

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS
Faculdade de Letras
Especialização em Linguagem, Tecnologia e Ensino

Fernanda Henriques Gruninger

**O USO DO APLICATIVO DUOLINGO PARA A APRENDIZAGEM DE LÍNGUAS
ESTRANGEIRAS NO ENSINO MÉDIO**

Belo Horizonte

2023

Fernanda Henriques Gruninger

**O USO DO APLICATIVO DUOLINGO PARA A APRENDIZAGEM DE LÍNGUAS
ESTRANGEIRAS NO ENSINO MÉDIO**

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao Programa de Pós-Graduação em Estudos Linguísticos, da Faculdade de Letras da Universidade Federal de Minas Gerais, como requisito parcial para a obtenção do título de Especialista em Linguagem, Tecnologia e Ensino.

Orientador: Prof. Dr. Junot de Oliveira Maia.

Belo Horizonte

2023



Universidade Federal de Minas Gerais
Faculdade de Letras
Curso de Especialização em Linguagem e Tecnologia

ATA DA DEFESA DE TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

Nome do aluno(a): Fernanda Henriques Gruninger

Título do trabalho: O uso do aplicativo Duolingo para a aprendizagem de idiomas estrangeiros no Ensino Médio

Às 9 horas do dia 03 de fevereiro de 2024, reuniu-se a Comissão Examinadora indicada pela coordenação do Curso de Especialização em Linguagens, Tecnologias e Educação para julgar, em exame final, os trabalhos de conclusão de curso, requisito final para obtenção do Grau de Especialista em Linguagens, Tecnologias e Educação. Abrindo a sessão, os professores da banca, após dar conhecimento aos presentes do teor das Normas Regulamentares do Trabalho Final, passaram a palavra ao(à) candidato(a) para apresentação de seu trabalho. Seguiu-se a argüição pelos examinadores com a respectiva defesa do(a) candidato(a). Logo após, a Comissão se reuniu sem a presença do candidato e do público para julgamento e expedição do resultado final. Foram atribuídas as seguintes indicações:

Profa. Dra. Luciana de Oliveira Silva indicou a aprovação da candidata;

Profa. Dra. Marina Morena dos Santos e Silva indicou a aprovação da candidata;

Pelas indicações, a candidata foi considerada aprovada.

Pontuação: 62,0

O resultado final foi comunicado publicamente à candidata pela Presidente da Comissão. Nada mais havendo a tratar, a Presidente encerrou a sessão, da qual foi lavrada a presente ATA que será assinada por todos os membros participantes da Comissão Examinadora.

Belo Horizonte, 03 de fevereiro de 2024.

Documento assinado digitalmente
LUCIANA DE OLIVEIRA SILVA
Data: 27/02/2024 10:42:49-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Profa. Dra. Luciana de Oliveira Silva

Documento assinado digitalmente
MARINA MORENA DOS SANTOS E SILVA
Data: 26/02/2024 19:13:52-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Profa. Dra. Marina Morena dos Santos e Silva

RESUMO

Historicamente, o ensino de línguas estrangeiras no Brasil enfrenta grandes dificuldades, de forma que a população brasileira, apesar da oferta obrigatória da língua inglesa nas escolas, não é majoritariamente bilíngue. Ante esse cenário, faz-se necessária uma mudança na metodologia de ensino da língua inglesa para os alunos da Educação Básica, razão pela qual propõe-se o presente projeto de ensino para que seja possível utilizar-se da tecnologia e da gamificação, com o uso do aplicativo Duolingo para a aprendizagem de línguas estrangeiras no Ensino Médio. O presente trabalho visa demonstrar a necessidade de mudança dos métodos utilizados pelos professores de língua inglesa e tem como objetivos principais a utilização do Duolingo para a expansão do repertório vocabular dos estudantes, bem como para a recuperação dos alunos em defasagem ou que possuem dificuldade no aprendizado da língua inglesa. Para tanto, são propostas uma série de atividades, divididas em várias etapas, nas quais o professor é essencial para o bom desenvolvimento do projeto e para que se cumpram os objetivos propostos. Ao final, espera-se que a implementação do projeto seja facilitada ao professor e que, uma vez implementada a proposta, o professor avalie esse projeto como proveitoso e os alunos possam avaliar a experiência como positiva, pois desenvolveram suas habilidades linguísticas do inglês, bem como adquirido novos conhecimentos nessa língua.

Palavras-chave: gamificação; Duolingo; ensino de inglês; projeto de ensino.

ABSTRACT

Historically, foreign language education in Brazil has faced significant challenges, resulting in the majority of the Brazilian population not being bilingual, despite the mandatory inclusion of English in school curricula. In light of this situation, a change in the methodology of English language teaching for Basic Education students becomes necessary. Hence, this teaching project is proposed to leverage technology and gamification, employing the Duolingo app for foreign language learning in High School. This work aims to demonstrate the need for a shift in methods employed by English language teachers, with the primary objectives being the utilization of Duolingo to expand students' vocabulary and support those lagging behind or facing difficulties in learning English. To achieve these goals, a series of activities, divided into various stages, are proposed, with the teacher playing a crucial role in the successful project development and the fulfillment of the proposed objectives. Ultimately, the implementation of the project is expected to be facilitated for the teacher, and upon completion, it is hoped that the teacher evaluates the project as beneficial, and students perceive the experience as positive, having enhanced their English language skills and acquired new knowledge.

Keywords: gamification; Duolingo; English teaching; teaching project.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	7
2 JUSTIFICATIVA	9
3 REFERENCIAL TEÓRICO	11
4 METODOLOGIA E FORMA DE IMPLEMENTAÇÃO	13
4.1 Questão norteadora	13
4.2 Público-alvo	13
4.3 Componente curricular	13
4.4 Projeto didático-pedagógico	13
4.5 Objetivos de ensino	14
4.6 Objetivos de aprendizagem	14
4.7 Ferramentas e recursos necessários	15
4.8 Implementação do projeto	15
4.8.1 <i>Passo 1</i>	15
4.8.2 <i>Passo 2</i>	17
4.8.3 <i>Passo 3</i>	17
4.8.4 <i>Passo 4</i>	18
4.8.5 <i>Passo 5</i>	19
4.8.6 <i>Passo 6</i>	20
4.8.7 <i>Passo 7</i>	20
5 DICAS PARA O PROFESSOR	22
5.1. Dicas para engajamento dos alunos	22
6 AVALIAÇÃO	24
7 CONSIDERAÇÕES FINAIS	27
REFERÊNCIAS	28
ANEXO A – Manual do Professor	30

1 INTRODUÇÃO

No atual mundo globalizado, a comunicação eficaz em idiomas estrangeiros desempenha um papel fundamental, uma vez que a capacidade de se comunicar em diferentes línguas não apenas amplia as oportunidades pessoais e profissionais dos estudantes, mas também enriquece a compreensão cultural do mundo cada vez mais interconectado.

Evidentemente, dentre todas as línguas estrangeiras destaca-se o inglês e o espanhol, tanto pela sua relevância global, como é o caso do inglês, quando pela proximidade dos países hispanos. No entanto, é necessário salientar que sobretudo a aprendizagem da língua inglesa é essencial, pois, conforme destacam Anjos-Santos, Gamero e Gimenez (2014, página *web*), a língua inglesa têm assumido um papel cada vez mais importante no mundo contemporâneo, e sua aprendizagem vem se tornando requisito fundamental para a cidadania.

Dentre as mais diversas formas de aprendizagem de línguas estrangeiras, os autores salientam que aquelas aliadas à tecnologia estão mais alinhadas à realidade atual (ANJOS-SANTOS; GAMERO; GIMENEZ, 2014, página *web*). Nesse contexto, o aplicativo Duolingo se destaca como uma solução inovadora, gratuita e acessível para a aprendizagem de idiomas estrangeiros, uma vez que já conta com mais de 30 milhões de usuários no Brasil (MARTINS, 2020, página *web*).

Ante esse cenário, o presente projeto de ensino tem como objetivo explorar o potencial do Duolingo como uma ferramenta valiosa para a aquisição de competências linguísticas em inglês e espanhol para alunos do Ensino Médio, destacando-se seu uso no processo de ensino-aprendizagem da língua inglesa, visto que, por força do artigo 35, parágrafo 4º, da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (Lei nº 9.394/1996), o estudo da língua inglesa é obrigatório na etapa do Ensino Médio (BRASIL, 1996).

Vale destacar que a escolha desse aplicativo se deve à sua popularidade crescente, à sua acessibilidade e à sua abordagem gamificada para o ensino de idiomas estrangeiros, que tem a capacidade de atingir um público diversificado e oferecer uma experiência de aprendizado personalizada e adaptativa a cada usuário por meio de seu algoritmo.

Assim, ao longo deste projeto, busca-se utilizar a plataforma Duolingo como forma de estimular a aprendizagem e a ampliação do vocabulário da língua inglesa do estudante, bem como forma de recuperação do aluno que não possuiu desempenho satisfatório nas aulas de inglês, buscando-se fomentar a utilização dessa plataforma não apenas nas salas de aula das redes pública e privada de ensino, mas também como forma de ampliação do estudo em cada

pelos estudantes, uma vez que o uso do Duolingo pode continuar também em casa, promovendo uma educação mais acessível e eficiente para todos.

2 JUSTIFICATIVA

A Língua Inglesa, compreendida como “língua de caráter global – pela multiplicidade e variedade de usos, usuários e funções na contemporaneidade” (BRASIL, 2018, p. 486), é de ensino obrigatório no Ensino Médio. É a única língua adicional assim classificada, já que a Língua Espanhola é de caráter opcional, podendo ser ofertada como parte do currículo do Ensino Médio, conforme o artigo 35-A, parágrafo 4º, Lei n. 9.394/1996.

Diante do cenário atual brasileiro, sabe-se que, mesmo com a obrigatoriedade do ensino do inglês, a grande maioria dos alunos chega ao final do Ensino Médio sem se tornar fluente nesse idioma, de forma que o bilinguismo no Brasil é praticamente inexistente, uma vez que a grande maioria dos brasileiros não sabe uma segunda língua.

As estatísticas acabam por mostrar que poucos seriam os falantes bilíngues português-inglês no Brasil. Diferentes estudos mostram como causas, para este cenário, questões ligadas a políticas públicas de educação e formação de professores. Pode-se dizer, também, que existiriam fatores linguísticos atuando como coadjuvantes neste palco: determinado conjunto de fatores extralinguísticos corrobora para que fatores internos à língua guiem o processo de ensino-aprendizagem de língua inglesa, no Brasil, a um caminho sinuoso (CARREÃO, 2017, p. 33).

Infelizmente, o cenário se agrava ao se considerar também o fim da obrigatoriedade do ensino de espanhol nas escolas, pois a oportunidade de obter êxito na aprendizagem de uma outra língua, mais próxima geográfica e historicamente do português seria extremamente proveitosa aos alunos do Ensino Médio, possibilitando oportunidades interculturais bastante interessantes para o futuro de cada um dos estudantes.

Portanto, faz-se necessária uma mudança nos métodos de ensino de línguas estrangeiras nas escolas da rede pública e privada para os alunos do Ensino Médio, de forma que eles possam efetivamente aprender uma segunda, ou ainda, terceira língua de forma a lhes possibilitar acesso a melhores oportunidades pessoais e profissionais, destacando-se a importância do aprendizado da língua inglesa que, conforme a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, é de ensino obrigatório no País.

Assim, o presente projeto tem como objetivo central estimular a aprendizagem do vocabulário da língua inglesa por meio da utilização do aplicativo gratuito Duolingo, de forma a fomentar o aprendizado de novas palavras, bem como servir de apoio na recuperação de estudantes do Ensino Médio que não possuem desenvolvimento satisfatório na língua inglesa.

Ademais, por meio deste projeto, também se busca desenvolver as habilidades linguísticas dos estudantes, sobretudo as seguintes habilidades da BNCC da Competência 4 (Compreender

as línguas como fenômeno (geo)político, histórico, cultural, social, variável, heterogêneo e sensível aos contextos de uso, reconhecendo suas variedades e vivenciando-as como formas de expressões identitárias, pessoais e coletivas, bem como agindo no enfrentamento de preconceitos de qualquer natureza):

(EM13LGG401) Analisar criticamente textos de modo a compreender e caracterizar as línguas como fenômeno (geo)político, histórico, social, cultural, variável, heterogêneo e sensível aos contextos de uso. (EM13LGG403) Fazer uso do inglês como língua de comunicação global, levando em conta a multiplicidade e variedade de usos, usuários e funções dessa língua no mundo contemporâneo (BRASIL, 2018).

Indubitavelmente, o uso do aplicativo Duolingo aliado ao ensino da língua estrangeira pelo professor em sala de aula desenvolverá as duas habilidades mencionadas, uma vez que, além de apresentar conteúdos pedagógicos aos estudantes, é uma plataforma que se preocupa com a integração de aspectos culturais das línguas nas lições ofertadas na plataforma, seja em relação ao ensino do vocabulário, seja nas histórias ofertadas para estudo.

Dessa forma, por meio da implementação do presente projeto de ensino, haverá sensível melhora no desempenho dos alunos nas aulas de língua inglesa, de maneira que os estudantes poderão ampliar o vocabulário, bem como realizar exercícios de fixação de conteúdos aprendidos em sala de aula tanto durante as aulas de inglês, quanto em casa.

3 REFERENCIAL TEÓRICO

Atualmente, um dos desafios da Educação brasileira é aliar a tecnologia à educação, “permitindo que professores utilizem melhores recursos nos seus planejamentos e aulas, e que os alunos utilizem também ferramentas que facilitem sua aprendizagem” (NOGUEIRA et al, 2023, p. 2), de maneira que não há dúvidas de que a tecnologia pode ser utilizada para o ensino de qualquer disciplina do currículo escolar, inclusive para o ensino de línguas estrangeiras, que tem se demonstrado cada vez mais importante no mundo globalizado.

Em relação ao ensino de línguas estrangeiras, Schlatter (2009, p. 11) explica que, historicamente, há má qualidade no ensino dessas línguas no Brasil por diversas razões: falta de materiais didáticos e de recursos, a falta de formação dos professores, número insuficiente de horas, alunos desmotivados, entre outras.

Ademais, destaca Carreão (2017, p. 34) que há uma ideia de fracasso escolar presente no País, pois a educação brasileira sempre é uma das últimas colocadas em diversos *rankings* mundiais, criando um cenário problemático do ensino que é decorrente, principalmente, da grande desigualdade social que assola o Brasil.

Ante esse contexto, uma possível solução para essa problemática é a utilização de outros métodos para o ensino desses idiomas, como com uso de plataformas gamificadas, como é o caso do aplicativo Duolingo, que possibilita aliar a aprendizagem em sala de aula a uma plataforma on-line que oferece vários exercícios de forma gratuita.

Ressalta-se que o Duolingo é um aplicativo gratuito destinado ao ensino de línguas estrangeiras. Criado em novembro de 2011 e lançado em 2012 por Luis Von Ahn e Severin Hacker, essa plataforma de aprendizagem tem como slogan e objetivo a "educação de idiomas gratuita para o mundo" (GONÇALO, 2022, p. 28).

Atualmente, ele conta com mais de 30 milhões de usuários no Brasil, onde a língua adicional mais aprendida é o inglês, seguida pelo espanhol. Além disso, conforme relatório de pesquisa divulgada em 2020 pelo próprio aplicativo, o Brasil é o país que “lidera o uso do Duolingo para apoiar o aprendizado escolar - um terço de todos os usuários brasileiros estão estudando para a escola” (MARTINS, 2020, página *web*).

Assim, a utilização do referido aplicativo para o aprendizado de línguas adicionais tem-se mostrado bastante valiosa. Como no caso da pesquisa anterior, a própria plataforma divulga estudos comprovando a efetividade do método de ensino-aprendizagem de gamificação utilizado, que se utiliza dos níveis de aprendizado de língua (habilidades de escrita, fala e escuta) do padrão internacional do Quadro Europeu Comum de Referência para Línguas,

conhecido como CEFR (Common European Framework of Reference for Languages), em inglês (MARTINS, 2020, página *web*).

Dentre as vantagens do uso desse aplicativo aliado às aulas ministradas pelos professores de língua inglesa do Ensino Médio, é possível elencar o fácil acesso ao Duolingo, sua gratuidade e a rapidez em que os alunos podem avançar no aprendizado do idioma estrangeiro, sobretudo em relação à aprendizagem de vocabulário, que é objeto do presente projeto de ensino.

Ademais, por meio do Duolingo, os alunos que possuem alguma defasagem no aprendizado da língua inglesa, bem como os alunos que não possuem um desempenho satisfatório, poderão utilizar o aplicativo também como forma de reforço e recuperação de seu processo de ensino-aprendizagem, realizando as atividades propostas pela plataforma que ajudam na fixação da língua estrangeira.

Inclusive, Jiang (2022, página *web*) ressalta que, segundo os resultados obtidos pelo próprio Duolingo, os usuários que realizam as tarefas em sequência acabam por obter melhor desempenho nos níveis seguintes e assim por diante, demonstrando que “quanto mais seções você completa, mais você aprende”.

Além disso, com o incentivo do uso desta plataforma em horas de estudo na casa do estudante, é importante salientar que o aluno passará a ser protagonista no seu próprio processo de ensino-aprendizagem da língua inglesa, o que lhe trará não apenas melhores resultados em provas diagnósticas do ensino formal, mas também mais oportunidades pessoais e profissionais.

Diante dessas considerações, sugere-se este projeto de ensino com o uso do aplicativo Duolingo para a aprendizagem de línguas estrangeiras no Ensino Médio, com foco na língua inglesa, de forma a ampliar o aprendizado de vocabulário da língua, bem como recuperar os estudantes que não possuem bom desempenho na aprendizagem do inglês, esperando-se que, ao final, os alunos possam melhorar seu vocabulário e criem, como produto final, um dicionário com todas as novas palavras e novas expressões que aprenderam ao longo do projeto.

4 METODOLOGIA E FORMA DE IMPLEMENTAÇÃO

Ao longo deste projeto, busca-se que os estudantes possam desenvolver seus conhecimentos linguísticos da língua inglesa, de forma a melhorar e ampliar o vocabulário, bem como de recuperar os conhecimentos adquiridos ao longo do bimestre, ambos por meio da realização de atividades guiadas no aplicativo Duolingo dentro e fora da sala de aula, com o incentivo do docente de língua inglesa.

4.1 Questão norteadora

Como estimular a aprendizagem de vocabulário da língua inglesa e a ampliação do repertório vocabular?

4.2 Público-alvo

Alunos de todas as séries do Ensino Médio em escolas da rede pública e/ou da rede particular.

4.3 Componente curricular

Sugere-se a aplicação do presente projeto nas aulas da disciplina de língua inglesa em turmas do Ensino Médio por, pelo menos, um bimestre.

4.4 Projeto didático-pedagógico

O projeto “o uso do aplicativo Duolingo para a aprendizagem de línguas estrangeiras no ensino médio” visa expandir o repertório vocabular dos alunos do Ensino Médio e auxiliar o professor de língua inglesa em recuperar os estudantes que possuam dificuldade na aprendizagem dessa língua. Por meio do uso dessa plataforma, o professor poderá incentivar que os alunos sigam praticando e reforçando os conhecimentos linguísticos que já possuem por meio das atividades propostas pelo Duolingo, bem como fomentar o uso contínuo da plataforma para a aprendizagem de novo vocabulário conforme as lições determinadas conforme cada estudante.

4.5 Objetivos de ensino

Propor a utilização do aplicativo Duolingo como forma de fomentar, estimular e aprimorar o ensino de línguas estrangeiras para alunos do Ensino Médio para que, ao final do projeto, a melhora efetiva na aprendizagem da língua adicional seja perceptível.

Neste sentido, o foco principal será na consolidação e expansão do conhecimento de vocabulário relacionado a situações do cotidiano, uma vez que esta é uma das áreas em que se acredita que o Duolingo atue de maneira mais eficaz como uma ferramenta de apoio para os professores. Entretanto, dado que a necessidade do uso da gramática básica em inglês frequentemente se faz presente nas lições do Duolingo, isso poderia resultar no aprimoramento do conhecimento prévio das estruturas gramaticais.

Em particular, o vocabulário relacionado ao cotidiano sugerido para os aprendizes pelo aplicativo Duolingo diz respeito à apresentação pessoal, fazer pedidos em um restaurante, falar sobre o trabalho e estudos, expressar preferências e discutir sobre a família. Por outro lado, uma vez que esses exercícios exigem o uso contínuo da gramática básica, como o tempo presente, pronomes e o verbo *to be*, a melhoria nesse aspecto pode ser um interessante subproduto do uso do aplicativo.

Além disso, são objetivos de ensino do presente projeto:

- Desenvolver as habilidades linguísticas dos estudantes em inglês;
- Aplicar a gamificação como forma de ensino e aprendizagem de inglês;
- Aplicar a datificação com a coleta de vocabulário aprendido pelos alunos para, ao final, auxiliar na elaboração de um dicionário com todas as novas palavras e novas expressões aprendidas;
- Estimular a curiosidade dos estudantes para aprender aspectos culturais da língua estrangeira;
- Compreender a importância do uso da gamificação como forma de melhorar o ensino de línguas estrangeiras.

4.6 Objetivos de aprendizagem

- Desenvolver e reforçar o conhecimento do vocabulário em inglês, especialmente o vocabulário pertinente necessário para a comunicação no dia a dia, destinado a estudantes do ensino médio com algum conhecimento prévio na língua;

- Compreender a relevância do emprego do aplicativo Duolingo como uma ferramenta eficaz para aprimorar o ensino de línguas estrangeiras, considerando suas características interativas e adaptativas;
- Compreender o uso da plataforma para a expansão do vocabulário, o fortalecimento da gramática e o estímulo à prática constante, promovendo assim uma abordagem inovadora e eficiente no processo de aprendizado de idiomas;
- Aplicar os conhecimentos adquiridos para, ao final, produzir um dicionário com todas as palavras e expressões novas aprendidas.

4.7 Ferramentas e recursos necessários

Para a implementação do presente projeto, é necessário qualquer espaço da escola que permita a utilização de computadores, celulares e tenha *datashow* ou telão. Em geral, a realização acaba ocorrendo nas salas de aula ou laboratórios das escolas, equipados com acesso à internet via rede Wi-fi ou rede de dados móveis, para que o Duolingo funcione com desempenho adequado.

Além disso, é necessário o uso de caderno, lápis e borracha, para que seja possível anotar o novo vocabulário aprendido pelo estudante, bem como acesso ao Google Docs para a realização do produto final: o dicionário coletivo.

4.8 Implementação do projeto

4.8.1 Passo 1

- **Conteúdo:** gamificação e apresentação da plataforma Duolingo;
- **Atividade:** explicação do projeto a ser desenvolvido, propondo um debate acerca do ensino da língua inglesa no Brasil;
- **Carga horária:** 1 hora/aula;
- **Recursos:** telão e dispositivo móvel com acesso à internet;
- **Professor:** apresentar o aplicativo Duolingo aos alunos e explicar resumidamente o funcionamento do projeto de ensino;
- **Aluno:** participar de maneira efetiva da aula, atentando-se para a explicação do professor.

Em um primeiro momento, o professor de língua inglesa explicará o cenário atual do ensino da língua inglesa no Brasil, traçando um comparativo com as diferentes formas de ensino e aprendizagem de uma língua estrangeira, bem como analisando, junto com os alunos, os resultados obtidos por eles e a autopercepção de aprendizagem do inglês, gerando um saudável debate sobre essas questões, de forma a examinar a implementação da gamificação como uma forma eficaz de ensino-aprendizagem da língua inglesa.

É essencial que os alunos comecem a sentir-se motivados pela utilização de uma nova forma de ensino e aprendizagem da língua inglesa, por meio da gamificação, e que se sintam animados com a perspectiva de melhora de seus conhecimentos linguísticos do inglês e com o trabalho de suas habilidades linguísticas.

Em segundo momento, o professor explicará que realizará a implementação da gamificação em suas aulas por meio da utilização do aplicativo Duolingo, bem como explicará a utilidade e a funcionalidade da plataforma por meio da apresentação de vídeos que a própria plataforma provê em seu *site* (www.duolingo.com), podendo, inclusive, exemplificar o uso do aplicativo por meio de uma apresentação em telão, realizando alguma atividade proposta pelo próprio aplicativo.

É importante que o professor ressalte que o projeto ocorre de forma individual e colaborativa, de maneira que cada aluno utilizará o aplicativo conforme o seu nível de conhecimento em inglês e trará contribuições para a sala de aula, realizando uma lista do vocabulário novo aprendido por meio do Duolingo com o seu significado e/ou tradução em português.

Além disso, também é relevante frisar que o uso da plataforma não substitui os conteúdos ensinados em sala de aula, devendo o Duolingo ser visto como uma complementação no processo de ensino-aprendizagem do aluno, pois, é essencial para o desempenho do projeto e da atividade (produto final) proposta, que o estudante entenda a importância do conteúdo ministrado pelo professor em sala de aula de acordo com o projeto pedagógico da escola.

Dessa forma, para o desenvolvimento do projeto, o professor de língua inglesa, ao trabalhar o conteúdo programático da turma em que pretende aplicar o projeto, após apresentar o aplicativo Duolingo a seus alunos de qualquer uma das séries do Ensino Médio, irá incentivá-los a recorrer a ele durante o tempo estabelecido pelo docente, recomendando-se que, ao final de cada aula, durante um semestre, o uso do aplicativo ocorra pelo período de 10 a 15 minutos, explicando que sempre que o produto final do projeto é a criação de um dicionário coletivo com as novas palavras e novas expressões aprendidas por meio do uso do aplicativo em questão.

4.8.2 Passo 2

- **Conteúdo:** primeiro uso da plataforma Duolingo;
- **Atividade:** criação de um perfil no aplicativo;
- **Carga horária:** ½ a 1 hora/aula;
- **Recurso:** dispositivo móvel com acesso à internet;
- **Professor:** auxiliar os alunos na criação da conta e do perfil no Duolingo e incentivar que os alunos explorem a plataforma;
- **Aluno:** criar uma conta no Duolingo e explorar o aplicativo.

Após os esclarecimentos do professor, os alunos serão convidados a baixar o aplicativo ou acessar o site da plataforma, como preferirem, para que cada um crie uma conta de usuário, cadastrando *e-mail* e/ou número de telefone que, conforme a própria plataforma explica, são dados que serão utilizados apenas para a criação da conta e não serão divulgados a terceiros.

Em sequência, após a criação da conta e do perfil individual, os alunos poderão adicionar uns aos outros na plataforma, como forma de incentivo para que todos os estudantes participem do projeto com maior empenho e máxima dedicação. Além disso, a congregação dos perfis em um mesmo ambiente digital viabiliza a colaboração que resulta em um progresso coletivo da turma, momento em que pares mais competentes auxiliam os colegas com maiores dificuldades e fazem com que eles avancem em sintonia por um percurso de aprendizado em que um contribui para o desenvolvimento do outro.

4.8.3 Passo 3

- **Conteúdo:** avaliação do nível de inglês dos estudantes conforme o CEFR - *Common European Framework of Reference for Languages*;
- **Atividade:** aplicação da avaliação do nível de inglês do aplicativo Duolingo;
- **Carga horária:** ½ a 1 hora/aula;
- **Recurso:** dispositivo móvel com acesso à internet;
- **Professor:** aplicar a avaliação do aplicativo Duolingo individualizadamente;
- **Aluno:** realizar a avaliação proposta.

O professor aplicará a avaliação pelo aplicativo para que cada estudante possa descobrir qual o nível de conhecimento do idioma que possui, sendo que, ao final desta etapa, cada um terá seu conhecimento da língua inglesa classificado conforme o Quadro Europeu Comum de Referência para Línguas, ou, em inglês, o CEFR (Common European Framework of Reference for Languages).

Ao longo desta fase, é importante que o professor esclareça aos alunos que esta atividade possui fins avaliativos somente para a classificação do nível de inglês de cada um, de forma a encorajá-los a responder o questionário proposto pelo aplicativo Duolingo sem qualquer medo ou restrição para que reflita o real conhecimento do estudante.

4.8.4 Passo 4

- **Conteúdo:** realização das atividades do Duolingo e datificação dos dados;
- **Atividade:** realizar as lições propostas pelo aplicativo e coletar o novo vocabulário aprendido;
- **Carga horária:** pelo menos 10 a 15 minutos de uma aula semanal;
- **Recursos:** caderno e dispositivo móvel com acesso à internet;
- **Professor:** realizar revisão do conteúdo ministrado e plantão de dúvidas;
- **Aluno:** realizar as atividades propostas e coletar o novo vocabulário aprendido, bem como tirar eventuais dúvidas que surjam com a utilização do aplicativo Duolingo e também dúvidas acerca do conteúdo lecionado.

Em seguida, os alunos serão orientados a realizar as atividades do Duolingo conforme o nível de inglês que alcançaram previamente na pré-avaliação que acabou por classificar o conhecimento linguístico da língua inglesa em um dos níveis do CEFR. Para viabilizar a implementação do produto final, que será a produção de um dicionário da turma com palavras e novas expressões aprendidas, sugere-se que o professor tome notas acerca da classificação de cada aluno, de forma que facilite a organização para a produção do documento final.

Assim, nos dez ou quinze últimos minutos de, pelo menos, uma das aulas de inglês semanais, cada aluno deverá realizar as atividades sugeridas pela plataforma, visando a complementar e reforçar o ensino do professor. Ao final de cada lição, os alunos deverão anotar, em seus cadernos, o novo vocabulário aprendido por meio da plataforma.

Durante este período, o professor estará disponível para responder às perguntas e dúvidas dos alunos, tanto em relação ao uso do aplicativo quanto aos conteúdos específicos da lição ministrada pelo Duolingo.

Recomenda-se que, se possível, o professor planeje algumas revisões de vocabulário e de gramática da língua inglesa, de modo que os estudantes possam reforçar o conhecimento adquirido durante as aulas por meio do subsequente uso do aplicativo Duolingo, o qual poderia ser considerado desempenhando um papel semelhante aos exercícios tradicionais de dever de casa também.

Os alunos também são incentivados a continuar praticando por meio do aplicativo Duolingo como uma forma de manter contato com a língua ao longo da semana, caso desejem fazê-lo. No entanto, os professores devem ser responsáveis por indicar quais lições podem ser realizadas de acordo com o nível de cada estudante e o progresso do programa ao longo do bimestre, aliando os conteúdos programáticos do semestre às atividades realizadas pelos alunos por meio do aplicativo.

Ademais, os alunos que possuem dificuldade com a língua inglesa também poderão realizar as lições do Duolingo conforme o conteúdo programático da turma, razão pela qual, nesses casos, recomenda-se que o professor acompanhe o aluno e selecione as atividades que o aluno pode realizar para praticar e reforçar os conteúdos abordados em sala de aula.

Para fins deste projeto, é aconselhado que o professor utilize a plataforma ao longo de, pelo menos, um bimestre, para que seja possível coletar dados suficientes e mensurar o impacto da utilização do Duolingo para a aprendizagem da língua inglesa.

4.8.5 Passo 5

- **Conteúdo:** dicionário;
- **Atividade:** realizar a compilação dos dados coletados pelos alunos ao longo do projeto no dicionário coletivo;
- **Carga horária:** 2 horas/aula;
- **Recursos:** caderno e dispositivo móvel com acesso à internet;
- **Professor:** acompanhar e auxiliar os alunos;
- **Aluno:** compilar os dados coletados e organizá-los no dicionário coletivo.

O professor separará os alunos em grupos conforme o nível de conhecimento de inglês, sendo possível, caso necessário, adotar mais critérios para a divisão dos grupos, de acordo com a necessidade da turma, de forma que os grupos não ultrapassem o número máximo de 6 integrantes.

Em seguida, os estudantes, divididos em grupos, farão a compilação dos dados coletados, isto é, do novo vocabulário que aprenderam durante a realização das atividades, excluindo-se as possíveis palavras e/ou expressões repetidas, num mínimo de 12 e máximo de 24 novas palavras e/ou novas expressões por grupo, inserindo-as no *Google Docs* coletivo.

O professor monitorará a realização da atividade pelos grupos, levando em consideração a participação e a dedicação de cada estudante na atividade como critérios que influirão na etapa avaliativa do presente projeto de ensino.

Ao final desta etapa, espera-se que todos os alunos tenham contribuído para a realização do dicionário coletivo que, posteriormente, após as correções do professor, será disponibilizado em formato *.pdf* para os alunos da turma.

4.8.6 Passo 6

- **Professor:** realizar a correção do dicionário entregue.

O professor deve, neste momento, corrigir o dicionário entregue por meio da plataforma *Google Docs*, atentando-se para a participação de cada grupo e fazendo a formatação do arquivo em formatado *.pdf* para que possa ser entregue aos alunos o mais breve possível.

4.8.7 Passo 7

- **Conteúdo:** *feedback* do dicionário e da avaliação;
- **Atividade:** devolutiva e compartilhamento de experiências;
- **Carga horária:** 1 hora/aula;
- **Recursos:** dispositivo móvel com acesso à internet;
- **Professor:** realizar a devolutiva das notas, discutir os frutos do projeto com os alunos;
- **Aluno:** receber a devolutiva, solucionar eventuais dúvidas e discutir os frutos do projeto com o professor.

O professor realizará a devolutiva das notas e da avaliação de uma forma geral e depois individualizada dos alunos de forma breve, para que seja possível reservar, ao final da aula, um espaço aberto para discussão sobre o projeto e a experiência de cada um com todo o projeto, tanto com o Duolingo, quanto acerca de cada etapa, deixando livre para que os alunos comentem aspectos positivos e negativos da realização das atividades.

5 DICAS PARA O PROFESSOR

5.1. Dicas para engajamento dos alunos

- **Contextualização:** relacione as lições do Duolingo com situações do mundo real, mostrando aos alunos como as habilidades linguísticas podem ser aplicadas em diferentes contextos;
- **Competições amigáveis:** integre elementos de competição amigável, como placares de líderes na turma, para incentivar os alunos a progredirem e se destacarem uns dos outros;
- **Recompensas e reconhecimento:** estabeleça sistemas de recompensas, como certificados, distintivos virtuais ou pequenos prêmios, para reconhecer e celebrar os marcos alcançados pelos alunos no Duolingo;
- **Desafios e metas coletivas:** estabeleça metas coletivas para a turma, incentivando os alunos a trabalharem juntos para atingir objetivos específicos, como completar determinado número de lições ou alcançar uma pontuação mínima;
- **Integração com atividades em sala de aula:** desenvolva atividades em sala de aula que complementem as lições do Duolingo, promovendo a prática presencial das habilidades linguísticas aprendidas online;
- **Apresentações e compartilhamento de progresso:** reserve tempo para que os alunos compartilhem seus progressos e aprendizados uns com os outros, criando um ambiente de aprendizado colaborativo;
- **Exploração de recursos extras:** incentive os alunos a explorarem recursos extras oferecidos pelo Duolingo, como histórias, podcasts ou desafios especiais, para diversificar suas experiências de aprendizado;
- **Discussões e reflexões:** realize discussões em sala de aula sobre as experiências dos alunos no Duolingo, incentivando-os a refletirem sobre como a plataforma está impactando seu desenvolvimento linguístico;
- **Monitoramento e feedback personalizado:** forneça feedback personalizado aos alunos, destacando seus pontos fortes e oferecendo sugestões específicas para melhorias, demonstrando que o progresso de cada um é valorizado;
- **Integração de elementos culturais:** explore e destaque elementos culturais relacionados aos idiomas estudados no Duolingo, enriquecendo a experiência de aprendizado com informações sobre tradições, costumes e curiosidades.

Ao implementar essas estratégias, o projeto do Duolingo pode se tornar não apenas uma ferramenta de aprendizado, mas também uma experiência envolvente e significativa para os alunos do ensino médio.

6 AVALIAÇÃO

A avaliação dos alunos ocorrerá tanto em momento anterior à realização das atividades, bem como durante o projeto, de forma que os estudantes participantes passarão por dois processos de avaliação: em primeiro momento, por uma avaliação diagnóstica e, durante o projeto, por uma avaliação contínua.

Para a avaliação diagnóstica, será utilizado o aplicativo com o auxílio do professor de língua estrangeira, cujo objetivo seja classificar o aluno em um dos níveis do Quadro Europeu Comum de Referência para Línguas (CEFR, em inglês).

É importante destacar que, nesse primeiro momento avaliativo, não serão atribuídas notas aos alunos, pois trata-se de verificação do nível de aprendizado do idioma estrangeiro para fins de classificação, o que possibilitará que o estudante aproveite mais do aplicativo Duolingo e faça com que sua experiência seja moldada com base em seus prévios conhecimentos de inglês ou espanhol.

No entanto, nesse primeiro momento, o professor poderá avaliar outros aspectos dos estudantes, como o engajamento e a motivação dos alunos no projeto, bem como o respeito com os colegas, foco na atividade e atenção às etapas explicadas pelo professor, podendo atribuir até 2 pontos para cada um desses critérios, totalizando uma nota de 0 (zero) a 10 (dez), da seguinte forma:

- Engajamento – 0 a 2 pontos;
- Motivação – 0 a 2 pontos;
- Respeito com os colegas – 0 a 2 pontos;
- Foco na atividade – 0 a 2 pontos;
- Atenção às etapas explicadas pelo professor – 0 a 2 pontos.

Em segundo momento, os estudantes serão avaliados conforme a participação e empenho no projeto, da seguinte forma: até 5 (cinco) pontos atribuídos para a utilização frequente do aplicativo e cumprimento da atividade, sendo que, nessa escala de pontuação, 1 (um) ponto significa quase nunca utilizou o aplicativo e não participou ativamente para a confecção do dicionário, enquanto 5 (cinco) pontos indica que o aluno cumpriu com a meta de utilização esperada, bem como ajudou ativamente na confecção do dicionário; até 5 (cinco) pontos atribuídos conforme a melhora no desempenho do aluno em atividades da língua estrangeira, sendo que, nessa escala de pontuação, 1 (um) ponto significa pouca melhora ou

pouco empenho, enquanto 5 (cinco) pontos indica muito empenho do aluno e alto desempenho nas atividades.

Vale ressaltar que, nesse segundo momento avaliativo, o professor de língua estrangeira pode adaptar os critérios conforme a turma ou, ainda, levando em consideração a forma de implementação da atividade, pois se houve alguma intercorrência que impossibilitou o engajamento dos alunos, o docente deverá, então, adaptar os critérios de avaliação de seus estudantes.

Em último momento, os alunos serão avaliados conforme o dicionário elaborado durante a etapa final do projeto. Trata-se de uma avaliação tanto individual quanto coletiva, sendo que a avaliação individual será avaliada em nota de 0 (zero) a 5 (cinco) pontos e a avaliação coletiva em nota de 0 (zero) a 5 (cinco) pontos, da seguinte maneira:

Avaliação individual, totalizando 0 (zero) a 5 (cinco) pontos, conforme os critérios:

- Participação ativa – 0 (zero) a 2,5 (dois vírgula cinco) pontos;
- Coleta de palavras e/ou expressões em inglês com o significado em português – 0 (zero) a 2,5 (dois vírgula cinco) pontos.

Avaliação coletiva, totalizando 0 (zero) a 5 (cinco) pontos, conforme os critérios:

- Organização do trabalho em grupo – 0 (zero) a 2,5 (dois vírgula cinco) pontos;
- Respeito e dedicação do grupo – 0 (zero) a 2,5 (dois vírgula cinco) pontos.

Ao final, espera-se que os alunos tenham desenvolvidos suas habilidades e competências na aprendizagem da língua inglesa e que seja atribuída uma nota total de 0 (zero) a 10 (dez) pontos que deverá ser incorporada no conceito bimestral da disciplina de língua estrangeira como uma das notas que compõem a somatória para a média bimestral, da seguinte forma: nota do primeiro momento avaliativo + nota do segundo momento avaliativo + nota do terceiro momento avaliativo / (dividido por) 3 (três) = nota final do estudante no presente projeto que indicará o aproveitamento geral de cada estudante, levando em consideração seu desempenho nas atividades e etapas propostas pelo professor de língua inglesa.

Além dessa atividade, o professor também pode propor a autoavaliação dos alunos por meio de um questionário utilizando a plataforma *Google Forms* caso julgue necessário, podendo trazer questões acerca de como cada estudante sentiu-se durante os diversos momentos do projeto.

Ademais, sugere-se que o professor, durante a devolutiva do projeto, incentive os alunos a realizarem uma avaliação coletiva acerca da experiência do presente projeto, podendo

inclusive atribuir uma nota geral a cada etapa do projeto e, ao final, também uma nota final para o desenvolvimento das atividades.

7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A proposta do presente trabalho surge como uma possível forma de agregar a gamificação ao ensino da língua inglesa nas escolas de Ensino Médio do País para proporcionar uma melhora geral no processo de ensino-aprendizagem dos estudantes das turmas de ensino médio, com foco na aprendizagem, sobretudo, de vocabulário.

Vale salientar que a utilização do Duolingo em escolas da rede pública e privada não se trata de inovação deste projeto. Uma busca na plataforma *Google Scholar* permite encontrar diversos artigos científicos que narram pesquisas de campo sobre o uso contextualizado desse aplicativo e sobre como, na maioria das vezes, ele trouxe resultados positivos e satisfatórios, corroborando a possibilidade de sua utilização junto a alunos do Ensino Médio.

Assim, verifica-se certa tendência na utilização deste aplicativo como forma a complementar o ensino da língua inglesa nas escolas e fomentar o estudo contínuo da língua ante a facilidade acesso ao aplicativo que acaba por incentivar os alunos a estarem conectados com o inglês mesmo fora da sala de aula.

Ante esse cenário, o presente projeto objetivou, por meio da utilização do Duolingo, expandir o repertório vocabular da língua inglesa dos estudantes das turmas de Ensino Médio, aliando a gamificação aos conhecimentos prévios e também dos conteúdos ministrados pelo professor em sala de aula, como forma de também melhorar a experiência do processo de ensino-aprendizagem dos estudantes.

O professor desempenha um papel crucial e essencial no desenvolvimento do presente projeto, se destaca na realização das etapas deste trabalho e no êxito do aprendizado dos estudantes. É responsabilidade dele reconhecer a realidade de seus alunos, guiando-os ao longo das atividades, identificando tanto os equívocos quanto os acertos. O planejamento, o estímulo aos estudantes e a avaliação abrangente de todo o processo também estão sob sua incumbência, de forma que somente é possível o verdadeiro sucesso das atividades propostas com a dedicação e o empenho do docente na realização deste projeto.

REFERÊNCIAS

- AHN, Luis von. **10 inovações que transformaram a educação**. Blog Duolingo, 2022. Disponível em: <https://blog.duolingo.com/pt/duolingo-inovacoes-tecnologia/>. Acesso em: 20 de novembro de 2023.
- ANJOS-SANTOS, Lucas Moreira dos; GAMERO, Raquel; GIMENEZ, Telma Nunes. **Letramentos digitais, interdisciplinaridade e aprendizagem de língua inglesa por alunos do ensino médio**. Trabalhos em Linguística Aplicada, v. 53, p. 79-102, 2014. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/tla/a/gFXFL7PzYWGqXyKdXNXmmwt/?lang=pt>. Acesso em: 04 de dezembro de 2023.
- BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular**. 2018. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_-versaofinal_site.pdf. Acesso em: 02 de outubro de 2023.
- CARREÃO, Victor. **Língua-franca ou "inglês-brasileiro"?** Reflexões sobre o ensino e a aprendizagem de língua inglesa no Brasil. Revista Desafios, v. 4, n. 3, p. 31-42, 2017. Disponível em: <https://www.ssoar.info/ssoar/handle/document/53102>. Acesso em: 04 de dezembro de 2023.
- BRASIL. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional**. Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/19394.htm. Acesso em: 02 de outubro de 2023.
- CUPERTINO, S. L.; BARCELOS, A. F. **Ensino e aprendizagem de espanhol: o que dizem os estudos a respeito das crenças de alunos?** Polifonia, [S. l.], v. 27, n. 47, 2020. Disponível em: <https://periodicoscientificos.ufmt.br/ojs/index.php/polifonia/article/view/10490>. Acesso em: 30 de setembro de 2023.
- GONÇALO, Célio Medina. **Duolingo: uma promessa de aprendizado gratuito de língua inglesa – Uso com adolescentes do 1 ano do ensino médio em duas escolas de Almenara-MG**. Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação, p. 13-114, 2022. Disponível em: <https://periodicorease.pro.br/rease/article/view/4052>. Acesso em: 16 de outubro de 2023.
- JARETA, Gabriel. **Por que o ensino do inglês não decola no Brasil**. Revista Educação, 2015. Disponível em: <https://revistaeducacao.com.br/2015/11/04/por-que-o-ensino-do-ingles-nao-decola-no-brasil/>. Acesso em: 30 de setembro de 2023.
- JIANG, Xiangying. **Pesquisa mostra que quem aprende inglês no Duolingo tem um desempenho notável em leitura e escuta**. Duolingo Blog, 2022. Disponível em: <https://blog.duolingo.com/pt/pesquisa-mostra-que-quem-aprende-ingles-no-duolingo-tem-um-desempenho-notavel-em-leitura-e-escuta/>. Acesso em: 16 de outubro de 2023.
- MARTINS, Analigia. **Relatório de Idiomas Duolingo 2020: Brasil**. Duolingo Blog, 2020. Disponível em: <https://blog.duolingo.com/brazil-language-report-2020/>. Acesso em: 30 de setembro de 2023.

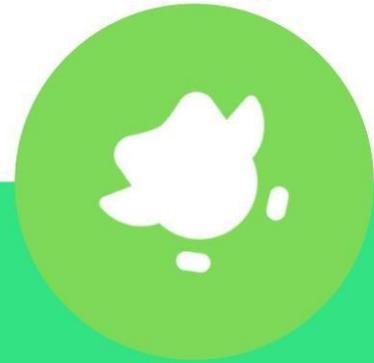
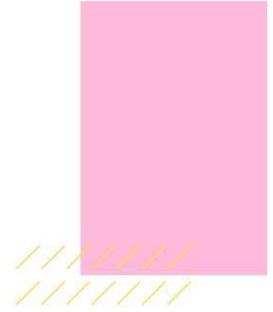
MELO, Manoel Alves Tavares de. **Eficiência do uso do aplicativo duolingo no processo de ensino-aprendizagem da língua inglesa em uma turma da educação de jovens e adultos.** 2017. 64 f. Dissertação (Mestrado Profissional em Linguística) - Universidade Federal da Paraíba, 2016. Disponível em: <https://repositorio.ufpb.br/jspui/handle/tede/9578>. Acesso em: 30 de setembro de 2023.

NOGUEIRA ARAÚJO, Josiely et al. **PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM: A EDUCAÇÃO ALIADA À TECNOLOGIA.** Revista Foco (Interdisciplinary Studies Journal), v. 16, n. 3, 2023. Disponível em: <https://doi.org/10.54751/revistafoco.v16n3-115>. Acesso em: 30 de setembro de 2023.

SOARES, Kássio Roberto Brito; LIMA, Samuel de Carvalho. **O uso do duolingo no ensino de língua inglesa em curso técnico de nível médio integrado.** LínguaTec, Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul, Bento Gonçalves, v. 3, n. 1, p. 158-170, jun. 2019. Disponível em: <https://periodicos.ifrs.edu.br/index.php/LinguaTec/article/view/3462/2267>. Acesso em: 20 de novembro de 2023.

SCHLATTER, Margarete. **O ensino de leitura em língua estrangeira na escola: uma proposta de letramento.** Calidoscópico (Universidade do Vale do Rio dos Sinos), vol. 7, núm. 1, janeiro-abril, 2009, p. 11-23. Disponível em: <https://www.redalyc.org/pdf/5715/571561886003.pdf>. Acesso em: 30 de setembro de 2023.

ANEXO A – Manual do Professor



MANUAL DO PROFESSOR

.....
O USO DO APLICATIVO DUOLINGO PARA A APRENDIZAGEM
DE IDIOMAS ESTRANGEIROS NO ENSINO MÉDIO





SUMÁRIO

Boas-vindas ao projeto	03
Público-alvo	04
Componente curricular	04
Objetivos de ensino	04
Objetivos de aprendizagem	05
Conteúdo programático	06
Duração	06
Requisitos técnicos e ferramentas	06
Apresentação do projeto	06
Forma de implementação	07
Forma de avaliação	14
Materiais extra e interatividade	17
Dicas para engajamento dos alunos	18
Resultados esperados	22
Referências	23



Imagem retirada do Blog Duolingo
(<https://blog.duolingo.com/pt/o-metodo-duolingo/>)



BOAS-VINDAS AO PROJETO

**Prezado(a) professor(a),
Bem-vindo(a) ao Manual do Professor para o Projeto de Uso do
Aplicativo Duolingo na Aprendizagem de Línguas Estrangeiras no
Ensino Médio!**

É com grande entusiasmo que recebemos você neste guia abrangente, desenvolvido para apoiar e enriquecer a experiência de ensino de línguas estrangeiras no Ensino Médio com a incorporação inovadora do aplicativo Duolingo.

Ao embarcar neste projeto, você estará liderando uma iniciativa que não apenas atende às demandas do século 21, mas também enriquece a jornada educacional de seus estudantes.

Desejamos a você uma jornada educacional inspiradora e repleta de descobertas enquanto exploramos as possibilidades educacionais oferecidas pelo Duolingo. Boa leitura e um excelente ano letivo!

Fernanda Gruninger (fernandahgru.eing@gmail.com)

Aos professores de idiomas estrangeiros, principalmente inglês, com ou sem experiência, que desejem preparar aulas gamificadas para estudantes do Ensino Médio, apresenta-se o projeto de “Uso do aplicativo Duolingo para a aprendizagem de línguas estrangeiras no Ensino Médio”.

O presente projeto consiste na utilização do Duolingo para a realização de atividades com dois principais objetivos: expandir o repertório vocabular do aluno e complementar os estudos dos alunos com alguma dificuldade ou defasagem na aprendizagem da língua estrangeira, considerando os seguintes aspectos:

PÚBLICO-ALVO

Alunos de todas as séries do Ensino Médio em escolas da rede pública e/ou da rede particular com qualquer nível de conhecimento do idioma estrangeiro.

COMPONENTE CURRICULAR

Recomenda-se a aplicação do presente projeto nas disciplinas de Língua Inglesa e Língua Espanhola (quando ofertada na escola).

OBJETIVOS DE ENSINO

Propor a utilização do aplicativo Duolingo como forma de fomentar, estimular e aprimorar o ensino de línguas estrangeiras para alunos do Ensino Médio para que, ao final do projeto, a melhora efetiva na aprendizagem da língua adicional seja perceptível.

Neste sentido, o foco principal será na consolidação e expansão do conhecimento de vocabulário relacionado a situações do cotidiano. Entretanto, dado que a necessidade do uso da gramática básica em inglês frequentemente se faz presente nas lições do Duolingo, é possível utilizá-lo também com o fim de revisão e aprimoramento dos conhecimentos linguísticos dos estudantes.

Além disso, são também objetivos de ensino do presente projeto:

- Desenvolver as habilidades linguísticas dos estudantes em inglês;
- Aplicar a gamificação como forma de ensino e aprendizagem de inglês;
- Aplicar a datificação com a coleta de vocabulário aprendido pelos alunos para, ao final, auxiliar na elaboração de um dicionário com todas as novas palavras e novas expressões aprendidas;
- Estimular a curiosidade dos estudantes para aprender aspectos culturais da língua estrangeira;
- Compreender a importância do uso da gamificação como forma de melhorar o ensino de línguas estrangeiras.

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

- Desenvolver e reforçar o conhecimento do vocabulário em inglês, especialmente o vocabulário pertinente necessário para a comunicação no dia a dia, destinado a estudantes do ensino médio com algum conhecimento prévio na língua;
- Compreender a relevância do emprego do aplicativo Duolingo como uma ferramenta eficaz para aprimorar o ensino de línguas estrangeiras, considerando suas características interativas e adaptativas;
- Compreender o uso da plataforma para a expansão do vocabulário, o fortalecimento da gramática e o estímulo à prática constante, promovendo assim uma abordagem inovadora e eficiente no processo de aprendizado de idiomas;
- Aplicar os conhecimentos adquiridos para, ao final, produzir um dicionário com todas as palavras e expressões novas aprendidas.



Imagem retirada do Duolingo for Schools
(duolingoschools.zendesk.com)

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

O conteúdo abordado pelo professor será o mesmo de seu planejamento, mas poderá ser adaptado conforme os conhecimentos dos alunos classificado de seu nível de conhecimento de idioma conforme o Quadro Europeu Comum de Referência para Línguas (CEFR, em inglês).

Diante do resultado obtido na avaliação, o próprio aplicativo organizará as atividades que deverão ser realizadas pelos estudantes, de forma individual, para que cada um possa avançar e melhorar seu nível de conhecimento do idioma estrangeiro.

DURAÇÃO

Um bimestre escolar.

REQUISITOS TÉCNICOS E FERRAMENTAS

Dispositivos móveis com acesso a internet, telão ou *datashow*, caderno, lápis e borracha.

APRESENTAÇÃO DO PROJETO

O projeto “o uso do aplicativo duolingo para a aprendizagem de línguas estrangeiras no ensino médio” visa expandir o repertório vocabular dos alunos do Ensino Médio e auxiliar o professor de língua inglesa em recuperar os estudantes que possuam dificuldade na aprendizagem dessa língua.

Por meio do uso dessa plataforma, o professor poderá incentivar que os alunos sigam praticando e reforçando os conhecimentos linguísticos que já possuem por meio das atividades propostas pelo Duolingo, bem como fomentar o uso contínuo da plataforma para a aprendizagem de novo vocabulário conforme as lições determinadas conforme cada estudante.

FORMA DE IMPLEMENTAÇÃO

Para o desenvolvimento do projeto, o professor de língua estrangeira (inglês ou espanhol) utilizará o aplicativo Duolingo juntamente a seus alunos de qualquer uma das séries do Ensino Médio, da seguinte forma:

PASSO 1

- **Conteúdo:** gamificação e apresentação da plataforma Duolingo;
- **Atividade:** explicação do projeto a ser desenvolvido, propondo um debate acerca do ensino da língua inglesa no Brasil;
- **Carga horária:** 1 hora/aula;
- **Recursos:** telão e dispositivo móvel com acesso à internet;
- **Professor:** apresentar o aplicativo Duolingo aos alunos e explicar resumidamente o funcionamento do projeto de ensino;
- **Aluno:** participar de maneira efetiva da aula, atentando-se para a explicação do professor.

Em um primeiro momento, o professor de língua inglesa explicará o cenário atual do ensino da língua inglesa no Brasil, traçando um comparativo com as diferentes formas de ensino e aprendizagem de uma língua estrangeira, bem como analisando, junto com os alunos, os resultados obtidos por eles e a autopercepção de aprendizagem do inglês, gerando um saudável debate sobre essas questões, de forma a examinar a implementação da gamificação como uma forma eficaz de ensino-aprendizagem da língua inglesa.

É essencial que os alunos comecem a sentir-se motivados pela utilização de uma nova forma de ensino e aprendizagem da língua inglesa, por meio da gamificação, e que se sintam animados com a perspectiva de melhora de seus conhecimentos linguísticos do inglês e com o trabalho de suas habilidades linguísticas.

Em segundo momento, o professor explicará que realizará a implementação da gamificação em suas aulas por meio da utilização do aplicativo Duolingo, bem como explicará a utilidade e a funcionalidade da plataforma por meio da apresentação de vídeos que a própria plataforma provê em seu site (www.duolingo.com), podendo, inclusive, exemplificar o uso do aplicativo por meio de uma apresentação em telão, realizando alguma atividade proposta pelo próprio aplicativo.

É importante que o professor ressalte que o projeto ocorre de forma individual e colaborativa, de maneira que cada aluno utilizará o aplicativo conforme o seu nível de conhecimento em inglês e trará contribuições para a sala de aula, realizando uma lista do vocabulário novo aprendido por meio do Duolingo com o seu significado e/ou tradução em português.

Além disso, também é relevante frisar que o uso da plataforma não substitui os conteúdos ensinados em sala de aula, devendo o Duolingo ser visto como uma complementação no processo de ensino-aprendizagem do aluno, pois, é essencial para o desempenho do projeto e da atividade (produto final) proposta, que o estudante entenda a importância do conteúdo ministrado pelo professor em sala de aula de acordo com o projeto pedagógico da escola.

Dessa forma, para o desenvolvimento do projeto, o professor de língua inglesa, ao trabalhar o conteúdo programático da turma em que pretende aplicar o projeto, após apresentar o aplicativo Duolingo a seus alunos de qualquer uma das séries do Ensino Médio, irá incentivá-los a recorrer a ele durante o tempo estabelecido pelo docente, recomendando-se que, ao final de cada aula, durante um semestre, o uso do aplicativo ocorra pelo período de 10 a 15 minutos, explicando que sempre que o produto final do projeto é a criação de um dicionário coletivo com as novas palavras e novas expressões aprendidas por meio do uso do aplicativo em questão.

PASSO 2

Conteúdo: primeiro uso da plataforma Duolingo;

Atividade: criação de um perfil no aplicativo;

Carga horária: ½ a 1 hora/aula;

Recurso: dispositivo móvel com acesso à internet;

Professor: auxiliar os alunos na criação da conta e do perfil no Duolingo e incentivar que os alunos explorem a plataforma;

Aluno: criar uma conta no Duolingo e explorar o aplicativo.

Após os esclarecimentos do professor, os alunos serão convidados a baixar o aplicativo ou acessar o site da plataforma, como preferirem, para que cada um crie uma conta de usuário, cadastrando e-mail e/ou número de telefone que, conforme a própria plataforma explica, são dados que serão utilizados apenas para a criação da conta e não serão divulgados a terceiros.

Em sequência, após a criação da conta e do perfil individual, os alunos poderão adicionar uns aos outros na plataforma, como forma de incentivo para que todos os estudantes participem do projeto com maior empenho e máxima dedicação. Além disso, a congregação dos perfis em um mesmo ambiente digital viabiliza a colaboração que resulta em um progresso coletivo da turma, momento em que pares mais competentes auxiliam os colegas com maiores dificuldades e fazem com que eles avancem em sintonia por um percurso de aprendizado em que um contribui para o desenvolvimento do outro.

PASSO 3

- **Conteúdo:** avaliação do nível de inglês dos estudantes conforme o CEFR - Common European Framework of Reference for Languages;
- **Atividade:** aplicação da avaliação do nível de inglês do aplicativo Duolingo;
- **Carga horária:** ½ a 1 hora/aula;
- **Recurso:** dispositivo móvel com acesso à internet;
- **Professor:** aplicar a avaliação do aplicativo Duolingo individualizadamente;
- **Aluno:** realizar a avaliação proposta.

O professor aplicará a avaliação pelo aplicativo para que cada estudante possa descobrir qual o nível de conhecimento do idioma que possui, sendo que, ao final desta etapa, cada um terá seu conhecimento da língua inglesa classificado conforme o Quadro Europeu Comum de Referência para Línguas, ou, em inglês, o CEFR (Common European Framework of Reference for Languages).

Ao longo desta fase, é importante que o professor esclareça aos alunos que esta atividade possui fins avaliativos somente para a classificação do nível de inglês de cada um, de forma a encorajá-los a responder o questionário proposto pelo aplicativo Duolingo sem qualquer medo ou restrição para que reflita o real conhecimento do estudante.

PASSO 4

- **Conteúdo:** realização das atividades do Duolingo e datificação dos dados;
- **Atividade:** realizar as lições propostas pelo aplicativo e coletar o novo vocabulário aprendido;
- **Carga horária:** pelo menos 10 a 15 minutos de uma aula semanal;
- **Recursos:** caderno e dispositivo móvel com acesso à internet;
- **Professor:** realizar revisão do conteúdo ministrado e plantão de dúvidas;
- **Aluno:** realizar as atividades propostas e coletar o novo vocabulário aprendido, bem como tirar eventuais dúvidas que surjam com a utilização do aplicativo Duolingo e também dúvidas acerca do conteúdo lecionado.

Em seguida, os alunos serão orientados a realizar as atividades do Duolingo conforme o nível de inglês que alcançaram previamente na pré-avaliação que acabou por classificar o conhecimento linguístico da língua inglesa em um dos níveis do CEFR. Para viabilizar a implementação do produto final, que será a produção de um dicionário da turma com palavras e novas expressões aprendidas, sugere-se que o professor tome notas acerca da classificação de cada aluno, de forma que facilite a organização para a produção do documento final.

Assim, nos dez ou quinze últimos minutos de, pelo menos, uma das aulas de inglês semanais, cada aluno deverá realizar as atividades sugeridas pela plataforma, visando a complementar e reforçar o ensino do professor. Ao final de cada lição, os alunos deverão anotar, em seus cadernos, o novo vocabulário aprendido por meio da plataforma.

Durante este período, o professor estará disponível para responder às perguntas e dúvidas dos alunos, tanto em relação ao uso do aplicativo quanto aos conteúdos específicos da lição ministrada pelo Duolingo.

Recomenda-se que, se possível, o professor planeje algumas revisões de vocabulário e de gramática da língua inglesa, de modo que os estudantes possam reforçar o conhecimento adquirido durante as aulas por meio do subsequente uso do aplicativo Duolingo, o qual poderia ser considerado desempenhando um papel semelhante aos exercícios tradicionais de dever de casa também.

Os alunos também são incentivados a continuar praticando por meio do aplicativo Duolingo como uma forma de manter contato com a língua ao longo da semana, caso desejem fazê-lo. No entanto, os professores devem ser responsáveis por indicar quais lições podem ser realizadas de acordo com o nível de cada estudante e o progresso do programa ao longo do bimestre, aliando os conteúdos programáticos do semestre às atividades realizadas pelos alunos por meio do aplicativo.

Ademais, os alunos que possuem dificuldade com a língua inglesa também poderão realizar as lições do Duolingo conforme o conteúdo programático da turma, razão pela qual, nesses casos, recomenda-se que o professor acompanhe o aluno e selecione as atividades que o aluno pode realizar para praticar e reforçar os conteúdos abordados em sala de aula.

PASSO 5

- **Conteúdo:** dicionário;
- **Atividade:** realizar a compilação dos dados coletados pelos alunos ao longo do projeto no dicionário coletivo;
- **Carga horária:** 2 horas/aula;
- **Recursos:** caderno e dispositivo móvel com acesso à internet;
- **Professor:** acompanhar e auxiliar os alunos;
- **Aluno:** compilar os dados coletados e organizá-los no dicionário coletivo.

O professor separará os alunos em grupos conforme o nível de conhecimento de inglês, sendo possível, caso necessário, adotar mais critérios para a divisão dos grupos, de acordo com a necessidade da turma, de forma que os grupos não ultrapassem o número máximo de 6 integrantes.

Em seguida, os estudantes, divididos em grupos, farão a compilação dos dados coletados, isto é, do novo vocabulário que aprenderam durante a realização das atividades, excluindo-se as possíveis palavras e/ou expressões repetidas, num mínimo de 12 e máximo de 24 novas palavras e/ou novas expressões por grupo, inserindo-as no Google Docs coletivo.

O professor monitorará a realização da atividade pelos grupos, levando em consideração a participação e a dedicação de cada estudante na atividade como critérios que influirão na etapa avaliativa do presente projeto de ensino.

Ao final desta etapa, espera-se que todos os alunos tenham contribuído para a realização do dicionário coletivo que, posteriormente, após as correções do professor, será disponibilizado em formato .pdf para os alunos da turma.

PASSO 6

- **Professor:** realizar a correção do dicionário entregue.

O professor deve, neste momento, corrigir o dicionário entregue por meio da plataforma Google Docs, atentando-se para a participação de cada grupo e fazendo a formatação do arquivo em formatado *.pdf* para que possa ser entregue aos alunos o mais breve possível.

PASSO 7

- **Conteúdo:** feedback do dicionário e da avaliação;
- **Atividade:** devolutiva e compartilhamento de experiências;
- **Carga horária:** 1 hora/aula;
- **Recursos:** dispositivo móvel com acesso à internet;
- **Professor:** realizar a devolutiva das notas, discutir os frutos do projeto com os alunos;
- **Aluno:** receber a devolutiva, solucionar eventuais dúvidas e discutir os frutos do projeto com o professor.

O professor realizará a devolutiva das notas e da avaliação de uma forma geral e depois individualizada dos alunos de forma breve, para que seja possível reservar, ao final da aula, um espaço aberto para discussão sobre o projeto e a experiência de cada um com todo o projeto, tanto com o Duolingo, quanto acerca de cada etapa, deixando livre para que os alunos comentem aspectos positivos e negativos da realização das atividades.



Imagem retirada do Canva
(canva.com)

FORMA DE AVALIAÇÃO

A avaliação dos alunos ocorrerá tanto em momento anterior à realização das atividades, bem como durante o projeto, de forma que os estudantes participantes passarão por dois processos de avaliação: em primeiro momento, por uma avaliação diagnóstica e, durante o projeto, por uma avaliação contínua.

Para a avaliação diagnóstica, será utilizado o aplicativo com o auxílio do professor de língua estrangeira, cujo objetivo seja classificar o aluno em um dos níveis do Quadro Europeu Comum de Referência para Línguas (CEFR, em inglês).

É importante destacar que, nesse primeiro momento avaliativo, não serão atribuídas notas aos alunos, pois trata-se de verificação do nível de aprendizado do idioma estrangeiro para fins de classificação, o que possibilitará que o estudante aproveite mais do aplicativo Duolingo e faça com que sua experiência seja moldada com base em seus prévios conhecimentos de inglês ou espanhol.

No entanto, nesse primeiro momento, o professor poderá avaliar outros aspectos dos estudantes, como o engajamento e a motivação dos alunos no projeto, bem como o respeito com os colegas, foco na atividade e atenção às etapas explicadas pelo professor, podendo atribuir até 2 pontos para cada um desses critérios, totalizando uma nota de 0 (zero) a 10 (dez), da seguinte forma:

- Engajamento – 0 a 2 pontos;
- Motivação – 0 a 2 pontos;
- Respeito com os colegas – 0 a 2 pontos;
- Foco na atividade – 0 a 2 pontos;
- Atenção às etapas explicadas pelo professor – 0 a 2 pontos.



Em segundo momento, os estudantes serão avaliados conforme a participação e empenho no projeto, da seguinte forma: até 5 (cinco) pontos atribuídos para a utilização frequente do aplicativo e cumprimento da atividade, sendo que, nessa escala de pontuação, 1 (um) ponto significa quase nunca utilizou o aplicativo e não participou ativamente para a confecção do dicionário, enquanto 5 (cinco) pontos indica que o aluno cumpriu com a meta de utilização esperada, bem como ajudou ativamente na confecção do dicionário; até 5 (cinco) pontos atribuídos conforme a melhora no desempenho do aluno em atividades da língua estrangeira, sendo que, nessa escala de pontuação, 1 (um) ponto significa pouca melhora ou pouco empenho, enquanto 5 (cinco) pontos indica muito empenho do aluno e alto desempenho nas atividades.

Vale ressaltar que, nesse segundo momento avaliativo, o professor de língua estrangeira pode adaptar os critérios conforme a turma ou, ainda, levando em consideração a forma de implementação da atividade, pois se houve alguma intercorrência que impossibilitou o engajamento dos alunos, o docente deverá, então, adaptar os critérios de avaliação de seus estudantes.

Em último momento, os alunos serão avaliados conforme o dicionário elaborado durante a etapa final do projeto. Trata-se de uma avaliação tanto individual quanto coletiva, sendo que a avaliação individual será avaliada em nota de 0 (zero) a 5 (cinco) pontos e a avaliação coletiva em nota de 0 (zero) a 5 (cinco) pontos, da seguinte maneira:

Avaliação individual, totalizando 0 (zero) a 5 (cinco) pontos, conforme os critérios:

- Participação ativa – 0 (zero) a 2,5 (dois vírgula cinco) pontos;
- Coleta de palavras e/ou expressões em inglês com o significado em português – 0 (zero) a 2,5 (dois vírgula cinco) pontos.

Avaliação coletiva, totalizando 0 (zero) a 5 (cinco) pontos, conforme os critérios:

- Organização do trabalho em grupo – 0 (zero) a 2,5 (dois vírgula cinco) pontos;
- Respeito e dedicação do grupo – 0 (zero) a 2,5 (dois vírgula cinco) pontos.

Ao final, espera-se que os alunos tenham desenvolvidos suas habilidades e competências na aprendizagem da língua inglesa e que seja atribuída uma nota total de 0 (zero) a 10 (dez) pontos que deverá ser incorporada no conceito bimestral da disciplina de língua estrangeira como uma das notas que compõem a somatória para a média bimestral, da seguinte forma: nota do primeiro momento avaliativo + nota do segundo momento avaliativo + nota do terceiro momento avaliativo / (dividido por) 3 (três) = nota final do estudante no presente projeto que indicará o aproveitamento geral de cada estudante, levando em consideração seu desempenho nas atividades e etapas propostas pelo professor de língua inglesa.

Além dessa atividade, o professor também pode propor a autoavaliação dos alunos por meio de um questionário utilizando a plataforma Google Forms caso julgue necessário, podendo trazer questões acerca de como cada estudante sentiu-se durante os diversos momentos do projeto.

Ademais, sugere-se que o professor, durante a devolutiva do projeto, incentive os alunos a realizarem uma avaliação coletiva acerca da experiência do presente projeto, podendo inclusive atribuir uma nota geral a cada etapa do projeto e, ao final, também uma nota final para o desenvolvimento das atividades.



Imagem retirada do Canva
(canva.com)

MATERIAIS EXTRAS E INTERATIVIDADE

Professor, caso entenda como necessário, é possível acessar a plataforma Duolingo *for Schools* (<https://schools.duolingo.com>) para interação com outros docentes que utilizam a plataforma em suas aulas.

Nessa plataforma, é possível encontrar alguns artigos explicando o funcionamento do Duolingo nas escolas, bem como maneiras de melhorar o desempenho do aplicativo caso tenha encontrado alguma dificuldade na execução de tarefas e lições propostas pela própria plataforma.

Ademais, é importante ressaltar aos estudantes que o próprio aplicativo do Duolingo conta com materiais de apoio ao aluno em caso de dúvidas, bem como acesso rápido ao Blog do Duolingo (<https://blog.duolingo.com/pt/>), que conta com mais materiais disponíveis gratuitamente ao usuário.

Inclusive, é interessante destacar que o Duolingo conta com uma aba de reforço e possível realização de mais atividades extras para praticar ainda mais a língua estrangeira, sendo que, em algumas línguas, ainda há a opção de compra de material e conteúdo extras com as próprias moedas do jogo (chamadas de *gems*).



Imagem retirada do Duolingo for Schools
(duolingoschools.zendesk.com)



Imagem retirada do Duolingo
(www.duolingo.com)

DICAS PARA ENGAJAMENTO DOS ALUNOS

Contextualização:

Relacione as lições do Duolingo com situações do mundo real, mostrando aos alunos como as habilidades linguísticas podem ser aplicadas em diferentes contextos.

Competições Amigáveis:

Integre elementos de competição amigável, como placares de líderes na turma, para incentivar os alunos a progredirem e se destacarem uns dos outros.

Recompensas e Reconhecimento:

Estabeleça sistemas de recompensas, como certificados, distintivos virtuais ou pequenos prêmios, para reconhecer e celebrar os marcos alcançados pelos alunos no Duolingo.



Imagem retirada do Duolingo for Schools
(schools.duolingo.com)

DICAS PARA ENGAJAMENTO DOS ALUNOS

Desafios e Metas Coletivas:

Estabeleça metas coletivas para a turma, incentivando os alunos a trabalharem juntos para atingir objetivos específicos, como completar determinado número de lições ou alcançar uma pontuação mínima.

Integração com Atividades em Sala de Aula:

Desenvolva atividades em sala de aula que complementem as lições do Duolingo, promovendo a prática presencial das habilidades linguísticas aprendidas online.

Apresentações e Compartilhamento de Progresso:

Reserve tempo para que os alunos compartilhem seus progressos e aprendizados uns com os outros, criando um ambiente de aprendizado colaborativo.



Imagem retirada do Duolingo for Schools
(schools.duolingo.com)

DICAS PARA ENGAJAMENTO DOS ALUNOS

Exploração de Recursos Extras:

Incentive os alunos a explorarem recursos extras oferecidos pelo Duolingo, como histórias, podcasts ou desafios especiais, para diversificar suas experiências de aprendizado.

Discussões e Reflexões:

Realize discussões em sala de aula sobre as experiências dos alunos no Duolingo, incentivando-os a refletirem sobre como a plataforma está impactando seu desenvolvimento linguístico.

Monitoramento e Feedback Personalizado:

Forneça feedback personalizado aos alunos, destacando seus pontos fortes e oferecendo sugestões específicas para melhorias, demonstrando que o progresso de cada um é valorizado.



Imagem retirada do Duolingo for Schools
(schools.duolingo.com)

DICAS PARA ENGAJAMENTO DOS ALUNOS

Integração de Elementos Culturais:

Explore e destaque elementos culturais relacionados aos idiomas estudados no Duolingo, enriquecendo a experiência de aprendizado com informações sobre tradições, costumes e curiosidades.

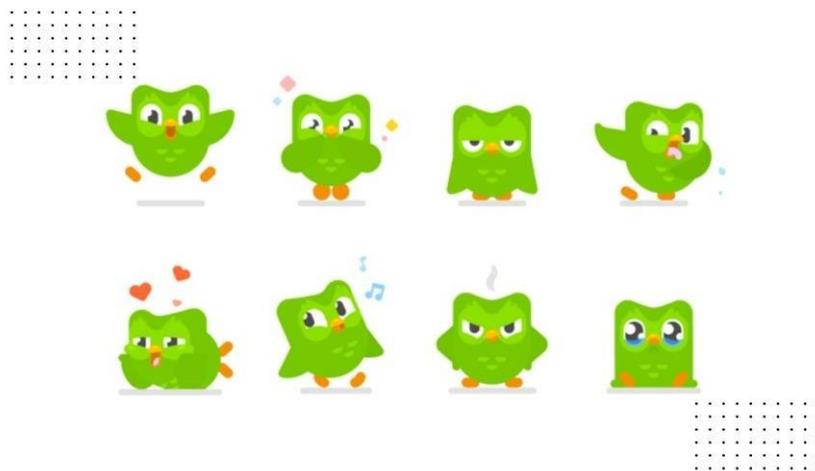
Ao implementar essas estratégias, o projeto do Duolingo pode se tornar não apenas uma ferramenta de aprendizado, mas também uma experiência envolvente e significativa para os alunos do ensino médio.

RESULTADOS ESPERADOS

O professor desempenha um papel crucial e essencial no desenvolvimento do presente projeto, se destaca na realização das etapas deste trabalho e no êxito do aprendizado dos estudantes. É responsabilidade dele reconhecer a realidade de seus alunos, guiando-os ao longo das atividades, identificando tanto os equívocos quanto os acertos. O planejamento, o estímulo aos estudantes e a avaliação abrangente de todo o processo também estão sob sua incumbência, de forma que somente é possível o verdadeiro sucesso das atividades propostas com a dedicação e o empenho do docente na realização deste projeto.

Assim, ao final deste projeto, é esperado que os alunos tenham obtido significativa melhora em seu processo de aprendizagem de língua estrangeira, de forma que o projeto proposto tenha expandido o repertório vocabular do estudante do Ensino Médio, bem como tenha auxiliado na recuperação dos alunos que possuem dificuldade na aprendizagem do inglês.

Ademais, espera-se que o aluno possa aplicar os conteúdos aprendidos na vida real, o que lhe trará importantes oportunidades na vida pessoal e profissional.



REFERÊNCIAS

AHN, Luis von. **10 inovações que transformaram a educação**. Blog Duolingo, 2022. Disponível em: <https://blog.duolingo.com/pt/duolingo-inovacoes-tecnologia/>. Acesso em: 20 de novembro de 2023.

ANJOS-SANTOS, Lucas Moreira dos; GAMERO, Raquel; GIMENEZ, Telma Nunes. **Letramentos digitais, interdisciplinaridade e aprendizagem de língua inglesa por alunos do ensino médio**. Trabalhos em Linguística Aplicada, v. 53, p. 79-102, 2014. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/tla/a/gFXFL7PzYWGqXyKdXNXmmwt/?lang=pt>. Acesso em: 04 de dezembro de 2023.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular**. 2018. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518-versaofinal_site.pdf. Acesso em: 02 de outubro de 2023.

CARRÊÃO, Victor. **Língua-franca ou "inglês-brasileiro"? Reflexões sobre o ensino e a aprendizagem de língua inglesa no Brasil**. Revista Desafios, v. 4, n. 3, p. 31-42, 2017. Disponível em: <https://www.ssoar.info/ssoar/handle/document/53102>. Acesso em: 04 de dezembro de 2023.

BRASIL. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional**. Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9394.htm. Acesso em: 02 de outubro de 2023.

CUPERTINO, S. L.; BARCELOS, A. F. **Ensino e aprendizagem de espanhol: o que dizem os estudos a respeito das crenças de alunos?** Polifonia, [S. l.], v. 27, n. 47, 2020. Disponível em: <https://periodicoscientificos.ufmt.br/ojs/index.php/polifonia/article/view/10490>. Acesso em: 30 de setembro de 2023.

GONÇALO, Célio Medina. **Duolingo: uma promessa de aprendizado gratuito de língua inglesa – Uso com adolescentes do 1 ano do ensino médio em duas escolas de Almenara-MG.** Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação, p. 13-114, 2022. Disponível em: <https://periodicorease.pro.br/rease/article/view/4052>. Acesso em: 16 de outubro de 2023.

JARETA, Gabriel. **Por que o ensino do inglês não decola no Brasil.** Revista Educação, 2015. Disponível em: <https://revistaeducacao.com.br/2015/11/04/por-que-o-ensino-do-ingles-nao-decola-no-brasil/>. Acesso em: 30 de setembro de 2023.

JIANG, Xiangying. **Pesquisa mostra que quem aprende inglês no Duolingo tem um desempenho notável em leitura e escuta.** Duolingo Blog, 2022. Disponível em: <https://blog.duolingo.com/pt/pesquisa-mostra-que-quem-aprende-ingles-no-duolingo-tem-um-desempenho-notavel-em-leitura-e-escuta/>. Acesso em: 16 de outubro de 2023.

MARTINS, Analigia. **Relatório de Idiomas Duolingo 2020: Brasil.** Duolingo Blog, 2020. Disponível em: <https://blog.duolingo.com/brazil-language-report-2020/>. Acesso em: 30 de setembro de 2023.

MELO, Manoel Alves Tavares de. **Eficiência do uso do aplicativo duolingo no processo de ensino-aprendizagem da língua inglesa em uma turma da educação de jovens e adultos.** 2017. 64 f. Dissertação (Mestrado Profissional em Linguística) - Universidade Federal da Paraíba, 2016. Disponível em: <https://repositorio.ufpb.br/jspui/handle/tede/9578>. Acesso em: 30 de setembro de 2023.

NOGUEIRA ARAÚJO, Josiely et al. **PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM: A EDUCAÇÃO ALIADA À TECNOLOGIA.** Revista Foco (Interdisciplinary Studies Journal), v. 16, n. 3, 2023. Disponível em: <https://doi.org/10.54751/revistafoco.v16n3-115>. Acesso em: 30 de setembro de 2023.

SOARES, Kássio Roberto Brito; LIMA, Samuel de Carvalho. **O uso do duolingo no ensino de língua inglesa em curso técnico de nível médio integrado.** LínguaTec, Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul, Bento Gonçalves, v. 3, n. 1, p. 158-170, jun. 2019. Disponível em: <https://periodicos.ifrs.edu.br/index.php/LinguaTec/article/view/3462/2267>. Acesso em: 20 de novembro de 2023.

SCHLATTER, Margarete. **O ensino de leitura em língua estrangeira na escola: uma proposta de letramento.** Calidoscópio (Universidade do Vale do Rio dos Sinos), vol. 7, núm. 1, janeiro-abril, 2009, p. 11-23. Disponível em: <https://www.redalyc.org/pdf/5715/571561886003.pdf>. Acesso em: 30 de setembro de 2023.

Contato: fernandahgru.eing@gmail.com

