

ENSINO E TECNOLOGIA: UMA PROPOSTA DE EXPLORAÇÃO DO DUOLINGO, VIA PLANO DE TRABALHO DOCENTE, PARA O ENSINO DE LÍNGUAS

TEACHING AND TECHNOLOGY: A PROPOSAL FOR THE EXPLORATION OF DUOLINGO, VIA PLANNING OF TEACHING WORK, FOR THE TEACHING OF LANGUAGES

Eliza Adriana Sheuer Nantes *eliza@unopar.br*

Doutora em Estudos da Linguagem pela Universidade Estadual de Londrina (Londrina/Brasil).
Professora na UNOPAR Pitágoras (Londrina/Brasil).

Adriana Giarola Ferraz Figueiredo *adriana.gfigueiredo@kroton.com.br*

Doutora em Letras pela Universidade Estadual de Londrina (Londrina/Brasil).
Professora na ANHANGUERA (Londrina/Brasil).

Maria Gorett Freire Vitiello *gorettvitiello@gmail.com*

Mestranda em Ensino, Linguagem e Tecnologia pela UNOPAR Pitágoras (Londrina/Brasil).

Ligia Fogolin Gargioni *ligia_fogolin@hotmail.com*

Graduanda em Publicidade e Propaganda pela UNOPAR Pitágoras (Londrina/Brasil).

Renata Leão Vanzo Allio *renata_vanzo@hotmail.com*

Graduanda em Letras pela UNOPAR Pitágoras (Londrina/Brasil).

RESUMO

Este artigo integra a linha de pesquisa “Ensino, Linguagens e suas Tecnologias” e tem como objetivo apresentar uma proposta de exploração do Duolingo enquanto uma ferramenta para o ensino de línguas. Para tanto, os passos da pesquisa seguem a proposta das Diretrizes Curriculares do Estado do Paraná (PARANÁ, 2010), com ações interligadas, levadas a campo via Plano de Trabalho Docente (GASPARIN, 2007). A metodologia de pesquisa é qualitativa, tendo como critérios para participar da pesquisa ter utilizado o Duolingo para o ensino de línguas em diferentes idiomas. Os dados indicaram a proficiência do aplicativo, sobretudo devido aos recursos motivacionais existentes, o que resultou em ampliação do vocabulário dos sujeitos. Contudo, em relação à oralidade, ainda há lacunas a serem preenchidas.

Palavras-chave: Ensino. Gamificação. Duolingo. Plano de Trabalho Docente.

ABSTRACT

This article integrates the research line “Teaching, Languages and their Technologies” and aims to present a proposal to explore Duolingo as a tool for teaching languages. To do so, the research steps follow the proposal of the Paraná State Curricular Guidelines (PARANÁ, 2010), with interlinked actions, taken to the field via the Teaching Work Plan (GASPARIN, 2007). The methodology of research is qualitative, having as criteria to participate in the research have used Duolingo for teaching languages in different languages. The data indicated the applicability of the application, mainly due to the existent motivational resources, which resulted in an amplification of the subjects’ vocabulary. However, regarding orality, there are still gaps to be filled.

Keywords: Teaching. Gamification. Duolingo. Teacher’s Work Plan.

1 INTRODUÇÃO

O avanço e a popularidade das tecnologias móveis vêm ganhando cada vez mais espaço na vida social, possibilitando, assim, o uso dessas tecnologias como ferramentas de ensino e de aprendizagem.

Nesse contexto, muitas reflexões voltam-se aos fatores que norteiam o uso de recursos tecnológicos em atividades de ensino, e é a partir delas que se torna possível traçar um panorama da Educação na contemporaneidade.

Diante dessa constatação, organizamos o presente trabalho da seguinte forma: iniciaremos com a apresentação de um referencial teórico que nos proporcionou fundamentar as inserções sobre o tema proposto; na sequência, serão apresentados conceitos e a relevância da *gamificação* para respaldar nossa percepção sobre a temática que trata dessa questão e do ensino; no passo seguinte, versaremos sobre o Duolingo, suas características, aplicações e viabilidades, finalizando com a apresentação dos resultados da pesquisa em torno do aplicativo, bem como, por meio de um Plano de Trabalho Docente (PTD), a apresentação de uma aplicação prática relacionada ao uso do Duolingo enquanto ferramenta de ensino.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

As Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC) consolidaram uma rede de conexões globais, dinâmicas e que possibilitaram uma interação mais assertiva e provocadora, capaz de evidenciar transformações nas relações sociais e nas práticas de ensinar e de aprender.

Nesse contexto, os jogos digitais, como ferramentas sociais, ajustaram-se a um novo processo, o de um ensino atualizado e conectado às inovações e às possibilidades de interação e de aprendizagem de uma forma diferenciada. Emerge, então, a relevância de se planejar e de implementar conteúdos por meio do "jogo digital" para apoiar e sustentar novos processos de aprendizagem.

No entanto, jogos para a educação necessitam de uma estratégia pedagógica para a sua aplicação. Surge, então, nesse âmbito, o conceito de *gamificação*, que desponta para orientar o *design* de jogos digitais educacionais, conforme Braga e Obregon (2015).

Quando um indivíduo começa a aprender a jogar *games*, ele está, também, diante de um novo tipo de alfabetização, não aquele processo que se conhece, tradicionalmente, por alfabetização, que consiste no ato de aprender a ler e a escrever, mas, hodiernamente, por meio de diversos meios – próprios da cultura digital –, além da linguagem escrita e falada, torna-se essencial dominar esses outros recursos, ou seja, apropriar-se de uma nova forma de letramento, mais especificamente, segundo Rojo (2012), letramento digital que requer multiletramentos.

Sendo assim, os *games* proporcionam processos de aprendizagem importantes e necessários para o ato de entender, por meio da leitura, e o agir e/ou produzir, por meio da escrita, no mundo e no contexto educacional atual, espaço em que a *gamificação* surge como uma nova perspectiva. Dessa forma, cabe compreender que o termo *gamificação* diz respeito à aplicação de elementos de jogos em atividades que não apresentam essa concepção e que, ainda que a palavra tenha ganhado visibilidade e venha sendo utilizada a partir dos anos de 2010, a *gamificação* tem sido aplicada há muito tempo. Conforme Fadel e Ulbricht (2014, p. 6-7), "a *gamificação* tem intuito de aumentar a motivação, o que contribui para o engajamento do usuário. [...] captura dos jogos a sua essência, ou seja, os elementos e mecanismos que proporcionam ao usuário maior motivação e engajamento".

O princípio da *gamificação* consiste na apropriação de elementos dos jogos aplicados em contextos, em produtos e em serviços que, necessariamente, não apresentam o seu foco central em jogos, mas que se desenvolvem com a intenção de promover a motivação e um comportamento diferenciado do indivíduo diante das situações apresentadas. Segundo Vianna *et al.* (2013), a *gamificação* tem como princípios despertar emoções positivas e explorar habilidades e competências por meio da interligação a recompensas virtuais e/ou físicas ao se realizar determinada tarefa. Por isso, a *gamificação* acontece em contextos, em situações e em circunstâncias que exijam a criação ou a adaptação da experiência do usuário a um certo produto, a um serviço ou a um processo, consoante às ideias de Busarello, Ulbricht e Fadel (2014).

Para esses autores, isso não significa, necessariamente, a participação em um jogo, mas a utilização dos elementos mais eficientes desse tipo de prática, como certas mecânicas, dinâmicas e até a estética própria desse contexto para reproduzir os mesmos benefícios alcançados por meio do ato de jogar.

Segundo Zichermann e Cunningham (2011), a *gamificação* explora os níveis de engajamento do indivíduo para a resolução de problemas, influenciando, dessa forma, na atuação dos sujeitos em contextos de exploração de situações-problema. Do ponto de vista emocional, Hamari, Koivisto e Sarsa (2014) compreendem que a *gamificação* evidencia um processo de melhoria de serviços, de objetos ou de ambientes, com base em experiências de elementos de jogos e do comportamento dos indivíduos.

Zichermann e Cunningham (2011) afirmam que as pessoas são motivadas a jogar por quatro razões distintas: 1) para obter o domínio de determinado assunto; 2) para aliviar o estresse; 3) como forma de entretenimento; e 4) como meio de socialização. E, no âmbito da *gamificação*, esses aspectos podem ser analisados de forma conjunta ou separadamente, pois, de uma forma ou de outra, remeterão à noção motivacional que instiga os indivíduos a se envolverem nessas práticas. Além disso, os autores apontam quatro diferentes aspectos de interação e de entretenimento durante o ato de jogar: a) quando o jogador

está competindo e busca a vitória; b) quando está imerso na exploração de um universo; c) quando a forma como o jogador se sente é alterada pelo jogo; d) quando o jogador se envolve com outros jogadores.

Assim sendo, é possível concluir que o cerne da *gamificação* está na capacidade de envolver, emocionalmente, o indivíduo que dela se apropria, quando diante de uma gama de tarefas realizadas. Para isso, utiliza mecanismos oriundos de jogos que são percebidos pelos sujeitos como prazerosos e desafiadores, favorecendo a criação de um ambiente propício ao engajamento do indivíduo.

E esse engajamento, por sua vez, pode ser medido e visto, a partir da possibilidade estabelecida de relação entre o sujeito, o ambiente, o trabalho e outras pessoas, como um dos principais fatores a serem explorados dentro dos recursos da *gamificação*. Isso porque, essa interação é o foco da própria *gamificação* e o fator responsável pelo sucesso ou insucesso do "jogo" enquanto estratégia. Assim, conforme Busarello, Ulbricht e Fadel (2014), compreende-se que a criação de ambientes que interajam, positivamente, com as emoções dos indivíduos, favorece o crescimento desses níveis de engajamento e, conseqüentemente, da capacidade de interação com o objeto e com o conhecimento oferecido.

Diante de tantas perspectivas em relação aos *games* e ao desenvolvimento dos sujeitos, a capacidade desses objetos em desenvolver a aprendizagem tem despertado o interesse de pesquisadores como Gee (2004), Squire (2011) e Kapp (2012), chegando ao fato de estes proporem a "*gamificação* do ensino", levando para o ambiente escolar aquilo que tem sido feito no mundo corporativo: "[...] assim como as empresas têm usado os games para motivar e fidelizar os clientes, também as escolas poderiam usar esses mesmos recursos para aumentar o interesse dos alunos na aprendizagem" (LEFFA, 2014, p. 1). Este artigo tentará identificar, nesse contexto, como isso tem sido feito em relação à aprendizagem de línguas, os problemas encontrados e as soluções propostas.

E se a *gamificação* constitui-se na utilização da mecânica dos *games* em cenários que não são próprios dessa especificidade, criam-se ambientes de aprendizagem mediados pelo desafio, pelo prazer e pelo entretenimento.

Entende-se ambientes de aprendizagem, aqui, como aqueles que, sejam eles escolares ou não, potencializam e promovem o desenvolvimento de habilidades cognitivas, como o planejamento, a memória, a atenção, etc., as habilidades sociais, como a comunicação a assertividade, a resolução de conflitos interpessoais, etc., as habilidades motoras (ALVES et al., 2014) e as competências e as habilidades próprias da aquisição do conhecimento.

Nesse âmbito, o desafio consiste em identificar e em promover um elemento propulsor para motivar e engajar os "jogadores", por meio de objetivos que devem ser alcançados a curto, a médio e/ou a longo prazo, mediante estratégias que mobilizam tanto as funções cognitivas como as subjetivas.

Outro fator importante no desenvolvimento da *gamificação* está na realização do *feedback*, ação fundamental para assistir e fortalecer o processo de engajamento dos “jogadores”, informando seu percurso, suas conquistas e ações para alcançar os objetivos propostos. Nessa perspectiva, as mensagens enviadas aos envolvidos no processo têm o objetivo de redirecioná-los no alcance dos objetivos, motivá-los e, até mesmo, simplesmente, acompanhá-los no percurso: as pontuações e os escores comparativos são exemplos de *feedback*.

A premiação é a recompensa pela tarefa ou a subtarefa realizada. Geralmente, ela é representada por medalhas, “novas vidas” ganhas, entre outras possibilidades. Essas práticas colaborativas e cooperativas compõem a mecânica e a sistemática que norteiam os jogos e as ações *gamificadas*, consoante Alves *et al.* (2014).

Diante de todas essas possibilidades pertinentes ao contexto da *gamificação*, torna-se viável pensar nessa prática no âmbito educacional, visto que se trata da possibilidade de uma nova alfabetização, capaz de estimular e de fomentar habilidades próprias dos processos de ensino e de aprendizagem, por meio de práticas relevantes, capazes de fidelizar o educando, promovendo um aprendizado significativo, contextualizado e conectado aos avanços proporcionados pelas novas tecnologias.

3 O ENSINO DE LÍNGUAS VIA APLICATIVO DUOLINGO

É fato que os estudantes têm buscado, cada vez mais, cursos na modalidade a distância para ampliar as oportunidades de aprendizado. Fatores como a flexibilidade do tempo e do espaço (físicos/virtuais) destinados aos estudos, o uso das Tecnologias Digitais de Informação e de Comunicação (TDIC) e o uso da internet são particularidades que promovem a motivação e o incentivo no ato de aprender. No entanto, aprender e ensinar nessas novas condições exigem habilidades distintas e novos métodos, segundo Netto (2014).

Nessa nova conjectura, o uso de elementos de jogos em situações que não são próprias dos jogos, definido como *gamificação*, é um fenômeno que tem atraído a atenção dos contextos educacionais. Vianna *et al.* (2013, p. 11) citam informações do relatório do *Gartner Group* publicado em 2012: “[...] até 2015, cerca de 50% de todo o processo de inovação global será *gamificado*. Em 2016, ainda de acordo com o estudo, o mercado da *Gamificação* corresponderia a aproximadamente U\$ 2,8 “bilhões”. Ainda sob essa perspectiva, Lee e Hammer (2011), Muntean (2011) e Beza (2011) estão entre os pesquisadores empenhados em criar meios de incorporar a *gamificação* no campo da Educação, conforme Netto (2014).

Para José Moran (2000), um dos grandes desafios para o educador, na atualidade, é ajudar a tornar a informação significativa aos seus alunos, e auxiliar, ainda, na escolha das informações verdadeiramente

importantes entre tantas possibilidades e promover a compreensão delas de forma cada vez mais abrangente e profunda. Segundo o autor, o ensino baseado, essencialmente, na transmissão e na memorização, métodos ainda muito usados na atualidade, precisa ser substituído por um ensino voltado a estratégias capazes de comunicar e que estimulem novos modos de modificar, de produzir, de compartilhar e de aprender. Contudo, é preciso ter consciência de que não se trata de uma mera substituição de um modelo por outro, tampouco na efetivação de uma educação pautada, exclusivamente, nos meios tecnológicos. Trata-se, sobretudo, da inserção de propostas pedagógicas capazes de interagir com a complexidade, as inovações e os desafios do nosso tempo.

Conforme Nielsen (2006), em grande parte das comunidades on-line, independentemente do propósito final, 90% dos usuários não participam, ativamente, sendo apenas leitores, 9% contribuem um pouco e apenas 1% contribui com conteúdo.

Nesse cenário, está a *gamificação*, contexto em que a utilização de elementos de jogos, em contextos de não jogos, é atualmente utilizada com foco no incentivo ao consumo. Entretanto, a *gamificação* também pode ser aplicada para repensar práticas educativas tradicionais, tornando a educação mais envolvente, consoante Gasland (2011), já que se trata de um elemento facilitador da aprendizagem em função de características como a motivação, a mediação e a aprendizagem em um cenário que propicia, também, a ludicidade.

Para De Freitas e Liarokapis (2011), a *gamificação* inclui a utilização de jogos, não só como uma forma cultural e/ou lúdica, mas como metáforas que propiciam o alcance de mudanças comportamentais e, também, atitudinais. Deterding et al. (2011) simplifica e complementa, afirmando que a *gamificação* é “[...] o uso de elementos de projeto de jogo em contextos não jogo”. Hagglund (2012) concorda, corrobora e define *gamificação* como aquilo que não é um jogo, mas que apenas utiliza elementos de jogos, em contextos de não jogos, para fins definidos e específicos. De acordo com o autor, um termo relacionado e, geralmente, confundido com *gamificação* é “jogo sério”, um jogo desenvolvido com um propósito primário, diferentemente do puro entretenimento.

Um dos exemplos mais bem-sucedidos de *gamificação* no ensino de línguas é o Duolingo, com mais de 10 milhões de usuários, de acordo com dados oficiais publicados no próprio *blog* do aplicativo, em outubro de 2013. Atualmente, entretanto, com a ampliação para os dispositivos móveis, incluindo as plataformas Android e iOS, é provável que esse número ultrapasse os 40 milhões, conforme Leffa (2014).

Desse modo, compreendendo o Duolingo como uma ferramenta importante no processo de ensino e de aprendizagem de línguas, apresentamos, na sequência, os passos para o uso desse aplicativo.

3.1 PASSO A PASSO DO APLICATIVO DUOLINGO

O aplicativo Duolingo disponibiliza, em sua plataforma, uma variedade de idiomas, respeitando o idioma nativo do interessado. Este poderá aprender de forma aleatória cada um dos idiomas disponíveis. Sendo o usuário de idioma português, poderá aprender Alemão, Inglês e Espanhol. Há, também, outras línguas como o Italiano e o Japonês, por exemplo, que são disponibilizadas para usuários de outros idiomas. O aprendizado de uma língua pelo aplicativo Duolingo se dá de forma interativa e os níveis vão sendo alcançados por etapas, que funcionam como num jogo, por acertos e fases a serem vencidas. Vejamos o quadro 1 no qual temos a tela inicial:

Quadro 1 - Apresentação das telas iniciais do aplicativo Duolingo

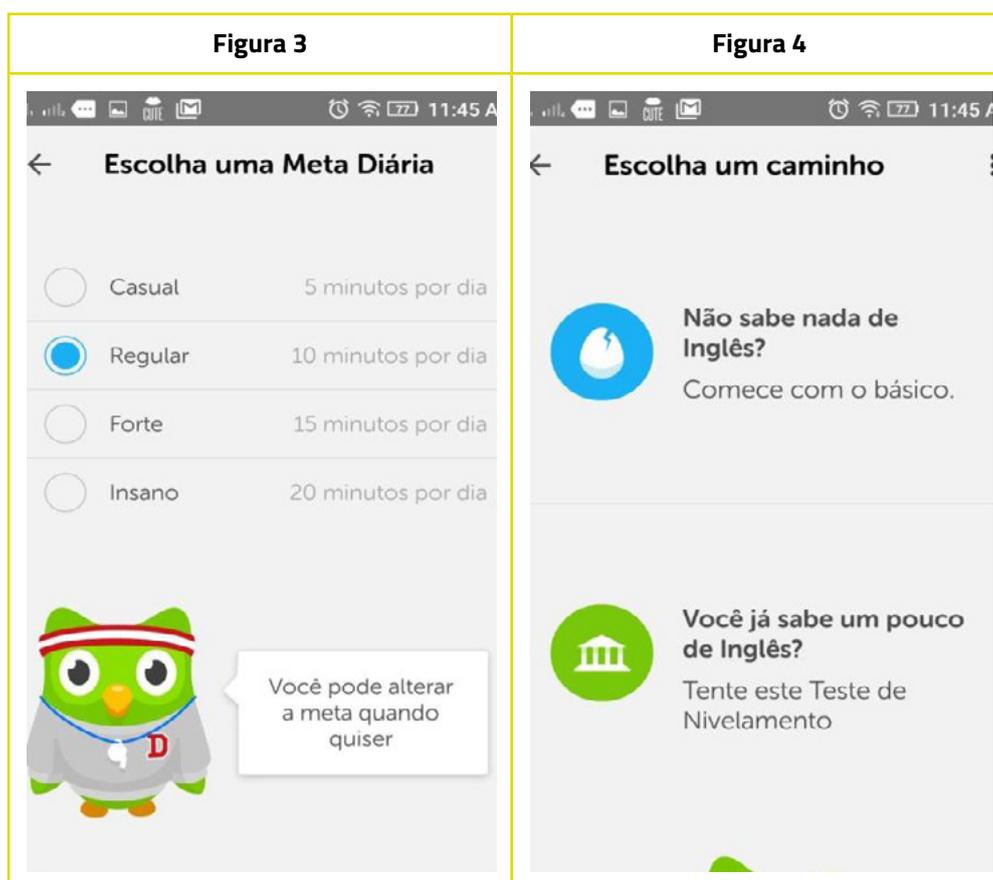


Fonte: Imagens registradas pelos autores (mai. 2017)

No quadro 1, temos duas figuras que apresentam as telas iniciais do aplicativo. Na figura 1, tela inicial, lemos o nome do aplicativo e o *slogan* "Ensino gratuito de idiomas para o mundo", com as opções: I - Começar agora e II - Já tenho uma conta, sugerindo ao aluno que é necessário efetuar o cadastro, para fins de recordar seu desempenho no aplicativo.

Na tela seguinte (figura 2), após o primeiro acesso do aluno, são apresentados os idiomas disponíveis para o estudo. As quatro primeiras opções (Alemão, Inglês, Espanhol e Francês) são cursos baseados na Língua Portuguesa, enquanto a quinta opção (*Courses taught in English*) corresponde aos cursos ministrados em Inglês. Essa mesma tela fica disponível no menu da Figura 10, sendo possível estudar mais de um idioma simultaneamente.

Quadro 2 - Seleção de metas e nivelamento



Fonte: Imagens registradas pelos autores (mai. 2017)

Dando prosseguimento, depois de escolher o idioma desejado, seleciona-se a meta de estudos (figura 3 – Quadro 2). O aplicativo conta com 4 metas básicas: I – Casual, de 5 minutos diários; II – Regular, de 10 minutos diários; III – Forte, de 15 minutos ao dia e IV – Insano, de 20 minutos ao dia. As metas podem ser alteradas a qualquer momento, e será a partir da meta definida que o aplicativo mandará lembretes de estudo.

Uma vez que a meta de estudos fora estabelecida, o aplicativo oferecerá o nivelamento de conhecimento (figura 4 – Quadro 2), dando as seguintes opções de caminhos: I – Comece com o básico (para quem não tem conhecimento da língua escolhida) e II – Tente Teste de Nivelamento, para quem já sabe um pouco da língua a ser estudada. Essa ferramenta de nivelamento oferece ao aluno uma visão sobre o próprio domínio do idioma, assim como um mapeamento do que deve ser melhorado.

Os exercícios disponibilizados no aplicativo são variados, com imagens ilustrativas, textos para completar e traduzir e conjuntos de palavras para serem relacionadas ou escritas no plural, traduzidas, entre outros. Domínguez et al. (2013) salienta que os jogos são capazes de promover contextos lúdicos e ficcionais na forma de narrativas, de imagens e de sons, favorecendo, assim, o processo de aprendizagem. A imagem, a seguir, ilustra nossas asserções.

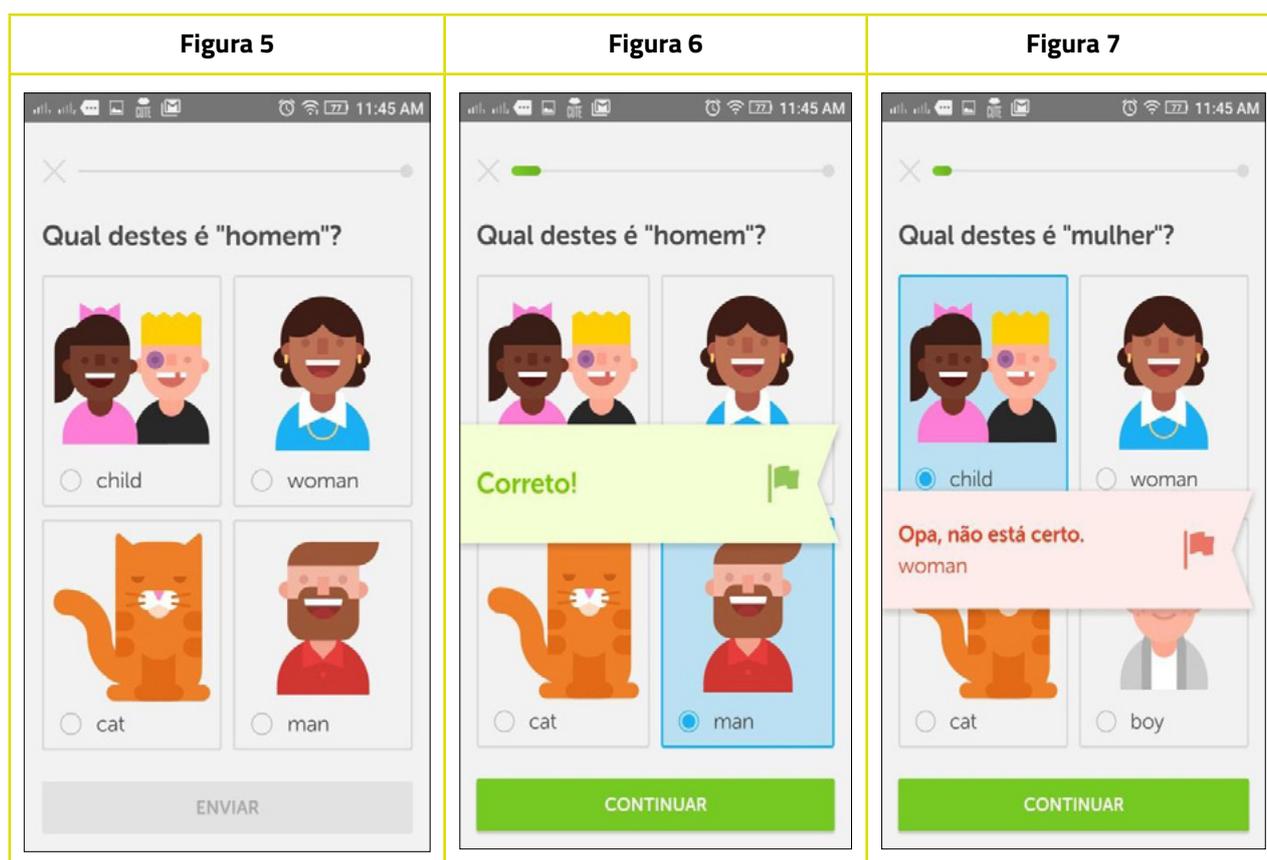
No quadro 3, apresentamos um exemplo de exercício disponibilizado no aplicativo. Este pede que o aprendiz selecione e relacione a palavra/substantivo com a imagem (figura 5). É um exercício que promove e facilita a memorização do conteúdo.

As figuras 6 e 7, do quadro 3, mostram as possíveis notificações, de acordo com o resultado, que pode ser “certo” ou “errado”. No caso do resultado “certo” (figura 6), vemos uma bandeira verde indicando que a resposta foi correta, então, basta continuar para dar sequência às próximas atividades.

Na figura 7, o resultado acusa incorreto e mostra qual seria a resposta certa. Os exercícios seguirão, respeitando o conteúdo estudado e haverá uma nova oportunidade de responder à mesma questão que errou, a fim de que seja assimilado o conteúdo com as respostas corretas. Nas lições disponibilizadas pelo aplicativo, há recursos que possibilitam uma interação atrativa e que despertam, por meio do “jogo”, melhor compreensão do conteúdo.

No próximo quadro, apresentado na sequência, veremos que ele mostra as telas finais das etapas/níveis concluídos. Depois de concluir a lição, uma tela de felicitação mostrará os pontos relativos à lição finalizada (figura 8). É possível adquirir bônus ao acertar mais de uma questão consecutivamente. A tela também mostra o que falta para se atingir a meta de estudos pré-estabelecida e ainda organiza seus estudos, semanalmente, mostrando, de maneira dinâmica, o que foi concluído e o que ainda está pendente.

Quadro 3 - Exemplo de exercícios do aplicativo Duolingo



Fonte: Imagens registradas pelos autores (mai. 2017)

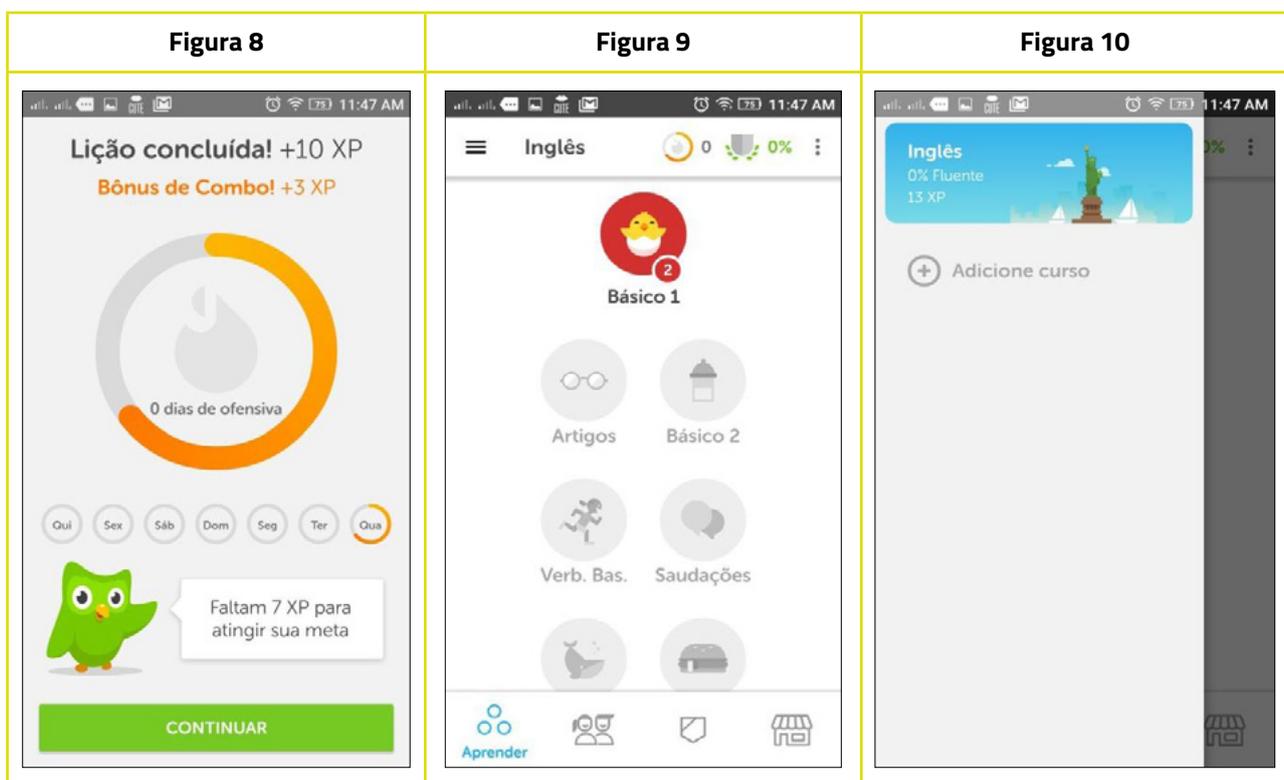
No intervalo entre as lições, depois de concluir sua meta ou quando se entra no aplicativo, depois de já estar inscrito, tem-se a tela de conteúdo, ambiente em que se deve completar os módulos disponíveis para prosseguir no estudo e alcançar os módulos mais avançados. Seguindo o exemplo de alguém que começou a estudar Inglês do básico, deve-se concluir a unidade 1 (figura 9 - Quadro 4) para avançar ao módulo seguinte.

E, por fim, temos na figura 10 (Quadro 4) a aba dos cursos que o usuário escolheu estudar, com a mostra de seu percentual de fluência e os pontos ganhos por módulos completos. O aplicativo permite que o aluno estude vários cursos de idioma simultaneamente, e é nessa aba que se escolhe qual curso estudar em determinado momento.

Nesse sentido, a

[...] *gamificação* parte do conceito de estímulo ao pensamento sistematicamente como em um jogo, com o intuito de se resolver problemas, melhorar produtos, processos, objetos e ambientes com foco na motivação e no engajamento de um público determinado. O foco da *gamificação* é envolver emocionalmente o indivíduo utilizando mecanismos provenientes de jogos, favorecendo a criação de um ambiente propício ao engajamento do indivíduo (BUSARELLO; ULBRICHT; FADEL, 2014, p. 12).

Quadro 4 - Telas finais de cada módulo



Fonte: Imagens registradas pelos autores (mai. 2017)

As especificidades do aplicativo fazem do Duolingo uma ferramenta de *gamificação* interessante e atrativa para os alunos que buscam aprender novas línguas.

O estímulo e o engajamento do aluno são fundamentais para o sucesso no processo de aprendizagem da língua desejada. Portanto, faz-se necessário, por parte dos que pretendem utilizar a ferramenta no

ensino, compreender e se adaptar a esta realidade, qual seja, a de que o uso da internet e das ferramentas digitais compreende um fator altamente essencial na contemporaneidade, pois são elas a revolução para o ensino e a aprendizagem, visto que é iminente a necessidade de uma “reciclagem permanente de tudo e de todos”, o que equivale a requerer “novos momentos de interação que ultrapassam os horários e espaços restritos das salas de aula” (KENSKI, 2004, p. 69).

E isso inaugura um novo tempo, um novo espaço e novas maneiras de pensar e de fazer educação na “sociedade da informação”, além de ser necessário buscar mudanças significativas, já que “o amplo acesso e o amplo uso das novas tecnologias condicionam a reorganização dos currículos, dos modos de gestão e das metodologias utilizadas na prática educacional” (KENSKI, 2004, p. 92).

4 METODOLOGIA

A pesquisa realizada ancorou-se em dois principais métodos que estruturam o estudo: o exploratório e o qualitativo. Na fase exploratória, procedeu-se um estudo a fim de produzir o *Estado da Arte* e o referencial teórico que ora embasa a pesquisa. O resultado dessa retomada epistemológica apontou que uma lacuna existente, com relação ao uso do aplicativo Duolingo, seria a necessidade de se investigar o uso para o estudo de idiomas diversificados, ou seja, além do Inglês, visto este predominar, segundo o resultado do *Estado da Arte* realizado. Logo, após discussão entre os membros do grupo de pesquisa, estabeleceu-se, como requisito para a participação, os sujeitos utilizarem o aplicativo para estudo de idiomas diferenciados.

Um percalço desta pesquisa, na fase inicial, foi a dificuldade em localizar pessoas que usam o aplicativo para estudo dos mais diversificados idiomas. Assim, adotou-se como estratégia de localização dos possíveis participantes, os membros do grupo de pesquisa postarem mensagens junto aos grupos de pesquisa que participam tanto em universidades privadas como públicas. Apesar de serem explorados recursos interativos como *WhatsApp*, *Facebook* e e-mail, o melhor resultado foi a devolutiva das postagens realizadas via *Facebook*.

A etapa posterior consistiu no estudo de qual instrumento de pesquisa seria utilizado, visto que cada participante residia em um lugar geográfico diferenciado. Mediante o exposto, deliberou-se pelo questionário. Logo, elaborou-se um pré-teste cuja devolutiva indicou a necessidade de algumas adaptações. Estas, após serem realizadas, contemplaram o instrumento final aplicado, no qual constava o compromisso ético com a pesquisa, não sendo identificados os participantes. De posse do resultado, as respostas foram transcritas e agrupadas, seguindo categorização específica para esses dados (enunciações dos sujeitos).

Quanto à categorização adotada para a análise das enunciações dos sujeitos participantes da pesquisa, optou-se pela categorização de Bakhtin (2010a; 2010b), via gênero, podendo o Duolingo ser classificado como pertencente ao gênero digital. Nas palavras de Rojo e Moura (2012, p. 8), "Trabalhar com multiletramentos pode ou não envolver (normalmente envolverá) o uso de novas tecnologias de comunicação e informação (novos letramentos) [...]", contudo, como o objeto de análise são as enunciações dos participantes, as mesmas serão agrupadas de acordo com o conteúdo temático. Essa análise dialógica do discurso, por meio da seleção lexical que nos aponta o conteúdo temático, é ancorada na perspectiva enunciativa, de natureza interacional da linguagem, sendo os enunciados dos participantes concretos e capazes de nos propiciar a validação dos dados, à medida que cruzamos com o quadro epistemológico investigado.

Essa mesma categorização será retomada na aplicação do Plano de Trabalho Docente, fase posterior a ser realizada na continuidade da pesquisa. Justificamos a relevância da criação do Plano, pelo fato de o projeto ter parceria com o Núcleo Regional de Ensino de Londrina, via Projeto Conectados¹, e subsidiar a prática pedagógica do professor da Educação Básica é parte de nosso compromisso.

Tendo especificado os passos da pesquisa, passaremos a definir a metodologia. No que tange à pesquisa qualitativa, de acordo com Cruz (2009, p. 12-14), ela busca compreender um fenômeno específico em profundidade que

Na pesquisa qualitativa, por sua natureza, o processo é bem mais indutivo. Há uma exploração do tema de forma muito mais livre e aberta. [...] ao contrário do que pensam os mais fundamentalistas, de um lado ou de outro, há uma fertilização cruzada virtuosa entre os métodos quantitativos e qualitativos. Cada um chega onde o outro não consegue chegar. O método quantitativo pergunta 'como' acontece, 'o que' acontece. [...] como última interação da interface da pesquisa quantitativa com a qualitativa, vale a pena observar que muitas pesquisas eminentemente qualitativas podem ser complementadas por números e, de fato, podem precisar seriamente de número em algumas etapas.

Como observado, a questão da exploração do tema coaduna com a perspectiva bakhtiniana que nos permite eleger a análise dos participantes via conteúdos temáticos, agrupando-os por blocos semânticos, naturalmente considerando-se o contexto sócio-histórico-cultural.

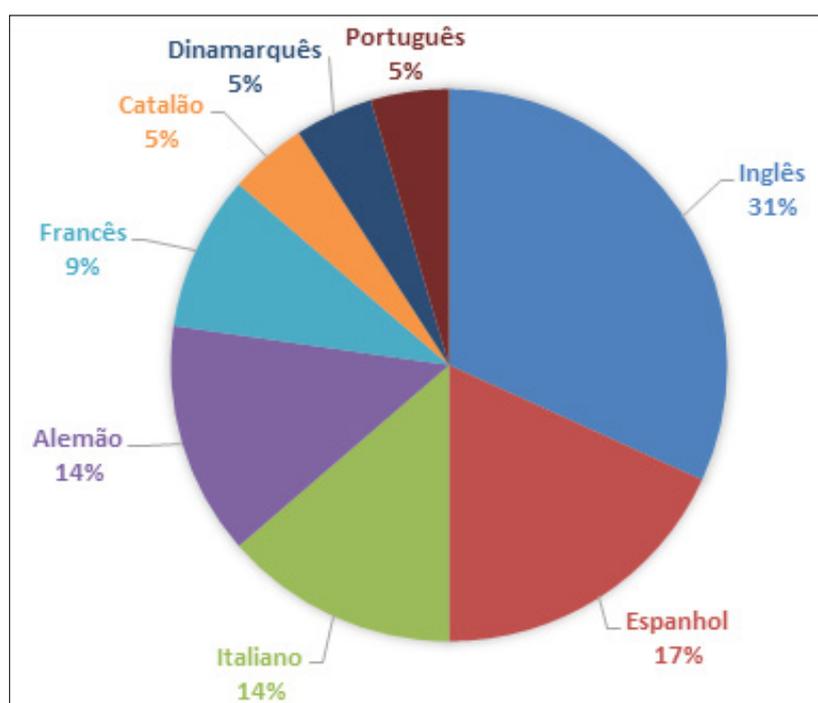
¹ "O Projeto CONECTADOS é a uma iniciativa da Secretaria de Estado da Educação do Paraná (Seed-PR) que prevê a utilização pedagógica de tablets com alunos. Esse projeto teve início em outubro de 2015 com a seleção e adesão das escolas e Núcleos Regionais de Educação (NREs) ao projeto, seguido da distribuição do kit de materiais CONECTADOS.". Maiores informações, visitar a página: <http://www.gestaoescolar.diaadia.pr.gov.br/modules/conteudo/conteudo.php?conteudo=1544>

Tendo apresentado os passos da pesquisa, na sequência discorreremos sobre os resultados da pesquisa.

5 ANÁLISES, RESULTADOS E DISCUSSÕES

A partir da categorização por conteúdos temáticos, gráficos e tabelas foram formulados para a análise de cada pergunta e sua resposta. A figura 1, apresentada a seguir, representa os resultados obtidos sobre os idiomas estudados por meio do aplicativo Duolingo.

Figura 1 - Gráfico de Idiomas: as línguas estudadas por meio do aplicativo Duolingo



Fonte: elabora pelos autores

A partir da análise da figura 1, quanto às línguas estudadas por meio do aplicativo DUOLINGO, 5 dos 12 respondentes disseram ter estudado mais de uma língua, sendo "Suj. 1 Espanhol e Inglês" e "Suj. 2 Italiano e Francês" - 2 línguas; "Suj. 4 Alemão, Inglês, Italiano e Espanhol" e "Suj. 9 Francês, Espanhol, Catalão e Alemão" - 4 línguas; e "Suj. 8 Alemão, Italiano, Inglês" - 3 línguas.

Destaca-se o Inglês, estudado por 31% dos respondentes (7 sujeitos), na sequência o Espanhol, com 17% (4 sujeitos), o Italiano e o Alemão, 14% (3 sujeitos cada). O Francês, com 9% (2 sujeitos), o Catalão, o Dinamarquês e o Português, ambos 5% cada (1 sujeito).

A respeito dos motivos que levaram os respondentes a utilizarem o aplicativo Duolingo para o estudo de línguas, 58% (7) escolheram o aplicativo por indicação (Suj. 1; 2; 7; 8; 10; 11; 12); 33% (4) destacaram como principais quesitos para a escolha da ferramenta a praticidade, a facilidade e a comodidade segundo o Suj. 3, "*Easy to use, quick learning on the go. Use it while commuting or have 5mins to spare.* (Fácil de usar, rápido aprendizado em qualquer lugar. O uso durante o trajeto ou quando tenho 5 minutos de sobra)"; o Suj. 4, "Praticidade, manutenção do conhecimento e prática de conversação"; o Suj. 6, "Por ser prático"; e o Suj. 9, "Facilidade e comodidade".

Um dos respondentes (Suj. 5) atribui o uso do aplicativo à gratuidade e interatividade "É um aplicativo grátis, tem lembrete para estudar e questões variadas".

Notamos, com as respostas dos sujeitos, que o aplicativo Duolingo incentiva e estimula o aprendizado, por ser de fácil acesso, ser gratuito e por se dar de forma divertida. De acordo com matéria veiculada pelo site *El PAÍS Brasil* (2016), o aplicativo Duolingo, possui mais de 120 milhões de usuários no mundo e faz parte da oferta de recursos gratuitos de apoio para a aprendizagem de idiomas.

Uma das problemáticas era a descrição da experiência de cada usuário no estudo de idiomas associado ao aplicativo e, na avaliação dos sujeitos da pesquisa, 50% (6) classificaram como boa, 41,7% (5) classificaram como muito boa e 8,3% (1) disseram que o aprendizado é regular.

Evidencia-se, mediante as respostas dos sujeitos, que o uso do aplicativo possibilita o aprendizado de outras línguas; segundo o Suj. 8 ele é "muito bom para o início do aprendizado." Quanto ao auxílio e ao reforço do aprendizado, conforme exposto pelos sujeitos, há uma boa condição: Suj. 1 "Acho bom, me dá uma base em uma língua que não sabia nada ou não deixa eu ficar sem treinar nada."; Suj. 6 "Aprendi muito, pois querendo ou não você pega um bom vocabulário."; Suj. 7 "Muito proveitoso, está me ajudando nas aulas de inglês." E Suj. 11 "Muito boa, aprendi muito mais com o aplicativo em poucos meses do que em quase 3 anos em escolas de inglês".

Vasselinov e Grego (2012) asseveram que um usuário do Duolingo leva em média 34 horas para aprender o mesmo conteúdo de espanhol que aprenderia em 130 horas de aulas presenciais. Os pesquisadores consideram que fatores como a pontuação e a plataforma adaptativa são os propulsores desse avanço.

Contudo, vale ressaltar que a ferramenta por si não garante o aprendizado. É necessário, também, empenho de quem a usa, no sentido de ser disciplinado e buscar além do que oferece o aplicativo,

conforme exposto pelos respondentes: Suj. 3, "Eu achei muito bom. Surpreso com o quanto eu aprendi com atividades simples no app. Usá-lo todos os dias é importante. É divertido também." (Tradução nossa). E Suj. 4, "O aplicativo auxilia a evolução e manutenção dos conhecimentos do idioma, porém sem a possibilidade de foco em tópicos de interesse do estudante.". Nessa perspectiva, cabe destacar que

[...] o nível de engajamento do indivíduo no jogo é influenciado pelo grau de dedicação do mesmo às tarefas designadas. Essa dedicação, por sua vez, é traduzida nas soluções do jogo que influenciam no processo de imersão do indivíduo em um ambiente lúdico e divertido. Muntean (2011) identifica que o nível de engajamento do sujeito é preponderante para o sucesso em *gamificação* (VIANNA, 2013; MUTEN, 2011 *apud* BUSARELLO; ULBRICHT; FADEL, 2014, p. 13).

Em relação à aplicação prática da língua, um dos respondentes – Suj. 5 – disse ser muito boa. A maioria relatou ter sido bom o aproveitamento e que estava dentro do esperado: Suj. 3, "Eu usei-o com fluentes falantes de Português na Irlanda e estou atualmente usando o que eu aprendi em minhas férias no Brasil[...]" (Tradução nossa); Suj. 4, "Razoável a bom[...]" ; Suj. 6, "Não usei muito no cara a cara, mais online. Mas foi muito bom. Eu gostei, me ajudou[...]" ; Suj.7, "Muito proveitoso, está me ajudando nas aulas de inglês[...]" ; Suj.8, "Dentro do esperado para o início dos estudos[...]" ; Suj. 9, "O aplicativo foi de grande ajuda no início do aprendizado da língua[...]" ; Suj. 10, "básico"; e Suj. 12 "bom."

De acordo com os apontamentos do Suj. 1, "Aprendo o básico no aplicativo e vou para o exterior treinar/aprender realmente a língua desejada"; e Suj. 11, "Geralmente lendo artigos, vendo filmes ou mesmo em viagens internacionais", pode-se afirmar que, para uma melhor compreensão e um aprendizado efetivo, a partir do que foi estudado no aplicativo, é importante usar de outras estratégias como complemento aos estudos.

Outro fator relevante para o aprendizado por meio do aplicativo, como já apontado anteriormente, diz respeito à disciplina para o estudo, pois, se isso não acontecer, o aprendizado será prejudicado, conforme relato do Suj. 2: "Pouco, pois não tive a disciplina de continuar certinho".

Em relação ao nível de conhecimento propiciado por meio dos estudos pelo aplicativo, temos 66,6% (8) que responderam de maneira afirmativa, 16,6% (2) que não acreditam que seu nível de conhecimento é equiparável ao nível do próprio aplicativo, 8,3% (1) com uma resposta no meio termo, em que o sujeito não tem parâmetros de comparação no aprendizado da língua e, por fim, 8,3% (1) que afirma ter o nível mais alto que o do aplicativo.

Nota-se, analisando as respostas, que o aplicativo satisfaz os níveis de conhecimentos específicos para cada usuário. Como vemos na fala do Suj. 11: "A partir do momento que seu nível de inglês vai

umentando, o nível de aprendizado do aplicativo aumenta junto e ‘força’ você a rever níveis mais inferiores de tempos em tempos para relembrar.” Percebemos que o aplicativo reforça as bases da língua estudada conforme o estudante avança nos níveis de aprendizado, preenchendo os lapsos de memória do conteúdo mais antigo.

Furió et al. (2013) postulam que o ato de jogar proporciona prazer e possibilita ao sujeito desenvolver habilidades de pensamentos e de cognição, assim, estimula a atenção e a memória. O aplicativo funciona como um jogo, dessa forma, motiva os estudos, visto que o aprendizado se dá por meio de etapas que devem ser superadas para que se tenha acesso a novas etapas.

Na fala do Suj. 9, quando ele diz que “em todas as línguas eu terminei estudando depois do curso do Duolingo, então tenho um nível mais alto”, percebemos que, para o sujeito, o aplicativo funcionou, nas etapas iniciais do processo de aprendizagem da língua, como uma ambientação e preparação para o estudo mais profundo. Isso porque ele afirma que, após estudar no Duolingo, seguiu para cursos, a fim de aprimorar todo o conteúdo já visto no aplicativo e, justamente por isso, ele afirma que tem um nível ainda mais alto do que o praticado pelo aplicativo.

Enquanto o Suj. 3 afirma que “é difícil responder porque eu realmente não sei o tamanho completo do idioma. Eu ainda sou realmente apenas um novato, mas eu não tenho certeza de quanto eu sei exatamente.” (Tradução Nossa). Uma vez que o objeto de estudo era a língua portuguesa, nota-se que o sujeito não sabe ao certo afirmar quanto ele conhece da língua, uma vez que o mesmo não sabe o tamanho completo do idioma, logo, ele afirma que é apenas um novato, já que não tem certeza de quanto ele realmente sabe. Sabe-se que é difícil determinar o grau de conhecimento dentro de um idioma tão complexo, mas por meio do processo de níveis e pré-nivelamento, é possível, a partir do aplicativo, mapear o conhecimento previamente.

Sobre a interação com o idioma estudado, a avaliação foi classificada como positiva, sendo que 49,9% dos respondentes atribuíram nota acima de 6 e menor que 8, 25% deram nota acima de 8 e menor que 10, e 25% deram nota 10.

Dentre os pontos favoráveis para uso do Duolingo como ferramenta de aprendizagem, os sujeitos apontam que o aplicativo é fácil de usar, prático e proporciona diversão. Essa afirmação sustenta-se com as respostas dos sujeitos que seguem: Suj. 2, “Divertido, torna o aprendizado mais fácil”; Suj. 3, “Fácil de usar, portátil, fácil de entender, divertido de jogar. O aspecto da *gamificação* realmente ajuda a continuar estudando” (Tradução nossa); Suj. 5, “Fácil de usar. Questões diferentes e interessantes. Há atalhos e também relembra assuntos”; Suj. 8, “Fácil de usar, portátil com grande retorno e um excelente motivador relacionado à *gamificação*”; e Suj. 12, “Praticidade, Interatividade”.

Outros fatores relevantes dizem respeito à flexibilidade para o uso no tempo que melhor couber ao aluno, possibilitando, ainda, a manutenção do que o aluno já aprendeu e incentivando, por meio do ato de jogar, o retorno do aluno às atividades, a fim de reforçar o que foi visto, bem como adquirir novos conhecimentos, dados por fases a serem cumpridas. A gratuidade do aplicativo faz com que a ferramenta seja vista como facilitadora no processo de ensino e de aprendizagem, como mostram as falas a seguir: Suj. 1, "Como já disse se você não tem conhecimento nenhum naquela língua o aplicativo te dá uma boa noção"; Suj. 4, "Manutenção do conhecimento adquirido, testes práticos de escrita, fala e audição separados por tópicos considerados relevantes pelos criadores"; Suj. 6, "Ele te cobra quando você não acessa"; Suj. 7, "Aprendizado rápido"; Suj. 9, "Fácil, cômodo para estudar quando falta tempo. A principal vantagem do Duolingo é que com ele, consegue-se aprender um ótimo vocabulário inicial para começar a aprender a língua, além de ajudar com que tenhamos uma boa noção intuitiva de como funciona a língua"; Suj. 10, "Ensina palavras"; Suj. 11, "Aprendizado de uma ou mais línguas sem depender de uma escola ou professor e sem precisar pagar, considerando, também, o fato de que não precisa de hora específica para estudar, podendo fazer isso no tempo livre".

O método da *gamificação*, que propicia aos alunos desafios para a realização de atividades e recompensas quando ocorre a superação dos desafios e das atividades, envolve o aprendiz de forma divertida, o que, certamente, facilita quanto à motivação ao estudo. Ao cumprirem as tarefas, os alunos são recompensados com pontuação e medalhas, e isso os motiva a seguir. Ainda, quanto ao uso do aplicativo para a aquisição de uma nova língua, vale ressaltar que as especificidades apontadas pelos sujeitos da pesquisa reforçam a percepção de que o aplicativo é uma ferramenta facilitadora para o ensino e para a aprendizagem, pois corrobora os apontamentos de Alves (2010), que assevera ser o Duolingo um aplicativo para a aprendizagem de línguas com o lema de ensinar aos alunos uma língua de graça e, ao mesmo tempo, ter ajuda nas traduções da web. Por meio da superação dos desafios e das lições, os alunos são recompensados com medalhas e pontuações e podem analisar sua progressão dentro do curso escolhido. O game oferece o mesmo conteúdo de um curso tradicional e diferencia-se na potencialização das características marcantes da "Geração C": conectividade, compartilhamento e colaboração.

Cabe, ainda, ressaltar que a estrutura do Duolingo baseia-se em vocabulário e gramática e serve como método complementar para o aprendizado de uma língua. Embora seja o estudo realizado, em sua maioria, por meio de *smartphones*, é interessante, também, buscar conhecer o aplicativo no computador, pois nele é possível utilizar outros ícones que não estão disponíveis no *smartphone* ou no *tablet*, permitindo, assim, novas interações e avanço no Duolingo, visto que há, também, fóruns e outras modalidades que vão além das atividades apresentadas e realizadas por meio do *smartphone*.

Considerando que o presente trabalho tem parceria com a Educação Básica do Estado do Paraná, na sequência apresentaremos o Plano de Trabalho Docente que poderá ser adaptado a qualquer aplicativo, podendo ser uma ferramenta para o ensino.

5.1 ELABORAÇÃO DO PLANO DE TRABALHO DOCENTE, A PARTIR DOS DADOS COLETADOS

O Plano de Trabalho Docente de Gasparin (2007) é apresentado em quatro níveis. No primeiro, assevera que se trata da fase ancorada no método da economia política de Marx (GASPARIN, 2007). No segundo, ancora-se, para fins de transposição didática, no suporte da Teoria Histórico-Cultural de Vygotsky (1999), mais especificamente, com relação ao nível de desenvolvimento atual e à zona de desenvolvimento imediato, cujo resultado, na aprendizagem, é um novo patamar de conhecimento. A terceira consiste nos cinco passos da Pedagogia Histórica Cultural de Saviani (SAVIANI, 2008), na qual nos ancoramos, sendo: Prática Social Inicial; Problematização; Instrumentalização; Catarse; Prática Social Final. Por fim, Gasparin (2007) apresenta a sua leitura dos teóricos Marx, Vygotsky e Saviani, com o objetivo de “transportar os fundamentos teórico-metodológicos para uma didática teórico-crítica” (GASPARIN, 2007).

A proposta de Gasparin (2007) inscreve-se em cinco etapas, mediadas pelo professor, sendo:

1. Prática Social Inicial (o que os alunos e os professores já sabem);
2. Problematização (reflexão dos principais problemas da prática social);
3. Instrumentalização (ações didático-pedagógicas);
4. Catarse (nova forma de entender a prática social);
5. Prática Social Final (nova proposta de ação a partir do novo conteúdo sistematizado).

Visando elucidar essas discussões, o quadro a seguir apresenta uma síntese da proposta de Gasparin (2007), no quadro 5.

A Prática Social Inicial é o ponto de partida do trabalho docente. A seleção lexical da palavra “prática” refere-se a tudo o que o ser humano faz, e isso engloba todas as suas ações e intenções, sejam elas políticas, religiosas ou educacionais. Logo, não há prática neutra, pois ela é subjetiva. Nessa primeira etapa, o foco do professor é contextualizar os saberes advindos da esfera do cotidiano do educando, visto que sua aprendizagem inicia-se bem antes de ele adentrar no espaço escolar. O objetivo é despertar a consciência crítica do aluno sobre o que ocorre ao seu redor. Aqui, consideram-se os conhecimentos prévios do aluno, afinal, primeiro existe a vida e, apenas depois, entra em cena a instituição escolar. Logo, o empírico já é vivenciado pelo aluno, cabendo à escola entrar com os conhecimentos científicos.

Quadro 5 - Plano de Trabalho Docente proposto por Gasparin (2007)

PRÁTICA (zona de desenvolvimento real)	TEORIA (zona de desenvolvimento proximal)			PRÁTICA (zona de desenvolvimento potencial)
Prática Social Inicial do Conteúdo	Problematização	Instrumentalização	Catarse	Prática Social Final do Conteúdo
1. Apresentação do conteúdo. 2. Vivência cotidiana do conteúdo. a) O que o aluno já sabe: visão da totalidade empírica. Mobilização. b) Desafio: o que gostaria de saber a mais?	1. Identificação e discussão sobre os principais problemas postos pela prática social e pelo conteúdo. 2. Dimensões dos conteúdos a serem trabalhados.	1. Ações docentes e discentes para construção do conhecimento. Relação aluno x objeto do conhecimento, por meio da mediação docente. 2. Recursos humanos e materiais.	1. Elaboração teórica da síntese da nova postura mental. Construção da nova totalidade concreta. 2. Expressão da síntese. Avaliação: deve atender às dimensões trabalhadas e aos objetivos.	1. Intenções do aluno. Manifestação da nova postura prática, da nova atitude sobre o conteúdo e da nova forma de agir. 2. Ações do aluno. Nova prática social do conteúdo ou das habilidades e competências.

Fonte: Gasparin (2007)

A Problematização tem o objetivo de detectar e de delimitar as questões a serem enfocadas, visto que o trabalho sobre elas é essencial para a prática social. Teoricamente, essa “seleção” de conteúdo corresponde ao currículo escolar. Gasparin (2007, p. 37) destaca que, “de acordo com esta proposta teórico-metodológica, as grandes questões sociais precedem a seleção de conteúdos escolares”.

A fase da Instrumentalização é o momento no qual serão procuradas soluções/respostas para as questões emergentes na Problematização. Trata-se da fase na qual se estrutura o conhecimento científico. Para que haja a compreensão dos conceitos científicos na escola, Gasparin (2007), baseado nas teorias de Vygotsky (1999), investiga o processo de construção intelectual do saber nas crianças.

Então, para a aplicação em sala de aula, o Plano deve ser devidamente detalhado, conforme a seguir:

Quadro 6 - Plano de Trabalho Docente

PLANO DE TRABALHO DOCENTE: DUOLINGO				
Instituição de Ensino: Curso: Período:				
REFLEXÃO	TEORIA			PRÁTICA
Contextualização do Duolingo enquanto ferramenta para o ensino	Construção teórica das práticas que possibilitam o uso do Duolingo como ferramenta para o ensino de línguas			As aplicações dos conceitos por meio de práticas
Prática social inicial do conteúdo por meio da reflexão	Problematização do conteúdo	Instrumentalização	Catarse	Aplicações práticas do conteúdo
<p>Objetivos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Reconhecer o uso de aplicativos como ferramentas para o ensino de línguas. - Investigar os aplicativos que os alunos conhecem e/ou usam. <p>Conteúdo:</p> <p>Exploração do aplicativo Duolingo para o ensino de línguas.</p> <p>Vivência do conteúdo:</p> <p>(I) O que os alunos já sabem sobre o uso de aplicativos no ensino de línguas?</p> <p>(II) O que mais os alunos conseguiram agregar ao aprendizado?</p>	<p>Discussão sobre o conteúdo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Por que estudar <i>gamificação</i> e ensino? - Que dificuldades há para compreender a linguagem dos aplicativos? <p>Dimensões do conteúdo a serem trabalhadas:</p> <p><u>Conceitual:</u> O que é um aplicativo? Quais são os letramentos digitais necessários para usar o aplicativo?</p> <p><u>Social:</u> Onde circula o aplicativo? Qual a contribuição do aplicativo para a interação?</p> <p><u>Histórica:</u> Como e por que surgiu o aplicativo Duolingo?</p> <p><u>Escolar:</u> Com que finalidade o aluno pode utilizar o aplicativo Duolingo?</p> <p><u>Estética:</u> Há diferenças entre o aplicativo Duolingo e os demais conhecidos pelos alunos?</p>	<p>Ações docentes e discentes:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Apresentação: conhecimento dos alunos sobre o uso de aplicativo para o ensino de línguas. - Exposição dialogada do conteúdo, conduzida pelo professor, de forma dialógica. - Atividades que envolvam os letramentos necessários para o uso de aplicativo. Proceder à leitura do aplicativo Duolingo, envolvendo o letramento digital necessário; investigar o conjunto de signos presentes em cada fase e as interações necessárias. <p>Recursos:</p> <p>Humanos e materiais (livros; textos diversos; celular, <i>datashow</i> e internet).</p>	<p>Síntese mental do aluno:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Apropriação dos conteúdos disponíveis em aplicativos de forma a dominar sua linguagem e comandos. <p>Expressão da síntese:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Debate sobre o assunto (temas). - Atividades para o aluno demonstrar sua compreensão sobre o uso de aplicativos. - Atividades de leitura e análise de outros aplicativos comparando com o Duolingo. 	<p>Intenções do aluno:</p> <p>(I) Conhecer mais sobre o uso de aplicativo como ferramenta para a construção do saber.</p> <p>(II) Valorizar o saber crítico reflexivo.</p> <p>(III) Aprender os multiletramentos necessários para o uso de aplicativos, dentre eles, o digital.</p> <p>(IV) Valorizar o conhecimento adquirido pelos alunos na fase da instrumentalização.</p> <p>Ações do aluno:</p> <p>(I) Leitura sobre <i>gamificação</i> e ensino; uso de plataformas.</p> <p>(II) Pesquisar, na mídia impressa e eletrônica, outros aplicativos usados para o ensino de línguas.</p> <p>(III) Socializar entre os alunos o entendimento de novos aprendizados.</p> <p>(IV) Organizar a socialização desse saber.</p>

Fonte: Adaptação do quadro de Gasparin (2007) e do Plano de Trabalho Docente (NANTES, 2014, p. 164)

A partir desse estudo, portanto, a etapa subsequente, considerando que um dos membros do projeto de pesquisa atua com o ensino de línguas (Espanhol e Inglês), consistirá na aplicação prática do Plano de Trabalho Docente ora apresentado.

Então, após termos apresentado o Plano de Trabalho Docente, que pode ser adaptado pelos professores e, nesse momento, deve ser devidamente dividido em uma sequência didática, contendo uma série de aulas, a seguir passaremos às considerações finais.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O estudo empreendido apontou que o uso do aplicativo Duolingo, como uma ferramenta para o ensino de línguas, na atualidade, compreende um importante meio de inserção do educando em uma nova possibilidade de aprendizagem, visto que se trata de uma interação dinâmica e propícia à exploração de uma metodologia que atende a certas necessidades das novas gerações e, ainda, dos contextos educacionais atuais.

Nesse âmbito, o novo cenário educacional convida-nos a (re)pensar a questão da mediação pedagógica, de forma que os ambientes de estudo possam “transformar-se em um conjunto de espaços ricos de aprendizagens significativas, presenciais e digitais, que motivem os alunos a aprender ativamente, a pesquisar o tempo todo, a serem proativos, a saberem tomar iniciativas e interagir” (MORAN; MASETTO; BEHRENS, 2013, p. 30).

Assim, dentre as respostas coletadas sobre o uso do aplicativo Duolingo, as enunciações dos sujeitos apontaram, como pontos positivos, o incentivo e o estímulo ao estudo, a variedade de idiomas sendo estudados, o progresso por meio de níveis individuais, a comodidade e a praticidade. Como pontos desfavoráveis colhidos, podem ser citados: ter a disciplina em seu roteiro de estudos e não ter garantia de conhecimento, pois é apenas uma ferramenta de auxílio.

Isso posto, os dados da pesquisa indicaram ser possível asseverar que o uso do aplicativo Duolingo fortalece a compreensão e o entendimento de que, por meio da *gamificação*, é possível realizar ensino e aprendizagem, visto que a ferramenta dispõe de meios para o ensino de uma nova língua

Dessa forma, por meio da apropriação dos preceitos da *gamificação*, elemento capaz de viabilizar o desenvolvimento dos sujeitos, visto que se constitui na utilização da mecânica dos games em cenários que não são próprios dessa especificidade, criando ambientes de aprendizagem mediados pelo desafio, pelo prazer e pelo entretenimento, torna-se possível estabelecer um novo contexto de aprendizagem, em que outras perspectivas surgem e estabelecem novas possibilidades de práticas e de ações, no tocante ao ensino, a partir do uso de objetos diferenciados, como o aplicativo Duolingo, exemplo explicitado e analisado.

Assim, este estudo atingiu seus objetivos ao analisar as possibilidades da inserção da *gamificação*, via Duolingo, no âmbito escolar, consolidando as possibilidades de uso desse aplicativo, por meio da aplicação de um Plano de Trabalho Docente (PTD), que visa propiciar aos alunos desafios para a realização de atividades e, conseqüentemente, oferecer recompensas quando ocorre a superação dos desafios e das atividades, envolvendo o aprendiz de forma divertida, o que, certamente, facilita quanto à motivação ao estudo.

Diante disso e dos dados coletados, foi possível diagnosticar que ainda há desafios a serem superados com o uso do aplicativo Duolingo no ensino de línguas, por exemplo, na questão da oralidade. No entanto, é possível perceber, a partir da elaboração do PTD, que há como atender a todas as etapas definidas por Gasparin (2007), possibilitando, assim, uma efetiva aplicação do uso do aplicativo aqui estudado, a fim de estabelecer um contexto de ensino capaz de atender às necessidades dos educandos. Por isso, estabeleceu-se, como prioridade e próximo passo, a execução do PTD apresentado, para que sejam colocadas em prática as questões levantadas, criando um contexto distinto de aprendizagem, com o foco na ampliação do conhecimento dos nossos alunos.

Mediante o exposto, convidamos demais pesquisadores da área de *gamificação* e ensino a investigarem o uso deste ou outros aplicativos, como ferramentas para o ensino, de forma que possamos ampliar a temática ora discutida.

REFERÊNCIAS

ALVES, L. R. G. Jogos, educação e história: novas possibilidades para Geração C. **Plurais**: Revista Multidisciplinar da UNEB, v. 2, p. 101-111, 2010.

BAKHTIN, M. M. **Estética da criação verbal**. 5. ed. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2010a.

_____. VOLOSHÍNOV, Valentin N. **Marxismo e filosofia da linguagem**. 14. ed. São Paulo: Hucitec, 2010b.

BRAGA, M. C. G.; OBREGON, R. F. A. Gamificação: Estratégia para processos de aprendizagem. Congresso Nacional de Ambientes Hiperfídia para Aprendizagem (CONAHPA). **Anais...** 2015. Disponível em: <http://conahpa.sites.ufsc.br/wp-content/uploads/2015/06/ID233_Braga-Obregon.pdf>. Acesso em: 06 jul. 2017.

BUSSARELLO, R. I.; ULBRICHT, V. B.; FADEL, L. M. A gamificação e a sistemática de jogo: conceitos sobre a gamificação como recurso motivacional. In: **Gamificação na Educação**. São Paulo. Pimenta Cultural. 2014. 300 p. Disponível em: <<https://www.pimentacultural.com/gamificacao-na-educacao>>. Acesso em: 06 jun. 2017.

CRUZ, V. A. G. dd **Metodologia da pesquisa científica**. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2009.

DOMÍNGUEZ, A.; NAVARRETE, J. S. D.; MARCOS, L. D.; SANZ, L. F.; PAGÉS, C.; HERRÁIZ, J. J. M. Gamifying learning experiences: practical implications and outcomes. **Journal Computers & Education**. Virginia, v. 63, p. 380-392, 2013.

EL PAÍS BRASIL. Assim é o mapa do mundo de acordo com os idiomas que estudamos, mai. 2016. Disponível em: <http://brasil.elpais.com/brasil/2016/05/07/internacional/1462632018_064743.html>. Acesso em: 14 jun. 2017.

FADEL, L. M. *et al.* (Org). **Gamificação na Educação**. São Paulo: Pimenta Cultural. 2014. 300 p. Disponível em: <<https://www.pimentacultural.com/gamificacao-na-educacao>>. Acesso em: 06 jun. 2017.

FURIÓ, D.; GONZÁLEZ-GANCEDO, S.; JUAN, M. C.; SEGUÍ, I.; COSTA, M. The effects of the size and weight of a mobile device on an educational game. **Journal Computers & Education**, Virginia, v. 64, p. 24-41, 2013.

GASLAND, M. M. Game Mechanic based E-Learning: a case study. **Norwegian University of Science and Technology**. Department of Computer and Information Science. 2011.

GASPARIN, J. L. **Uma didática para a pedagogia histórico-crítica**. Campinas: Autores Associados, 2007.

GIL, A. C. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2012.

HAMARI, J.; KOIVISTO, J.; SARSA, H. Does Gamification Work? A Literature Review of Empirical Studies on Gamification. **Proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences**, Hawaii, USA, p. 6-9, jan., 2014.

KENSKI, V. M. **Tecnologias e ensino presencial e a distância**. Campinas: Papirus, 2004.

LEFFA, V. J. Gamificação adaptativa para o ensino de línguas. In: Congresso Ibero-Americano de Ciência,

Tecnologia, Inovação e Educação. Buenos Aires. **Anais...** 2014. p. 1-12. Disponível em: <http://www.leffa.pro.br/textos/trabalhos/Gamificacao_Adaptativa_Leffa.pdf>. Acesso em: 06 jul. 2017.

MORAN, J. M.; MASETTO, M. T.; BEHRENS, M. A. **Novas Tecnologias e mediação pedagógica**. 21. ed. Campinas: Papirus, 2013.

NANTES, E. A. S. **Causo escrito**: uma proposta de trabalho sobre leitura, produção textual e análise linguística, via Plano de Trabalho Docente. 2014. 267 f. Tese (Doutorado em Estudos da Linguagem) – Universidade Estadual de Londrina, Londrina.

NIELSEN, J. **Participation Inequality**: Encouraging More Users to Contribut. 2006. Disponível em: <<http://www.nngroup.com/articles/participation-inequality/>>. Acesso em: mai. 2017.

PARANÁ. Secretaria de Estado da Educação. Diretrizes Curriculares da Educação Básica: Língua Portuguesa. Curitiba: SEED, 2008.

ROJO, R.; MOURA, E. **Multiletramentos na escola**. São Paulo: Parábola Editorial, 2012.

SAVIANI, D. **Pedagogia histórico-crítica**: primeiras aproximações. 10. Ed. Campinas, SP: Autores Associados, 2008.

VESSELINOV, R.; GREGO, J. **Duolingo Effectiveness Study** - Final Report. 2012. Disponível em: <http://static.duolingo.com/s3/DuolingoReport_Final.pdf>. Acesso em: 28 mai. 2017.

ZICHERMANN, G.; CUNNINGHAM, C. **Gamification by Design**: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps. Sebastopol, CA: O'Reilly Media, Inc. 2011.