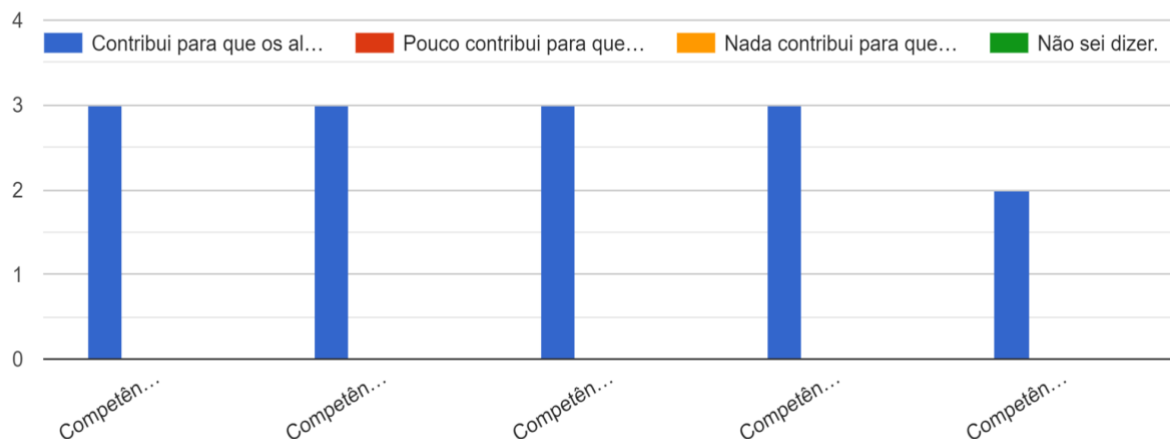
22) Recomenda o uso do app Duolingo em sala de aula para a aprendizagem dos alunos no idioma da Língua Inglesa?

3 respostas



A confiança unânime dos professores ao recomendar o Duolingo em sala de aula revela a convicção compartilhada em sua contribuição no aprendizado do inglês. Isso não apenas nos mostra uma percepção positiva, mas também ressalta experiências encorajadoras com o aplicativo, reforçando sua utilidade como uma ferramenta complementar no ensino de línguas. O feedback unificado dos educadores não apenas consolida a credibilidade do Duolingo como recurso pedagógico, mas também sublinha sua relevância e potencial contribuição para o desenvolvimento linguístico dos alunos. Esta recomendação reflete uma aceitação difundida do Duolingo como uma ferramenta no processo educacional em sala de aula, moldando uma narrativa confiável, orientada pelo docente como mediador tanto do conhecimento como incentivador do uso de tecnologias acessíveis ao discente.

Gráfico 32 Competências avaliadas pelos docentes



A reflexão dos educadores destaca uma visão favorável sobre o impacto do Duolingo nas várias competências linguísticas. No que tange à Habilidade Linguístico-Comunicativa, Competência Espontânea/Implícita, Competência Informada/Teórica, Competência Operacional Estudiosa/Aplicada e Competência Acadêmica/Profissional, a maioria dos participantes enfatiza a valiosa influência do aplicativo. Essa harmonia nas avaliações sugere que o Duolingo é reconhecido como uma ferramenta efetiva para aprimorar diversas facetas do aprendizado do inglês. A focalização nas habilidades práticas, teóricas e profissionais destaca a versatilidade do Duolingo em atender às distintas necessidades pedagógicas, capacitando os alunos não apenas no domínio linguístico, mas também na aplicação prática e no sucesso em ambientes acadêmicos e profissionais.

24) Caso tenha alguma sugestão, uma observação ou considerações doravante ao aplicativo, seu uso e resultados, sinta-se à vontade em compartilhar conosco.

Nesta pergunta aberta apenas 2 professores deram sugestões:

O app poderia trazer mais situações cotidianas do uso do idioma inglês, é correto usar a formalidade, mas dentro dos contextos culturais existem expressões idiomáticas que seriam importantes serem abordadas.

As situações propostas nos exercícios poderiam ser mais ampliadas para situações mais descontraídas como roda de amigos, etc. O app traz situações como escola, restaurante, viagem e profissão. Dessa forma fica muito voltado às questões formais.

As respostas dos professores proporcionam, *insights* sobre o uso do Duolingo em sala de aula. A sugestão de incluir mais situações cotidianas visa enriquecer a experiência de aprendizado, reconhecendo a importância das expressões idiomáticas e contextos informais na comunicação real. A observação sobre a ampliação das situações propostas reflete a busca por uma abordagem mais abrangente e descontraída, destacando a necessidade de incorporar situações informais, como interações sociais entre amigos. Essas considerações evidenciam o desejo de equilibrar o aprendizado formal com a compreensão prática e cultural do idioma inglês, apontando para possíveis aprimoramentos que podem potencializar o impacto do Duolingo no desenvolvimento linguístico dos alunos.

5.3 Entrevista ao aluno

A entrevista realizada em agosto de 2023, juntamente com a análise subsequente conduzida junto a um discente envolvido nas aulas que empregam o Duolingo como complemento, oferece uma visão valiosa sobre a interseção entre tecnologia educacional e práticas de ensino tradicionais.

O aluno relata sua introdução ao Duolingo por meio de recomendações de professores e colegas interessados no estudo do inglês, destacando a influência ‘do boca a boca’ e da influência dos pares na adoção de tecnologias educacionais. A decisão de utilizar o Duolingo, impulsionada pelo professor, evidencia a confiança depositada nas orientações pedagógicas, enquanto a percepção do aluno ressalta a contribuição do aplicativo para o aprimoramento do vocabulário, gramática e compreensão auditiva.

Apesar dos desafios iniciais, a experiência do aluno com o Duolingo tornou-se mais acessível com a exploração de lições, dicas e explicações, destacando a importância do design intuitivo e do suporte informativo em aplicativos educacionais.

O destaque para diversos tipos de exercícios, acompanhamento de progresso e a flexibilidade do aplicativo são aspectos relevantes para uma compreensão mais aprofundada da utilização do Duolingo na Educação de Jovens e Adultos (EJA).

A gamificação do Duolingo, evidenciada pelos pontos, níveis e progresso visual, é reconhecida como um motivador eficaz para a prática diária, destacando a atenção do aplicativo ao aspecto motivacional, crucial para a consistência na aprendizagem. Os benefícios percebidos pelo aluno, como a flexibilidade de praticar a qualquer hora e lugar, melhoria do vocabulário e compreensão da gramática, são contrabalançados pela conscientização da necessidade de complementar o Duolingo com outras fontes para uma experiência de aprendizado mais completa.

A troca de experiências entre alunos que utilizam o Duolingo cria um sentido de comunidade, ressaltando o potencial da tecnologia para promover interações sociais e colaborativas. A abordagem do aluno ao lidar com dificuldades, utilizando dicas do aplicativo e buscando esclarecimentos junto ao professor, evidencia a complementaridade entre recursos tecnológicos e orientação tradicional.

A análise culmina na percepção do aluno sobre o Duolingo, destacando sua eficácia na compreensão e leitura do inglês, enquanto enfatiza a necessidade de interações com pessoas reais para a prática de conversação. Essa observação sublinha a complementaridade entre o ensino digital e as habilidades interpessoais, oferecendo *insights* valiosos para educadores e pesquisadores interessados na eficácia do Duolingo no contexto educacional da EJA.

5.4 Entrevista ao professor

O emprego do aplicativo Duolingo em contextos educacionais representa uma inovação substancial na abordagem do ensino de idiomas, conferindo ao aprendizado uma dimensão mais interativa e dinâmica. Desta análise crítica, que aborda a entrevista conduzida em julho de 2023 com um dos professores participantes que incorpora o Duolingo em suas práticas de ensino, identificaram-se 6 categorias:

- 1) **Motivação e Implementação:** a decisão do professor de adotar o Duolingo é fundamentada na busca por uma abordagem mais interativa e envolvente para

o ensino de idiomas. A gamificação do aplicativo é destacada como um elemento atrativo, revelando uma consciência aguçada sobre a importância da motivação intrínseca para o processo de aprendizado. A implementação envolve a explicação dos propósitos e benefícios do Duolingo aos alunos, além do estabelecimento de metas e incentivos para manter a consistência na prática diária.

- 2) **Benefícios e Avaliação da Receptividade:** o Duolingo é reconhecido pelo professor como uma ferramenta que amplia a acessibilidade e o aspecto lúdico do aprendizado de idiomas, especialmente em turmas de Educação de Jovens e Adultos (EJA), onde a heterogeneidade nos níveis de proficiência é uma característica comum. A avaliação da receptividade inicial destaca resistência por parte de alguns alunos, superada à medida que percebiam o progresso individual e se envolviam em competições saudáveis entre si.
- 3) **Impacto nas Competências Linguísticas:** a análise da eficácia do Duolingo enfoca o aumento na confiança dos alunos para utilizar o idioma em situações cotidianas. A abordagem equilibrada, combinando o aplicativo com atividades de conversação e práticas em sala de aula, denota uma consciência pedagógica aguçada sobre a necessidade de integração entre métodos formais e tecnológicos para o desenvolvimento completo das competências linguísticas.
- 4) **Desafios e Conselhos:** entre os desafios identificados destaca-se a tendência de alguns alunos se concentrarem na pontuação em detrimento da aprendizagem real. Este desafio sublinha a necessidade de um equilíbrio cuidadoso entre o uso do Duolingo e métodos pedagógicos mais tradicionais. Os conselhos fornecidos para outros professores ressaltam a importância da compreensão dos objetivos, orientação inicial, estabelecimento de metas claras e integração com outras atividades de aprendizado.
- 5) **Resultados e Estratégias de Ensino:** os resultados alcançados com o uso do Duolingo englobam um aumento no vocabulário, melhoria na compreensão escrita, desenvolvimento gramatical, elevação da autoconfiança, prática regular e fomento à autoavaliação. O professor destaca que, embora o Duolingo seja uma ferramenta valiosa, sua eficácia é maximizada quando complementada por práticas de conversação e interação social.

- 6) Suporte e Avaliação da Efetividade: o suporte oferecido aos alunos abrange diversas estratégias, desde orientação inicial e esclarecimento de dúvidas até reuniões de acompanhamento, incentivos e reconhecimento. A avaliação da efetividade se baseia no acompanhamento do progresso, avaliações práticas, feedback dos alunos e observação do desenvolvimento da confiança.

A análise desta entrevista proporciona uma compreensão profunda e abrangente sobre o uso do Duolingo em contextos educacionais. Além de destacar benefícios e resultados observáveis, a análise revela desafios específicos enfrentados pelo professor, enfatizando a necessidade de uma integração equilibrada entre tecnologias educacionais, como o Duolingo, e métodos tradicionais para um aprendizado holístico e eficaz de idiomas. A partilha de conselhos práticos para outros educadores evidencia um comprometimento com a disseminação de boas práticas e o aprimoramento contínuo do ensino de idiomas.

5.5 Discussão dos resultados

A entrevista ao aluno proporcionou uma visão valiosa sobre a experiência individual de aprendizado com o Duolingo. A motivação inicial proveniente da recomendação do professor e de colegas ressalta a influência interpessoal no processo de adoção de tecnologias educacionais. A decisão do aluno de usar o Duolingo, influenciada pelas indicações do professor, destaca a confiança depositada nas práticas pedagógicas.

A percepção do aluno sobre as contribuições do Duolingo para o aprimoramento do vocabulário, gramática e compreensão auditiva destaca a eficácia do aplicativo em oferecer uma abordagem holística para o aprendizado de idiomas. A superação inicial de desafios na utilização do aplicativo demonstra a importância do design intuitivo e do suporte informativo para a experiência do usuário.

A diversidade de exercícios no Duolingo, a capacidade de acompanhar o progresso e a flexibilidade para praticar fora da sala de aula emergem como elementos cruciais. Além disso, a gamificação do aplicativo, evidenciada pelos pontos, níveis e lembretes diários, revela-se um motivador eficaz para a prática consistente.

O aluno reconhece a complementaridade do Duolingo com outras fontes de aprendizado, enfatizando a importância de uma abordagem integrada para uma experiência completa. A troca de experiências entre os alunos que utilizam o Duolingo cria uma comunidade colaborativa, destacando o potencial social da tecnologia na aprendizagem.

A análise da entrevista com o professor revela a motivação para incorporar o Duolingo como uma estratégia pedagógica inovadora. A ênfase na abordagem interativa e envolvente alinha-se com a necessidade de adaptar métodos tradicionais às expectativas contemporâneas dos alunos.

Os benefícios identificados pelo professor, como o aumento do vocabulário, melhoria na compreensão escrita, desenvolvimento gramatical e incentivo à autoconfiança, corroboram as percepções do aluno. O reconhecimento da gamificação do Duolingo como uma ferramenta motivacional destaca a importância de considerar fatores psicológicos no design de aplicativos educacionais.

Os desafios mencionados pelo professor, como a possível focalização na pontuação em detrimento da aprendizagem real, ressaltam a necessidade de equilibrar o uso do Duolingo com métodos mais tradicionais. Os conselhos fornecidos aos colegas educadores evidenciam uma preocupação prática com a compreensão dos objetivos, orientação inicial e integração eficaz de tecnologias.

A análise dos resultados dos questionários aplicados aos alunos reforça as percepções positivas sobre o Duolingo. A expressão favorável dos 87 alunos participantes em relação ao uso do aplicativo destaca sua aceitação. A motivação gerada pela sensação de participar de um jogo e a percepção de melhoria nas habilidades linguísticas enfatizam a eficácia do Duolingo na promoção de um ambiente de aprendizado estimulante.

Triangulação dos resultados

A triangulação de resultados é uma estratégia metodológica escolhida neste estudo que envolve uma pesquisa qualitativa nos permitindo a análise simultânea dos múltiplos métodos de coleta de dados para enriquecer a compreensão da pesquisa. No contexto deste estudo, foram empregados questionários respondidos por alunos e professores, bem como entrevistas individuais conduzidas com um aluno e um professor. A abordagem de triangulação visa a convergência e a validação cruzada desses diferentes conjuntos de dados, ampliando a confiabilidade e a profundidade da análise.

Os questionários, aplicados a ambos os grupos, oferecem uma visão panorâmica das percepções e experiências relacionadas ao objeto de estudo. Este método quantitativo proporciona dados que podem ser analisados estatisticamente, permitindo generalizações para a população em estudo. No entanto, os questionários podem apresentar limitações em termos de profundidade e contextualização.

As entrevistas individuais, por outro lado, proporcionaram uma compreensão mais aprofundada e qualitativa do fenômeno. Ao entrevistar um aluno e um professor, separadamente, foi possível explorar em detalhes as experiências, as motivações, os desafios e as perspectivas individuais relacionadas ao objeto de pesquisa. Esse método qualitativo permite a emergência de narrativas ricas e contextuais.

A triangulação se efetiva na análise comparativa e integrativa dos dados provenientes dos questionários e das entrevistas. Ao alinhar os resultados com a literatura embasada, buscou-se uma interpretação mais robusta e contextualizada. A literatura, previamente revisada, serve como um quadro de referência teórico que enriquece a análise, proporcionando *insights* fundamentados e relacionando os achados empíricos às teorias existentes.

A análise permitiu identificar convergências e complementaridades entre os diferentes conjuntos de dados, contribuindo para uma compreensão mais humana do objeto de estudo. A triangulação aqui fortalece a validade e a confiabilidade dos resultados, oferecendo uma abordagem mais abrangente e matizada, essencial para a

interpretação rigorosa e confiável dos dados coletados em contextos educacionais complexos.

As respostas do questionário são confirmadas com a entrevista realizada com o docente, que afirma ter percebido uma evolução dos discentes nos seguintes tópicos e definições:

1) Aumento do vocabulário: muitos alunos ofereceram uma ampliação específica de seu vocabulário na língua-alvo. O Duolingo apresenta uma variedade de palavras e frases em contextos diferentes, o que ajuda os alunos a absorverem e a aplicar novas palavras.

2) Melhoria da compreensão escrita: os exercícios de leitura no Duolingo abordados para a melhoria da compreensão escrita dos alunos. Eles são capazes de compreender textos mais complexos e identificar informações importantes.

3) Desenvolvimento gramatical: as atividades do *app* também auxiliam na compreensão das estruturas gramaticais da língua-alvo. Os alunos têm a oportunidade de praticar diferentes aspectos da gramática, o que reflete positivamente em sua escrita e comunicação.

4) Autoconfiança: conforme os alunos avançam nos níveis e recebem *feedback* positivo do Duolingo, sua autoconfiança no uso da língua-alvo tende a aumentar. Isso os encoraja a praticar mais e a se envolver nas aulas.

5) Prática regular: o Duolingo oferece uma maneira flexível e conveniente de praticar diariamente. Muitos alunos incorporaram a prática do aplicativo em suas rotinas diárias, o que resultou em uma consistência notável no desenvolvimento de suas habilidades.

6) Empoderamento na aprendizagem: o aplicativo coloca o controle do aprendizado nas mãos dos alunos, permitindo que eles decidam quando e quanto praticar. Isso faz com que se sintam mais empoderados e responsáveis pelo seu próprio progresso.

7) Motivação: o sistema de recompensas, a gamificação e a interface interativa do Duolingo têm deixado os alunos motivados para continuar praticando. Eles veem o progresso visualmente e isso os incentiva a alcançar mais.

8) Base sólida: o Duolingo fornece uma base sólida de habilidades linguísticas. Embora seja importante complementar com a prática de conversação e outras atividades, o aplicativo ajuda a construir uma estrutura que facilita a aprendizagem em outros contextos.

9) Preparação para aulas: muitos alunos dizem que se sentem mais preparados para as aulas presenciais após praticar no Duolingo. Eles chegam às aulas com um conhecimento básico que os ajuda a se envolver mais ativamente nas atividades em sala.

10) Incentivo à autoavaliação: o Duolingo fornece um *feedback* imediato sobre as respostas dos alunos, permitindo que eles identifiquem erros e corrijam suas respostas. Isso incentiva a autoavaliação e a autocorreção, o que é uma habilidade valiosa na aprendizagem.

A triangulação dos dados revela convergências notáveis entre as percepções do aluno, do professor e dos resultados dos questionários. Ambos os grupos reconhecem o Duolingo como uma boa ferramenta para o aprimoramento e aquisição das habilidades linguísticas, destacando seus benefícios intrínsecos e motivacionais.

As recomendações práticas fornecidas pelo aluno e pelo professor, juntamente com a aceitação positiva dos alunos, oferecem orientações para a implementação prática do Duolingo em ambientes como o de Ensino de Jovens e Adultos (EJA). A necessidade de equilibrar o uso do Duolingo com métodos tradicionais, a atenção à motivação dos alunos e a promoção de interações sociais destacam-se como considerações cruciais para os educadores.

Essa abordagem integrada entre tecnologia educacional e métodos tradicionais evidencia a complexidade do processo de ensino-aprendizagem. O Duolingo, ao proporcionar uma experiência flexível, motivadora e complementar, emerge como uma ferramenta positiva e acessível no contexto educacional contemporâneo.

6 Conclusão

A metodologia de pesquisa aplicada nesta investigação permitiu uma análise sob a perspectiva dos professores e dos alunos aliada a literatura trazendo a eficácia do Duolingo como ferramenta de ensino de idiomas e suas possibilidades pedagógicas. A combinação de questionários eletrônicos e entrevistas online proporcionou uma visão abrangente das percepções e experiências dos alunos e professores que utilizam essa plataforma.

Os resultados desta pesquisa indicam que o Duolingo é amplamente utilizado tanto por alunos quanto por professores como uma ferramenta de aprendizado de idiomas.

Alguns dos principais resultados incluem:

- 1) Percepção positiva dos alunos: a maioria dos alunos expressou uma percepção positiva em relação ao Duolingo que incluem a conveniência da plataforma, a acessibilidade gratuita e a capacidade de aprender em seu próprio ritmo.
- 2) Professores como mediadores de tecnologias complementares ao ensino da língua inglesa, pois ao orientarem os alunos para o uso do Duolingo há uma ligação com o conteúdo ensinado na sala de aula, mas há também um incentivo ao protagonismo, onde o aluno tem a possibilidade de pôr si só expandir seu contato com a língua inglesa e fixar e praticar o conteúdo com o aplicativo. Dessa forma o Duolingo pode ser uma ferramenta eficaz para complementar o ensino tradicional de idiomas, ajudando a desenvolver o aprendizado dentro e fora da sala de aula.

O Duolingo tem atraído elogios pela sua abordagem gamificada, que o torna envolvente para os alunos. Ao integrar elementos de jogos, como pontuações, níveis e conquistas, o aplicativo cria um ambiente de aprendizagem lúdico que motiva os usuários a continuarem praticando. Esse aspecto é especialmente relevante para o

desenvolvimento da competência comunicativa, pois estimula os alunos a interagirem ativamente com o idioma-alvo.

Um dos principais elementos do Duolingo é a prática constante de habilidades de audição, fala, leitura e escrita. Essas atividades alinham-se com as competências comunicativas de Almeida Filho (1993), que enfatiza a importância da compreensão auditiva e da produção oral para a comunicação eficaz. O Duolingo oferece exercícios de pronúncia que permitem aos alunos aprimorarem suas habilidades de fala e compreensão auditiva, componentes essenciais para uma comunicação bem-sucedida em inglês.

A acessibilidade do Duolingo é outro fator que contribui para seu potencial pedagógico. O aplicativo pode ser acessado em dispositivos móveis, tornando-o flexível e disponível para uma ampla gama de alunos. Isso é crucial para promover a inclusão e alcançar um público diversificado.

Além disso, o Duolingo oferece lições personalizadas com base no nível de proficiência de cada aluno. Isso se alinha com a ideia de Almeida Filho de que a comunicação eficaz ocorre quando os aprendizes têm a oportunidade de expressar suas intenções comunicativas. O aplicativo permite que os alunos avancem de acordo com seu próprio ritmo, promovendo a construção de competências comunicativas de maneira personalizada.

As competências linguísticas/comunicativas propostas por Almeida Filho (1993) são fundamentais para a comunicação eficaz em uma língua estrangeira. Essas competências incluem a competência linguística, sociolinguística, estratégica e pragmática, e o Duolingo contribui para o desenvolvimento de cada uma delas.

1) Competência Linguística: o Duolingo oferece exercícios de gramática, vocabulário e compreensão escrita que fortalecem a competência linguística dos alunos. Os exercícios de tradução e preenchimento de lacunas ajudam os alunos a adquirirem e praticar a gramática e o vocabulário necessários para se expressar com precisão em inglês.

2) Competência Sociolinguística: através da exposição a diferentes contextos e situações de comunicação, o Duolingo ajuda os alunos a desenvolverem uma compreensão mais profunda das normas e variações sociolinguísticas em inglês. Isso é fundamental para se comunicar de maneira apropriada em diferentes contextos sociais.

3) Competência Estratégica: o Duolingo promove o desenvolvimento da competência estratégica ao desafiar os alunos a resolver problemas linguísticos e comunicativos. Os exercícios de tradução e a correção imediata incentivam os alunos a desenvolverem estratégias para superar obstáculos linguísticos.

4) Competência Pragmática: o aplicativo fornece exemplos de diálogos e situações do cotidiano, permitindo que os alunos pratiquem a aplicação adequada das regras e convenções de uso da língua. Isso contribui para o desenvolvimento da competência pragmática.

Portanto, o aplicativo Duolingo demonstra potencialidades pedagógicas significativas para o ensino e aprendizagem da língua inglesa, alinhando-se com as competências de comunicação de Almeida Filho. Sua abordagem gamificada, acessibilidade e personalização das lições o tornam uma ferramenta valiosa para educadores que desejam promover o desenvolvimento de competências comunicativas em inglês. Embora não substitua completamente a instrução em sala de aula, o Duolingo pode ser uma adição eficaz ao arsenal de recursos disponíveis para professores e alunos que buscam melhorar suas habilidades em língua inglesa.

Embora os resultados positivos, também apontam desafios e áreas de melhoria, como a necessidade de promover a autodisciplina (aluno protagonista de seu aprendizado) entre os alunos, apresentar mais expressões do dia a dia, diferenciando o uso da língua inglesa entre a formalidade e o informal. Este estudo oferece *insights* que podem contribuir para a integração do Duolingo ao currículo escolar, visto que o mesmo comprovou por meio de seus usuários, professores e alunos, que contribui de forma positiva para a aprendizagem da língua inglesa.

6.1 Limitações da pesquisa

Essa pesquisa do aplicativo Duolingo no contexto da sala de aula oferece *insights* importantes sobre o potencial dessa ferramenta de aprendizado de idiomas. No entanto, temos que reconhecer as limitações inerentes ao estudo, especialmente em relação ao tamanho reduzido da amostra de participantes, composta por um número limitado de alunos e professores.

A escolha de uma amostra pequena pode impactar a generalização dos resultados para uma população mais ampla. A variabilidade nas experiências e percepções dos participantes pode não ser totalmente representada, limitando a extensão das conclusões. A falta de diversidade na amostra também pode influenciar a aplicabilidade dos achados em diferentes contextos educacionais.

Além disso, o tamanho reduzido da amostra pode afetar a robustez estatística da pesquisa, comprometendo a validade externa. As variações individuais podem ter um peso significativo em uma amostra pequena, tornando mais desafiador estabelecer relações causais e identificar padrões consistentes.

Para mitigar essas limitações, futuras pesquisas devem considerar a expansão da amostra, incorporando uma diversidade maior de participantes em termos de características demográficas, níveis de proficiência linguística e contextos educacionais. Isso permitiria uma análise mais abrangente das implicações do Duolingo no ensino de idiomas, aumentando a validade externa dos resultados.

Apesar das limitações, este estudo oferece uma base para pesquisas subsequentes. A conscientização das restrições inerentes à amostra destaca a necessidade contínua de investigações mais abrangentes e replicáveis para entender o impacto do Duolingo no aprendizado de idiomas dentro do ambiente educacional.

6.2 Proposta de estudos futuros

Esta pesquisa representa apenas o início de uma jornada contínua voltada para o aprimoramento do ensino de línguas estrangeiras. Pesquisas subsequentes podem aprofundar-se ainda mais nesse domínio, ampliando o foco para incluir uma

diversidade de aplicativos e abordagens tecnológicas com recomendação que os usuários realizem testes de proficiência em inglês, como o TOEFL (*Test of English as a Foreign Language*), e os resultados desses testes sejam analisados de maneira quantitativa para avaliar a eficácia dos aplicativos na aquisição e consolidação da língua inglesa.

A expectativa reside na revelação, por meio dessa pesquisa futura, de se os aplicativos funcionam como uma ferramenta eficaz para o aprendizado de inglês em diferentes faixas etárias e níveis de proficiência e, assim, a discussão acerca da possibilidade de integrar o Duolingo como uma ferramenta pedagógica complementar ao ensino formal nas escolas poderá ser delineada com base nos resultados obtidos. Isso poderá oferecer aos alunos uma abordagem flexível e acessível para o aprimoramento de suas habilidades em inglês, especialmente em contextos em que o ensino presencial é limitado.

Referências

- Ahn, L. V. (2011). TED Talks. *Massive-scale online collaboration*. https://www.ted.com/talks/luis_von_ahn_massive_scale_online_collaboration
Acesso em 17 de janeiro de 2023.
- Albornoz, S. (2009). *Jogo e trabalho: do homoludens, de Johan Huizinga, ao ócio criativo, de Domencio de Masi*. São Paulo: Luz Clara.
- Almeida Filho, J. C. (2010). *Dimensões comunicativas no ensino da língua*. campinas: Pontes.
- Anthony, E. (1963). *Approach, Method, and Technique*. Osford: Eenglish Language Teaching.
- Araújo, J. R. ; Marquesi, S. C et tal. (2008). *Ambientes virtuais de aprendizagem, comunicação e colaboraçã na Web 2.0*. São Carlos: Clara Luz.
- Bachman, L. (1990). *Fundamental considerations in language testing*. oxford: University Press.
- Bax, S. (1 de Março de 2011). Normalização revisitada: O uso eficaz da tecnologia no ensino de línguas. *Revista internacional de aprendizagem e ensino de língas assistida por computador*, pp. 1-15.
- Bogdan, R, & Biklen, S. (1994). *Investigação qualitativa em educação: Uma introdução à teoria e aos métodos*. Porto: Porto.
- Braga, D. B. (2013). *Ambientes Digitais*. Sãp Paulo: Cortez.
- Brasil Mnistério da Educação/Secretária Básica Orientações curriculares para o ensino Linguagens, códigos e suas tecnologias. (17 de janeiro de 2023). Fonte: www.mec.gov.br: <https://www.mec.gov.br>
- Brown, H. D. (2000). *teaching by principles: An interactive approach to language pedagogy*. longman.
- Brusilovsky, P. (3 de bril de 2003). Suporte à navegação adaptativa em hipermídia educacional: o papel do nível de conhecimento do aluno e a necessidade de meta-adaptação. *Jornal Britânico de Tecnologia Educacional* , pp. 487-497.
- Canale, M, & Swain, M. (1980). *estin, Theoritcal bases of cpmmunicative approaches to second language teaching and*. Applied Linguistics.
- Canele, M. (1983). *From communicative competence to communicative language pedagogy in J. C. Richards & R. W. Schimidt*. Horlow: Longman.
- Caudill, J. (2007). *The grow of mlearning and the growth of mobile computing: Parallel developmemnts*. Applied Linguistics.
- Caudill, J. (2007). *The growth of m-learning and the growth mobilie computing: Parallel developments*. Internacional Review of Research in Open and Distance Learning.
- Celce-Murcia, M. D. (1995). Communicativecompetence: a pedagogically motivated model with content specifications: Applied Linguistics.
- Chomsky, N. (1957). *Syntactic Structures*. Mouton: The Hague.

- Chomsky, N. (1965). *Aspects of the Theory of Syntax*. Cambridge: MA: MIT Press.
- Costa, K. M. (2017). *O uso do aplicativo Duolingo em uma turma de Comércio Exterior na Faculdade de Tecnologia da Zona Leste de São Paulo*. São Paulo: Revista CBTecLE.
- Creswell, J. W. (2013). *Plano. Pesquisa de Métodos Mistos*. Porto Alegre: Penso.
- Duolingo. (10 de 12 de 2022). www.duolingo.com.br. Fonte: Duolingo: <https://www.duolingo.com/>
- Elsafi, A. (2018). *Formal and Informal Learning Using Mobile Technology in Shengquan, A. Mohamed, & T. Aygoustos, Mpbile and Ubiquitous Learning: An Internacional Handbook*. Springer.
- Ferreira, A. C. (2020). *saberes linguísticos cotidianos*. Rio de Janeiro: Porto das letras.
- Freitas Vieira, M. (8 de março de 2018). A Educação e tecnologias: uma revisão sistemática de literatura. *Revista brasileira de informática na educação*, pp. 1013-1031.
- Garrison, D. A. (1 de abril de 2003). Uma teoria de investigação crítica em educação a distância online. *Manual de educação a distância*, pp. 113-127.
- Gavarrí, S. (5 de fevereiro de 2016). O aprendizado de idiomas estrangeiros mediado pelo TIC: Aprender Inglês com Duolingo. *El toldo de Astier*, pp. 56-65.
- Gee, J. P. (2009). *Bons videogames e boa aprendizagem*. Revista Perspectiva.
- Gomes, M. J. (2005). E-learning: reflexões em torno do conceito. *CIED Textos em volumes de atas de encontros científicos nacionais e internacionais* (pp. 137-143). Braga, Portugal: Universidade do Minho.
- Halliday, M. (1973). *The functional basis of language*. In: BERNSTEIN, B. . London: Class.
- Hamari, J. e. (2014). Medindo o fluxo na gamificação: Escala de fluxo disposicional. *Computadores no Comportamento Humano*, 133-143.
- Hattie, J. e. (2007). *O poder do feedback*. New Zealand: Revisão da pesquisa educacional.
- Hynes, D. H. (1972). *On communicative competence*. In J. B. Pride & J. Holrnes *Sociolinguistics: selected reading*. Harmondsworth: Penguin.
- Jonassem, A. G. (1991). *Pratica docente: concepções sobre o uso de ambientes educacionais baseados na WEB*. São Paulo: RENOTE.
- Kakihara, M. S. (2002). Mobilidade: Uma perspectiva ampliada. *Anais da 35 conferência internacional anual do Havaí sobre ciência de sistemas* (pp. 1759-1766). Havaí: IEEE.
- Leffa, V. J. (1988). *Metodologia de ensino de línguas*. In Bohn, H.I., & Vandresen, P. *Tópicos em kinguística aplicada: O ensino de línguas estrangeiras*. Florianópolis: UFSC.
- Montiwalla, L. (2007). *Aprendizagem móvel: uma estrutura e avaliação*. São Paulo: USP.
- Moran, J. (2007). *As mídias na educação: Desafios na Comunicação Pessoal*. São Paulo: Paulinas.

- Motiwalla, L. (2007). *Mobile learning: A framework: and evaluation. Computers & Education*.
- Moura, A. (2010). *Apropriação do telemóvel como Ferramenta de Mediação em Mobile Learning: Estudos de Caso em Contexto Educativo 191tese de DSc.* Braga: Universidade do Minho.
- Moura, A. C. (2010). *Tese de DSc. Universidade do Minho, Ciências de Educação, na Especialidade de Tecnologia Educativa*. Braga, Portugal: Universidade do Minho.
- Mousquer, T., & Rolim, C. O. (2011). *A utilização de dispositivos móveis como ferramenta pedagógica colaborativa na educação infantil*. Rio Grande do Sul: Santo Ângelo.
- Munday, D. P. (18 de abril de 2016). O caso do uso do DUOLINGO como parte da experiência de sala de aula de idiomas. *RIED: revista iberoamericana de educação a distância*, pp. 83-101.
- Nazário, F. S. (2017). *Da mochila à palma da mão: aprendizagem de línguas em contexto múltiplo: Um estudo sobre a usabilidade de aplicativo móvel de ensino de língua estrangeira*. Rio de Janeiro: Pontificia Católica Rio de Janeiro.
- Oliveira, R. (2014). Educação Tecnológica. *Workshop de Pós Graduação e Pesquisa do Centro Paula Souza* (p. 156). São Paulo: Centro Paula Souza.
- Paiva, L. L. (2017). tecnologias digitais na educação musical: discussões emergentes em comunicação. *In XI Conferência Regional Latino-Americana de Educação Musical da ISME* (pp. 117-129). São Paulo: ISME.
- Palalas, A. (10 de setembro de 2018). Mindfulness na aprendizagem móvel e ubíqua. Aproveitando o poder da atenção. Aprendizagem móvel e onipresente: um manual internacional. *Manual internacional*, pp. 19-44.
- Perrenoud, P. (2000). *Dez novas competências para ensinar*. Armed: Porto Alegre.
- Rodrigues, S. J. (2014). *EnglishGap: aplicativo móvel para o ensino de Língua Inglesa*. Recife: UFRP.
- Rosa, F. R. (2015). *Aprendizagem móvel no Brasil: gestão e implementação das políticas públicas atuais e perspectivas futuras*. São Paulo: Zinnerama.
- Santaella, L. N. (2018). *Gamificação em debate*. São Paulo: Blucher.
- Sataka, M. M. (2018). Caracterização de aplicativos de aprendizagem de língua espanhola. *Congresso Internacional de Educação e Tecnologia* (pp. 201-218). São Carlos: CIET.
- Savignon, S. J. (1972). *Communicative competence: An experiment in foreign-language teaching*. Montreal: Marcel Didier.
- Sharples, M. (25 de outubro de 2019). Rumo a uma teoria da aprendizagem móvel. *Anais do mLearn*, pp. 1-9.
- Sorensen, C. &. (2002). Discursos de conhecimento e tecnologia de interação. *Nos Anais da 35 Conferência Internacional Anual do Havai sobre Ciência do Sistema* (pp. 976-986). Hawaii: IEEE.

- Traxler, J. (2007). *Defining, Discussing, and Evaluating Mobile Learning*. *Internacional Review of REsearch in Open and Distance Learning*.
- Urdan, T., & Weggen, C. (13 de março de 2000). Corporate e-learning: exploring a new frontier. *WRHambrecht+CO*, pp. 85-92.
- Vander Kaap, J. (2017). *Reflexões sobre gamificação e aplicativos de aprendizagem de línguas estrangeiras*. São Paulo: Edusp.
- Vieira, F. K. (2018). *O ensino de línguas estrangeiras em aplicativos para telefones: A aprendizagem como game*. Canoas: Universidade uterana do Brasil.
- Winddowson, H. g. (s.d.).
- Zhang, Y. (2015). *Mdelos de linguagem por meio da tecnologia*. Filadélfia: GWT.

Anexos

Anexo 1 – Questionário aplicado aos docentes

Avaliação da App Duolingo por Docentes

Caro docente, este questionário é parte de uma pesquisa da dissertação de Mestrado em

Tecnologias da Informação e Comunicação na Educação e Formação, do Instituto Politécnico de Bragança, Portugal, cujo objetivo principal é investigar sobre o uso da tecnologia móvel no processo de ensino e aprendizagem de língua inglesa no contexto de sala de aula.

A sua participação nesta pesquisa é essencial para o resultado e continuidade da investigação. Você deverá levar cerca de 10 (dez) a 15 (quinze) minutos a preencher o questionário.

A sua identidade será preservada, pois esse instrumento é anônimo. Ao enviá-lo completo, você aceita participar nesta investigação e autoriza a divulgação dos resultados. Caso queira conhecer mais do estudo, entre em contato com andrea.letrasunb@gmail.com. Estou à disposição para dúvidas e perguntas. Obrigada por sua colaboração.

Dados Pessoais

1. 1) Gênero

Marcar apenas um oval.

- Feminino
- Masculino
- Prefiro não dizer

2. 2) Idade

3. 3) Formação Académica

Marcar apenas um oval.

- Licenciatura
- Pós-graduação
- Mestrado
- Doutoramento

4. 4) Anos de docência em Língua Inglesa:

5. 5) Quando começou a utilizar a app Duolingo com seus discentes:

Marcar apenas um oval.

- Antes de 2020
- Durante a pandemia de COVID-19, em 2020.
- Após a pandemia de COVID-19, em 2021.
- Em 2022
- Em 2023

Avaliação da App Duolingo e suas potencialidades no aprendizado da Língua

Inglesa na sala de aula

Sobre o app Dolingo

6. 6) Porque optou por usar o app Duolingo no contexto sala de aula:

Marcar apenas um oval.

- É um app de fácil utilização e acesso.
- Por indicação.
- Tem uma boa versão gratuita.
- Os alunos já conheciam.

7. 7) Além do Duolingo, usa alguma outra plataforma junto aos alunos?

Marcar apenas um oval.

- Não
- Sim. Qual/Quais? _____

8. 8) Baseado na sua experiência de utilização do app Duolingo em contexto sala de aula, você considera:

Marcar apenas um oval.

- O app contribui para a aprendizagem do conteúdo.
- O app é apenas mais uma alternativa para praticar exercícios.
- O app não contribui para a aprendizagem dos alunos.

9. 9) Com base na sua experiência com o app Duolingo em sala de aula, os alunos foram resistentes a sugestão de utilização?

Marcar apenas um oval.

- Sim
- Não

10. 10) Com base na sua experiência com o app Duolingo em sala de aula, você diria que as atividades propostas pelo aplicativo são:

Marcar apenas um oval.

- Muito Boas
- Boas
- Razoáveis
- Ruim
- Muito Ruim
- Não sei dizer

11. 11) Com base na sua experiência com o app Duolingo em sala de aula. Qual é sua opinião sobre o uso dos lingots/pontos que podem ser acumulados a cada lição?

Marcar apenas um oval.

- Gosto muito, pois torna o aprendizado competitivo.
- Gosto muito porque estimula o aluno a continuar, como num jogo.
- Nunca me dei conta sobre eles.
- Não acho interessante.
- Não sei opinar.

12. 12) Com base na sua experiência em sala de aula com o app Duolingo. É oferecido alguma atividade valendo pontuação nas notas dos alunos pelo fato de utilizarem o app Duolingo?

Marcar apenas um oval.

- Sim
- Não

13. 13) Com base na sua experiência com o app Duolingo em sala de aula a contribuição do app de um modo geral para o aprendizado da língua inglesa, você considera:

Marcar apenas um oval.

- Muito satisfeito (a)
- Satisfeito (a)
- Insatisfeito (a)
- Muito insatisfeito (a)
- Não sei dizer

14. 14) Baseando sua experiência com o app Duolingo em sala de aula, você percebe os alunos:

Marcar apenas um oval.

- Mais empolados
- Desanimados
- Indiferentes

15. 15) Com base na sua experiência com o app Duolingo em sala de aula, você considera que o rendimento escolar dos alunos:

Marcar apenas um oval.

- Melhorou
- Não melhorou, continuam com o mesmo rendimento.
- Piorou

16. 16) Você estimula os alunos a usarem o app fora da sala de aula?

Marcar apenas um oval.

- Sim
- Não

17. 17) Dentro de sua experiência com o app Duolingo no contexto de sala de aula, consegue identificar as potencialidades pedagógicas do app Duolingo para a aprendizagem dos alunos no idioma da Língua Inglesa? Quais?

18. 18) Ainda sobre a sua experiência com o app Duolingo no contexto de sala de aula, como o app Duolingo contribui para o desenvolvimento das competências linguísticas, bem como a aquisição das habilidades de comunicação do idioma de Língua Inglesa?

19. 19) O uso do app é estimulado em todas as aulas? Com que frequência?
Explique, por favor.

20. 20) Para a aprendizagem dos alunos, quais aspectos positivos do aplicativo Duolingo você destacaria?

21. 21) E quais seriam os aspectos negativos do aplicativo para o processo de aprendizagem?

22. 22) Recomenda o uso do app Duolingo em sala de aula para a aprendizagem dos alunos no idioma da Língua Inglesa?

Marcar apenas um oval.

- Sim
- Não
- Sim, mas não em sala de aula.

Sobre as Competências Linguísticas adquiridas pelos alunos durante o uso do app Duolingo

Anexo 2 – Questionário dos discentes

Avaliação da App Duolingo e suas potencialidades no aprendizado da Língua Inglesa na sala de aula

Caro Aluno este questionário é parte de uma pesquisa da dissertação de Mestrado em

Tecnologias da Informação e Comunicação na Educação e Formação, do Instituto Politécnico de Bragança, Portugal, cujo objetivo principal é investigar sobre o uso da tecnologia móvel no processo de ensino e aprendizagem de língua inglesa no contexto de sala de aula.

A sua participação nesta pesquisa é essencial para o resultado e continuidade da investigação. Você deverá levar cerca de 10 (dez) a 15 (quinze) minutos a preencher o questionário.

A sua identidade será preservada, pois esse instrumento é anônimo. Ao enviá-lo completo, você aceita participar nesta investigação e autoriza a divulgação dos resultados.

Caso queira conhecer mais do estudo, entre em contato com andrea.letrasunb@gmail.com. Estou à disposição para dúvidas e perguntas. Obrigada por sua colaboração.

Dados Pessoais

1. 1) Qual sua idade?

2. 2) Gênero

Marcar apenas uma oval.

Masculino

Feminino

Prefiro não dizer

3. 3) Qual sua ocupação?

Marcar apenas uma oval.

- Estudante
- Estudante e
- trabalhador Outro:

4. 4) Qual seu ano escolar?

Sobre Sua aprendizagem de línguas

5. 5) Pense em atividades que você realiza para aprender uma língua estrangeira dentro ou fora de uma sala de aula. A partir de sua própria experiência, liste três dessas atividades que mais contribuem ou já contribuíram para o seu próprio processo de aprendizagem

6. 6) Como era para você aprender a Língua Inglesa antes de usar o aplicativo Duolingo?

Marcar apenas um oval.

- Era difícil
- Era monótono
- Era desestimulante
- Era bom

Sobre o aplicativo Duolingo

7. 7) Como descobriu o Duolingo?

Marcar apenas um oval.

- Amigos
 - Internet
 - Professor(a) da
 - escola Outro:
-

8. 8) Qual Língua você estuda no app Duolingo?

Marcar apenas um oval.

- Inglês
 - Espanhol
 - Francês
 - Alemão
 - Outro:
-

9. 9) Por que você escolheu estudar o idioma pelo app Duolingo?

Marcar apenas um oval.

- Porque é fácil/intuitivo de usar
- Porque tem uma versão gratuita
- Por curiosidade
- Por incentivo dos professores/amigos

10. 10) Com que frequência você costuma utilizar o aplicativo?

Marcar apenas um oval.

- Todos os dias
- 2 a 3 vezes por semana
- 1 vez por semana

11. 11) Onde você usa o app Duolingo?

Marcar apenas um oval.

- No celular
- No tablete
- No celular e no tablet
- No celular e computador
- No tablet e no computador

12. 12) Sobre a contribuição do app Duolingo para seu aprendizado do idioma, de forma geral, você está:

Marcar apenas um oval.

- Muito satisfeito(a)
- Satisfeito(a)
- Insatisfeito(a)
- Muito insatisfeito(a)
- Não sei dizer

13. 13) Considerando a sua experiência com o app Duolingo, você diria que as atividades propostas pelo aplicativo são:

Marcar apenas um oval.

- Muito Boas
- Razoáveis
- Ruins
- Muito Ruim
- Não sei opinar

14. 14) Considerando a sua experiência com o app Duolingo em relação ao conteúdo escolar, escolha a opção que melhor traduz a sua experiência:

Marcar apenas um oval.

- Contribui para fixar os conteúdos.
- É uma boa opção para praticar os conteúdos
- Prefiro aprender no livro escolar
- Não faz diferença para mim
- Não sei opinar

15. 15) Com base na sua experiência com o app Duolingo, aprender por ele de forma individual, você considera:

Marcar apenas um oval.

- Excelente, pois consigo aprender dentro do meu próprio ritmo.
- Bom, porque respeita meu tempo de aprendizagem.
- Ideal para que eu possa ver e rever as explicações e as lições.
- Indiferente, já sou disciplinado(a) em estudar.
- Não sei opinar

16. 16) Considerando sua experiência, você diria que o retorno/feedback dado pelo aplicativo Duolingo na realização das tarefas:

Marcar apenas um oval.

- Contribui para a minha
- Pouco aprendizagem contribui para
- a minha aprendizagem.
- Nada contribui para a minha aprendizagem.

Não sei dizer.

17. 17) O aplicativo Duolingo faz uso de pontos (lingots) que podem ser acumulados a cada lição e assim gera uma classificação dos usuários diante de outros usuários. Qual é sua opinião sobre eles?

Marcar apenas um oval.

Gosto muito, pois estimula a competição.

Gosto muito, pois deixa o ambiente parecido com um jogo.

Não percebi

não gosto.

Não sei opinar.

18. 18) O app Duolingo usa um mascote que interage com os usuários para incentivá-los a atingir níveis mais altos e também lembrá-los de praticar. Para você esse mascote é

Marcar apenas um oval.

- É um bom incentivo para me lembrar das tarefas no aplicativo.
- Me sinto estimulado (a).
- Já sou motivado, acho ele desnecessário.
- Irrelevante
- Indiferente

Sobre as Competências Linguísticas adquiridas

19.

Marcar apenas um oval por linha.

	Contribui para para eu desenvolver esta competência.	Pouco contribui para que eu desenvolva essa competência.	Nada contribui para que eu desenvolva essa competência.	Não sei dizer.
Competência Linguístico Comunicativa (capacidade de mobilizar e articular conhecimentos da língua e de comunicação para interagir e comunicar se)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Competência Espontânea/Implícita ² (capacidade de agir para aprender/ensinar uma língua a partir de conhecimentos informais advindos da experiência do indivíduo, suas memórias, crenças, intuições e pressupostos)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Competência Informada/Teórica (capacidade de trabalhar com conhecimentos específicos formalizados relacionados ao ensino aprendizagem de línguas)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Competência Operacional estudiosa/Aplicada (capacidade de integrar o conhecimento informal ao formalizado)

Competência Acadêmica/Profissional (capacidade de avaliar e gerenciar as demais competências)

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pelo Google.

Google Formulários

Anexo 3 - Roteiro de entrevista ao Docente

1. O que me motivou a usar o app Duolingo em sala de aula de aula?
2. Como implementou o uso desta ferramenta na minha sala de aula?
3. Quais benefícios essa tecnologia trouxe para o ensino?
4. Como avaliei a receptividade dos alunos ao uso do app?
5. Qual o meu retorno quanto à eficácia do uso do app Duolingo?
6. Que dicas daria para outros professores que desejam usar o app Duolingo?
7. De que forma as atividades realizadas com o app Duolingo afetam o ensino-aprendizagem?
8. Que outras ferramentas digitais são utilizadas junto com o app Duolingo?
9. Como controlar o progresso dos meus alunos?
10. Que recursos são usados para estimular a motivação dos alunos com o app Duolingo?
11. Quais foram as maiores dificuldades que enfrentei no uso do aplicativo em sala de aula?
12. Que gostaria de dar conselhos aos alunos sobre o uso do app Duolingo?
13. Existe alguma estratégia que use para garantir que os alunos estejam realmente aprendendo com o aplicativo?
14. Você acha que todos os alunos têm um nível de conhecimento suficiente quanto ao uso do aplicativo Duolingo?
15. Como consigo manter o interesse dos alunos com o app Duolingo?
16. Qual a minha avaliação quanto ao custo-benefício do uso do app Duolingo?
17. Quais são as características básicas que devem ser consideradas no uso do app Duolingo?
18. Que perfil de aluno é mais suscetível de se beneficiar do uso do app Duolingo?
19. Como garantir que todos os alunos estejam progredindo com o uso do app Duolingo?

20. Que estratégias de ensino foram desenvolvidas especificamente para o uso do app Duolingo?
21. Qual o retorno que vejo no uso do app Duolingo?
22. Qual é a minha avaliação sobre a usabilidade do app Duolingo?
23. Quais as conexões entre o uso do app Duolingo e outros métodos de aprendizagem de línguas?
24. Que conselhos você daria para outras pessoas que também desejam usar o app Duolingo em sala de aula?
25. Que resultados você acha que seus alunos têm alcançado com o uso do app Duolingo?
- 26-Como conheceu o Duolingo?
- 27-Você acha que o investimento em tempo e esforço que é necessário para o uso do app Duolingo é vantajoso para os alunos?
- 28-O que você daria conselho a outros professores que querem aprender a usar o aplicativo Duolingo?
- 29-Como você verifica se o uso do aplicativo Duolingo é eficaz para habilidades de idiomas?
- 30- Que tipo de suporte você trouxe aos seus alunos para o uso do app Duolingo?

Anexo 4 – Roteiro de entrevista ao Discente

- 1) Como você ficou sabendo sobre o app Duolingo?
- 2) Por que você decidiu usar o app Duolingo para aprender inglês?
- 3) Como você acha que o Duolingo pode te ajudar a melhorar suas habilidades de inglês?
- 4) Como você se sente ao usar o Duolingo? É fácil de entender e usar?
- 5) Quais tipos de exercícios você encontra no Duolingo?
- 6) Como você consegue acompanhar seu progresso no app Duolingo?
- 7) Você acha que o Duolingo é uma ferramenta útil para o ambiente de sala de aula da EJA?
- 8) O app Duolingo te motiva a praticar inglês? Como?
- 9) Quais são os principais benefícios que você vê em usar o app Duolingo para aprender inglês?
- 10) Você acha que o Duolingo é o único recurso que você precisa para aprender inglês ou é melhor usar outras fontes também?
- 11) Você compartilha sua experiência com outros alunos da EJA que também estão usando o Duolingo?
- 12) Como você lida com possíveis dificuldades ou dúvidas que surgem durante o uso do app Duolingo?
- 13) O Duolingo tem melhorado suas habilidades de conversação em inglês?
- 14) Na sua opinião, que conselhos você daria para outros alunos da EJA que estão pensando em usar o Duolingo para aprender inglês?
- 15) Como você equilibra o uso do app Duolingo com suas aulas presenciais e outras responsabilidades?