

Uso da Ferramenta Duolingo no Ensino de Língua Espanhola no EJA: um estudo de caso nas turmas do CEJOL

Anderson Roberto Corrêa Pinto¹

Andréia Maciel Santos Moutinho²

Márcio Júnior Montelo Tavares³

João Batista Bottentuit Junior⁴

Resumo

O estudo pretende avaliar o uso do Duolingo como ferramenta para facilitar a aprendizagem de novos idiomas, como metodologia, a partir da percepção dos alunos, em aulas de língua espanhola nas turmas da Educação de Jovens e Adultos (EJA). Apresenta-se o resultado de um estudo exploratório no Centro de Ensino Jornalista João Francisco Lisboa (Cejol) na cidade de São Luís com uma amostra de 48 estudantes de quatro turmas das duas etapas do EJA. Constatou-se que a ferramenta motivou mais os alunos para aprender uma língua estrangeira, fortaleceu os laços entre os colegas de turma, incentivando a interação e a troca de conhecimento, bem como o melhorou o rendimento na disciplina.

Palavras-chave: Duolingo, Gamificação, Língua Espanhola, EJA

INTRODUÇÃO

Em um mundo cada vez mais globalizado, onde é latente o uso das Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC), é salutar que se compreenda o comportamento do sistema de ensino brasileiro diante este paradigma. Os ambientes sociais nos quais convivemos sofrem influência direta e cotidiana dessas ferramentas. No âmbito escolar isso não poderia ser diferente. Contudo, o que tem ocorrido é que muitas instituições

¹ Mestre em Cultura e Sociedade (UFMA). Graduado em Letras – Português/Espanhol (UEMA) e em Comunicação Social – Jornalismo (UFMA). Bolsita CAPES. E-mail: andersonjornal@gmail.com

² Mestra em Cultura e Sociedade (UFMA). Graduado em Educação Física (UFMA). E-mail: andreia_m_santos@yahoo.com.br

³ Mestrando em Cultura e Sociedade (UFMA). Graduado em Filosofia (UFMA). E-mail: m_montelo@yahoo.com.br

⁴ Doutor em Educação. Professor Ajunto IV da Universidade Federal do Maranhão (UFMA) Email:jbbj@terra.com.br

não têm lidado bem com esse novo processo, deixando, muitas vezes, de absorver essas inovações tirando o máximo proveito delas.

É importante ressaltar que os Parâmetros Curriculares Nacionais: Linguagens, Códigos e suas Tecnologias (PCNs) entendem a necessidade da inclusão digital como forma de atender a um propósito educacional e fazer com que os estudantes possam desenvolver seu senso de cidadania, possibilitando o conhecimento de outras realidades, experiências e culturas. A inserção de novas tecnologias no processo educativo tem se valido muito da gamificação, levando para a sala de aula games que favoreçam o processo cognitivo.

Estudos recentes têm comprovado os benefícios dos games dentro do processo educativo, em que se observa, por exemplo, o maior engajamento e motivação dos alunos, além de um aumento da produtividade, estímulo da criatividade, ampliação das possibilidades de interação e sociabilização dos alunos com os outros alunos, com os professores e com a comunidade, e, principalmente, ganho significativo na aprendizagem, tendo em vista que esse tipo de tecnologia é uma constante na vida dos estudantes tidos como “nativos digitais”, termo cunhado pelo educador e pesquisador Marc Prensky (2012). Esse autor, ao discutir a educação nas diferentes gerações da humanidade, pesando o estudante nascido na cybercultura e o educador formado anteriormente a esse novo universo, nos faz um questionamento: como viabilizar essa educação formada por sujeitos (educador/aluno) originários de mundos bem distintos?

Desta forma, este trabalho tem como objetivo mostrar como uma simples ferramenta digital, o uso de aplicativos gratuitos disponibilizados na rede, pode contribuir sobremaneira no processo de ensino e aprendizagem de jovens e adultos. A proposta realizada por professores de língua estrangeira do Centro de Ensino Médio João Francisco Lisboa (Cejol), em São Luís, no Maranhão, mostra como o uso de TIC, especificamente o aplicativo Duolingo, nas aulas de língua espanhola propicia uma melhora significativa na assimilação de conteúdos e na utilização dos mesmos no dia a dia. Destaca-se que aplicativos como este, que podem ser utilizados tanto em computadores como em dispositivos móveis, favorecem a descentralização da aprendizagem, já que os alunos não precisam estar em sala de aula para dar

continuidade aos estudos. Essa nova forma de aprendizagem com a utilização de tecnologias móveis, como uso de dados de internet de celular ou redes wi-fi, é denominada de *mobile learning* (*m-learning*).

HORIZONTES CONCEITUAIS

Entre as maiores reclamações dos professores em sala de aula está a utilização indevida de celulares e *smartphones* no horário de aula. Em muitos casos, são considerados instrumentos nocivos para a aprendizagem, pois tiram a concentração do aluno portador e, conseqüentemente, de outras pessoas presentes no ambiente, incluindo o profissional de educação.

Mas o que se tem discutido no âmbito acadêmico é como usar essas novas tecnologias a favor da escola, do aluno e do professor. Uma das alternativas que podem ser tomadas pelas instituições é a gamificação, termo cunhado em 2002 por Nick Pelling, que algum tempo vem sendo discutido e incorporado também às práticas pedagógicas. Segundo Busarello et al (2014, p. 14), a gamificação “tem como princípio a apropriação de elementos dos jogos aplicados em contextos, produtos e serviços necessariamente não focados em jogos, mas com a intenção de promover a motivação e o comportamento do indivíduo”.

De acordo com Vianna et al. (2013), o uso de mecanismo de jogos orientados favorece a imersão, o engajamento e o comprometimento das pessoas possibilitados através de desafios, objetivos, níveis, sistema de feedback e recompensa, práticas colaborativas e cooperativas, por exemplo.

Zichermann e Cunningham (2011) concordam com o conceito anterior quando apontam que a gamificação explora os níveis de engajamento do indivíduo para a resolução de problemas. Os autores identificam ainda quatro razões que motivam as pessoas a jogarem: obter domínio sobre determinado tema; evitar o stress; o entretenimento; e propiciar a sociabilização.

Em seu estudo, Kapp (2012) entende que a gamificação propicia o uso de competências, mecânicas, estéticas e pensamentos dos jogos para engajar pessoas, além

de ser um motivador de ações, favorecer a aprendizagem e a resolução de problemas com a utilização de todos os elementos dos jogos digitais apropriados.

Outro conceito importante que embasa o entendimento da gamificação como interessante ferramenta no contexto educacional é o cunhado por Huizinga (1993), segundo o qual o jogo é entendido como uma prática cultural, com uma função social. Destarte, o jogo é “uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e alegria” (1993, p.33).

É salutar encarar o jogo como uma estrutura narrativa, o que será imprescindível para compreender sua importância dentro do campo educacional, já que experiência narrativa proporciona uma experiência cognitiva, “que se traduz em um constructo emocional e sensorial do indivíduo quando este se envolve em uma vida estruturada e articulada”, como afirmam Busarello et al. (2014, p. 20).

Desta forma, entendemos que a narrativa leva o sujeito a compreender o mundo das mais diferentes maneiras, explorando, aprendendo e aperfeiçoando os conhecimentos adquiridos, por isso mesmo, podendo ser usado no processo de aprendizagem, já que existe certo comprometimento emocional. Assim, considerando o processo educacional, as narrativas seriam o meio pelo qual os conteúdos seriam transmitidos.

Segundo Massarolo e Mesquita (2013), os jogos são uma experiência lúdica que consiste em explorar e aprender e aperfeiçoar competências e habilidades. Assim, entendem que “a gamificação segue regras que ajudam nas experiências que envolvam emocionalmente e cognitivamente o sujeito na construção de sua identidade e posicionamento social diante de desafios cotidianos” (p. 40). Ademais,

através dessa dinâmica, os jogos representariam um dos melhores sistemas de motivação para resolução de problemas. Quando incorporados à educação, eles potencializariam o desempenho dos alunos e tornariam a dinâmica do aprendizado mais envolvente, recompensadora e colaborativa (MASSAROLO; MESQUITA, 2013, p. 41).

Nesse contexto, pensa-se na possibilidade do emprego de elementos e estratégias de jogos digitais como ferramentas na educação presencial e à distância. Os games, muito próximos da realidade da maioria dos jovens, estão sendo vistos como grandes aliados para a apresentação de conteúdos em sala de aula, servindo como mediadores na aprendizagem, tornando as aulas e disciplinas mais atraentes e produtivas.

A gamificação vista com bons olhos leva o professor a dinamizar suas aulas, deixando de lado a utilização de práticas pedagógicas como a simples utilização do quadro e do discurso oral, que por hora são tidas como maçantes pelos alunos. Assim, entende-se que a gamificação é um processo mais agradável, rápido, dinâmico e bastante efetivo, já que os impactos podem ser positivos, como já ocorre em países da Europa e nos Estados Unidos, onde experiências como os games têm sido bem sucedidas.

Contudo, sem um conhecimento mais aprofundado sobre a utilização de jogos digitais, tê-los como ferramenta no âmbito educacional pode trazer resultados não esperados pelos profissionais. Segundo Lee e Hammer (2011), a gamificação pode ser empregada de maneira equivocada, sustentando dificuldades reconhecidas no sistema de ensino, tal como, a valorização quantitativa da aprendizagem em vez da qualitativa. Como se sabe, em boa parte das escolas brasileiras, boas notas são muito mais importantes do que conhecimento apreendido. Uma forma de reverter esse quadro, seria necessária uma reestruturação do processo de avaliação dos alunos. É preciso também que as instituições de ensino invistam na modernização do ambiente escolar, como a aquisição e manutenção permanente de equipamentos e laboratórios de informática.

Superando essa condição, verifica-se a criação e disponibilização de uma variedade de aplicativos, gratuitos ou pagos, que, devido a uma mudança de visão sobre o processo de educação na sociedade contemporânea, têm sido cada vez mais difundidos entre os educadores. Evidentemente que é o uso destas tecnologias não deve ser feita de modo aleatório e sem planejamento. Faz-se necessário que o professor trace seu plano pedagógico, em que esteja contida uma intencionalidade para esses recursos, com objetivos e metodologias bem claros para a efetivação da aprendizagem

Atualmente, está disponível na rede uma gama de aplicativos que tendem a auxiliar professores no processo educativo nos mais diversos campos de interesse, como o ensino de geografia com, por exemplo, o entendimento do funcionamento do espaço; da física, como ferramentas que mostram experiências de mecânica ou de eletricidade, e ainda, aliado ao interesse desse estudo, o ensino de línguas estrangeiras, compreendendo o vocabulário e sua contextualização dentro de uma cultura específica.

Vale destacar que os games pensados para auxiliar o processo de educação têm objetivos melhor delineados e congruentes com as práticas pedagógicas, o que os diferencia dos jogos voltados para o simples entretenimento. A gamificação que interessa ao processo educativo tem como propósitos, por exemplo, lançar desafios, usar estratégias, obter pontos para atingir determinados objetivos e liberar acesso a itens bloqueados, conquistar espaço, ganhar visibilidade e recompensas, medalhas, prêmios.

Um dos casos mais interessantes é o Duolingo, voltado para o ensino de línguas. O aplicativo que já possui mais e 120 milhões de usuários cadastrados, segundo dados divulgados em seu blog⁵, é visto como um dos mais bem sucedidos exemplos de gamificação. Divertido, o Duolingo auxilia no ensino de línguas, possuindo uma lista extensa de idiomas diferentes, com o inglês, francês, espanhol e alemão. Conforme apontam Vesselinov e Grego (2012), uma pesquisa realizada pelo Queens College de Nova York e Universidade da Carolina do Sul, nos Estados Unidos, apontou que os universitários que não tinham nenhum tipo de afinidades com a língua espanhola tiveram um melhor desempenho comparado a alunos com um semestre de estudos naquela universidade.

Com o Duolingo é possível fazer com frequência tradução de palavras e frases tanto em língua nativa do usuário quanto na língua a ser aprendida; realizar atividades de áudio que podem ser comparadas aos *listening* em aulas de inglês, por exemplo, no qual se escreve as palavras e expressões que são ouvidas; ou ainda exercícios de relação entre linguagem verbal e linguagem não-verbal, com uso de figuras. São mais raras as atividades de produção oral e escrita, que geralmente são feitas nos chats, tendo a possibilidade de revisar textos produzidos por outros usuários.

⁵ <https://www.duolingo.com/press>

Em cada lição, o Duolingo dá ao usuário três “vidas”, não podendo errar mais que três vezes uma atividade, correndo o risco de recomeçar todo o exercício. O usuário, como em um game, ao completar as atividades sobe de nível e desbloqueia outras atividades mais complexas, com temas distintos.

Segundo Luis Von Ahn, fundador do Duolingo, muitas instituições que ensinam idiomas começaram a empregá-lo como um parceiro tecnológico. Governos de países como Costa Rica e Guatemala, por exemplo, lançaram programas piloto em algumas de suas escolas públicas, onde há uma escassez de professores com alto nível de proficiência em inglês. Ahn informou no site do *game* que, pensando em melhor desempenho dos alunos, muitos professores até reestruturaram seus planos de aulas em função do Duolingo. Foi devido a esse entusiasmo que os criadores do aplicativo disponibilizaram uma plataforma para as escolas em que os professores poderiam acompanhar o desempenho dos alunos e detectar as dificuldades de aprendizagem de cada um deles para criar estratégias de aprendizagem mais eficazes.

METODOLOGIA

A proposta em estudo foi aplicada no Centro de Ensino Médio João Francisco Lisboa (Cejol), da rede pública estadual, em São Luís, no Maranhão. O objetivo era estimular os alunos das quatro turmas das duas etapas do Ensino de Jovens e Adultos (EJA), que funcionam no turno noturno da escola, para as aulas de língua estrangeira, em específico, língua espanhola. As quatro turmas compreendem estudantes com idades que variam de 17 a 45 anos.

O professor que ministra as aulas já havia verificado certa apatia dos alunos para a aprendizagem na disciplina. Não porque não gostassem da língua, mas sim por fatores diversos, alguns externos, que contribuía para a falta de interesse pelas aulas, tais como a jornada dupla de atividades, já que muitos chegavam cansados depois de um longo dia de trabalho; a falta de um conhecimento básico da língua, tendo em vista que uma parcela dos alunos havia terminado o ensino fundamental há alguns anos e passados um longo tempo sem estar em uma sala de aula e nunca tinha tido contato com

esta língua estrangeira; ou mesmo pela falta de motivações causada por uma metodologia tradicional pela qual acompanham o conteúdo apenas pelas lições no quadro e nas apostilas. Essa falta de motivação ocasionava uma dispersão de atenção dos alunos que buscavam nos celulares escondidos sob a mesa ou guardados no bolso outros interesses como os bate-papos e músicas.

Apesar de usar música e outros recursos didáticos, o professor notava essa constante falta de interesse pelas aulas. O educador entedia que a única maneira de não perder os alunos para os celulares era ter esses aparelhos como aliados na sala de aula, mas a ausência de uma rede sem fio (wi-fi) na escola era um empecilho, já que eram poucos os que tinham uma rede móvel própria.

Somente no segundo semestre deste ano, a escola conseguiu organizar a sala de informática, disponibilizando computadores para uso dos alunos. A partir daí, o professor de língua espanhola começou pôr em prática uma nova dinâmica para suas aulas. Num primeiro momento, houve uma ambientação dos alunos para a utilização da nova ferramenta. Foi explicado aos alunos como funcionava o aplicativo Duolingo e como aquelas primeiras aulas seriam desenvolvidas, a princípio pelo computador da escola e em seguida com o *download* do aplicativo em seus celulares.

A recepção foi bastante positiva. Os alunos mais velhos foram os que mais tiveram dificuldades em lidar com o aplicativo, mas as mesmas foram sendo sanadas ao longo da aprendizagem. Para facilitar esse processo de ambientação, a primeira atividade com o Duolingo (no site) foi feita em duplas, como forma de promover a interação entre os alunos, estimulando o senso de cooperação e sociabilização no ambiente escolar. Nessa primeira etapa, os alunos puderam revisar conteúdos ministrados no primeiro período de aulas, como as saudações (*saludos*, em espanhol).

O professor estimulou os alunos que pudessem a continuar as atividades em casa ou nas horas de intervalo do trabalho, se tivessem acesso a um computador. Caso contrário, na aula seguinte poderiam retomar o jogo do ponto onde pararam. O que de fato ocorreu com a maioria dos alunos. No segundo encontro em que se utilizou o site do Duolingo, os alunos, ainda em duplas, deram continuidade à tarefa. Ao fim da aula, explicou-se que cada um poderia baixar gratuitamente em seus celulares o aplicativo do

Duolingo e participar do jogo a qualquer hora fazendo o *login* com os mesmos nomes de usuários e senhas utilizados no cadastro feito pelo computador, desde que tivessem disponíveis uma rede móvel ou uma rede wi-fi.

No terceiro encontro, foi proposta aos alunos uma competição. Apesar de o professor ter acesso à evolução de cada aluno dentro do game, ficou estabelecido que o aluno que tivesse maior número de “*lingots*”, artifício de premiação utilizado pelo aplicativo para cada atividade concluída, sairia vencedor da competição. Também seria verificado o avanço nas lições disponibilizadas.

Na última etapa do processo conduziu-se a pesquisa de avaliação da metodologia pelos alunos e pelo professor, incluindo três momentos. Primeiramente, foi aplicado um questionário com perguntas fechadas aos alunos das quatro classes. Participaram do processo 51 alunos, mas somente 48 responderam ao questionário. Num segundo momento, cinco estudantes de cada turma foram selecionados para participar de grupos focais, com perguntas abertas em que eles puderam tornar públicas suas opiniões sobre o processo. Posteriormente foram analisados os dados obtidos com aplicação do questionário e dos grupos focais, cujos resultados são apresentados a seguir.

ANÁLISE DOS RESULTADOS OBTIDOS

Dos estudantes participantes que responderam ao questionário, 25 (vinte e cinco) eram do sexo feminino e 23 (vinte e três) eram do sexo masculino. Em referência à faixa etária, há uma predominância de jovens entre os 17 aos 20 anos, totalizando 29 (vinte e nove) alunos. Alunos de 21 aos 25 anos somaram 13 (treze). Os menores índices eram os estudantes que compreendiam a faixa etária dos 26 aos 30 anos, com apenas 3 (três) alunos e aqueles entre 31 anos ou mais correspondia a 3 (três) alunos.

As seguintes perguntas do questionário eram versavam sobre o aplicativo. Quando perguntados se já tinha conhecimento ou ouvido falar sobre o Duolingo, apenas 1 (um) aluno respondeu positivamente, mas, no entanto, nunca havia utilizado, baixado o aplicativo no celular ou acessado o seu site. Desejamos saber em seguida se durante o manuseio no site ou no aplicativo pelo celular houve alguma dificuldade de

entendimento do funcionamento do jogo, cujas respostas iriam de uma escala de 0 a 5, em que 0 seria “muito fácil” e 5 seria “muito difícil”. O resultado foi o seguinte: 14,59% dos entrevistados disseram ter sido de muito fácil manuseio; 22,91% acharam de fácil manuseio; 43,75% consideraram regular e 18,75% revelaram ter sido de difícil manuseio. Dentre os que consideraram de difícil manuseio estão aqueles da faixa etária maior de 26 anos. Isso nos faz perceber que os alunos com mais idade demonstram menor afinidade com as novas tecnologias, comprovando a teoria dos “nativos digitais” de Prensky, a qual nos referimos no início deste trabalho.

Também numa escala de 0 a 5, em que 0 seria muito fácil e 5 seria muito difícil, perguntamos se o nível dos conteúdos solicitados pelo aplicativo nas etapas jogadas em sala de aula: 8,34% responderam “muito fácil”, 50% responderam “fácil”, 39,58% responderam regular e apenas 10,41% responderam “difícil”. Não houve nenhuma resposta “muito difícil”. Acreditamos que por ser um conteúdo ministrado em aulas do primeiro período, os alunos já não tinham na memória domínio sobre eles, apesar de serem considerados temas básicos e iniciais da disciplina de língua espanhola. Isso demonstra que as aulas que utilizavam metodologias tradicionais não estavam sendo suficientemente adequadas para o processo de aprendizagem.

A partir disso, também perguntamos qual a probabilidade deles continuarem utilizando o aplicativo ao término das atividades em sala de aula. A grande maioria (85,42%) respondeu que continuaria treinando o idioma estrangeiro com o Duolingo. No grupo focal, um dos alunos informou que poderia até enveredar por outras línguas como o francês e o inglês.

Sobre isso, ressaltamos as palavras de Bottentuit Junior (2012) que considera a aprendizagem móvel como uma fomentadora do conhecimento extracurricular, sendo complementar ao programa escolar ou mesmo substituindo-o:

A aprendizagem móvel é uma modalidade que se aplica perfeitamente aos dias atuais, uma vez as pessoas possuem cargas de trabalho cada vez maiores e em muitos casos não conseguem frequentar a um curso regular e acabam optando por alternativas que possam contornar esta dificuldade, podendo a aprendizagem ocorrer em vários contextos e locais (BOTTENTUIT JUNIOR, 2012, p.131).

Com o intuito de avaliar a proposta das aulas com a nova ferramenta, questionamos aos alunos o grau de interesse em ter outras aulas com o aplicativo. Todos os alunos demonstram interesse em ter aulas semelhantes. No grupo focal, a mesma pergunta foi feita e as justificativas foram variadas. Transcrevemos algumas:

Estudante 1: A gente sai da sala e vem pro laboratório. Já é algo diferente.

Estudante 2: Só ouvir o senhor falando me dá sono às vezes. Aqui foi mais legal, melhor que lá na sala.

Estudante 3: Achei divertido, apesar de ter me enrolado com o negócio todo. Mas é um jeito diferente de aprender, como as músicas que o senhor leva pra gente ouvir e cantar. (...) Dá até pra relaxar depois que passei o dia todo em pé lá na loja.

Estudante 4: Pra nós que tá acostumado com o celular foi mais fácil. Só não vou ter internet pra continuar em casa.

As respostas oferecidas pelos entrevistados ratificam o fato de que as aulas em que o professor usa apenas a voz e o quadro podem ser, em certos pontos, sacrificantes para os alunos, especialmente para aqueles que chegam à escola depois de um dia cansativo de trabalho. É necessário buscar, nesses momentos, alternativas para o tradicionalismo maçante das aulas em que o professor é detentor do conhecimento e os alunos servem de meros receptores de conteúdos, muitas vezes, não conseguindo assimilar o que foi dito. O resultado é o baixo rendimento escolar e o alto nível de reprovação. Segundo o professor da disciplina, mais de 50% dos alunos ficam de recuperação em cada período porque não conseguem responder corretamente as provas.

Durante o grupo focal, foi possível analisar informações importantes, por exemplo, como avaliam a fixação de conteúdos já ministrados em sala. Vejamos algumas respostas:

Estudante 3: Consegui lembrar de algumas coisas das primeiras aulas. Faz tanto tempo. Refresquei a memória.

Estudante 6: Tinha palavras que nem lembrava mais. Vou treinar todo dia para não esquecer.

Estudante 7: O mais legal é que podemos ver as figuras, gravar a voz também e ouvir a frase, como se fala direitinho.

Estudante 2: Tem algumas coisas repetidas. Às vezes era meio chato, mas como o professor disse, a repetição é bom pra gente treinar. Igual no filme Karatê Kid.

Estudante 8: O bom foi que conseguimos fazer as atividades com uma outra pessoa, um lembrava o outro. Se eu tivesse sozinho, ia ser muita coisa no “chute”. Quando sentimos dificuldade, um ajudava o outro ou a gente chamava o professor.

Novamente demonstra-se como a gamificação auxilia no trabalho colaborativo e este, por fim, contribui para a aprendizagem dos estudantes, que se sentem mais encorajados em fazer as atividades. Um deles, o Estudante 8, considera que se não tivesse o auxílio do colega teria arriscado quaisquer outras respostas, sem ponderar qual a mais correta. Reforça-se que ferramentas como essa devem ser entendidas como construtoras de laços afetivos e de confiança, tendo em vista que favorecem o compartilhamento e a discussão de ideias sobre determinado assunto, nesse caso específico, sobre língua espanhola.

Para concluir o trabalho, perguntamos aos alunos participantes o que faria com que eles não dessem continuidade aos trabalhos iniciados no laboratório de informática, já que o Duolingo pode ser acessado em qualquer lugar. Como verificamos nas respostas do questionário, a maior parte dos alunos desejava continuar praticando a língua espanhola pelo aplicativo, contudo algumas dificuldades foram apontadas para que isso não pudesse ocorrer:

Estudante 5: Eu não tenho internet no meu celular. Mas posso usar a internet da casa do meu tio, que mora perto de mim.

Estudante 6: Não sei se vou conseguir fazer tudo sozinha. Tem algumas coisas que são difíceis de fazer. Vou pedir ajuda pro meu filho.

Estudante 4: A escola é que devia ter wi-fi pra todo mundo. Aí eu poderia continuar. Minha internet é muito lenta a te pra baixar o aplicativo.

As respostas reforçam o interesse dos alunos em querer aprender de forma diferente um novo idioma, além de demonstrar o quanto os games podem ser estimulantes no processo educativo e o quanto se faz necessária a democratização do acesso à internet nas escolas públicas. Tudo reflete de forma positiva o uso do Duolingo, assim como de outros aplicativos de ensino de línguas estrangeiras, como importante metodologia que pode contribuir sobremaneira para a obtenção de bons resultados na educação.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante o exposto, percebemos que a gamificação propicia um ambiente mais estimulante para o processo cognitivo de estudantes de língua estrangeira. A utilização de games como o Duolingo pode ser muito proveitosa desde que haja um plano didático específico para determinadas situações pedagógicas, com metas e estratégias a serem cumpridas.

Aplicativos como esses buscam a cooperação, a colaboração e o compartilhamento entre indivíduos para resolver problemas, um reflexo do mundo em sociedade. Assim, tornam-se desafiadores quando estabelecem objetivos a serem alcançados a curto, médio e longo prazo a partir de estratégias cognitivas.

Devemos compreender que a aprendizagem de línguas deve ser algo divertido e motivador. Desta forma, o ensino de idiomas, quer seja o espanhol ou o inglês, línguas oferecidas na rede pública brasileira, não pode ser encarado como algo monótono e fatigante, mas sim como algo motivador e estimulante.

REFERÊNCIAS

BOTTENTUIT JUNIOR, João Batista. Do Computador ao Tablet: Vantagens Pedagógicas na Utilização de Dispositivos Móveis na Educação. **Revista Educaonline**, v. 6, p. 125-149, 2012.

BUSARELLO, Raul Inácio; ULBRICHT, Vania Ribas; FADEL Luciane Maria. A gamificação e a sistemática de jogo: conceitos sobre a gamificação como recurso motivacional. In: Fadel, L. M., Ulbricht, V. R., Batista, C. R., Vanzin, T. (org). **Gamificação na educação**. - São Paulo: Pimenta Cultural, 2014.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**: o jogo como elemento da cultura. 4. Ed. São Paulo: Editora Perspectiva, 1993.

KAPP, Karl. **The Gamification of Learning and Instruction**: Game-based Methods and Strategies for Training and Education. San Francisco: Pfeiffer, 2012.

LEE, Joey J.; HAMMER, Jessica. **Gamification in Education**: What, How, Why Bother? Academic Exchange Quarterly. 2011. Disponível em:

Revista Tecnologias na Educação – Ano 9 – Número/Vol.18 – Edição Temática III – I Simpósio Nacional de Tecnologias Digitais na Educação- tecnologiasnaeducacao.pro.br

<https://www.researchgate.net/publication/258697764_Gamification_in_Education_What_How_Why_Bother>. Acesso em: 29 set. 2016.

MASSAROLO, João Carlos; MESQUITA, Dario. Narrativa transmídia e a Educação: panorama e perspectivas. **Revista Ensino Superior Unicamp**, Campinas, n. 9, p.34-42, abr-jun 2013. Disponível em: <https://www.revistaensinosuperior.gr.unicamp.br/edicoes/edicoes/ed09_abril2013/NMES_3.pdf>. Acesso em: 20 out. 2016.

PRENSKY, Marc. **Aprendizagem baseada em jogos digitais**. São Paulo: SENAC São Paulo, 2012.

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

VESSELINOV, Roumen; GREGO, John. (2012). **Duolingo effectiveness study**. Disponível em <http://static.duolingo.com/s3/DuolingoReport_Final.pdf >. Acesso em: 18 out. 2016.

VIANNA, Y. et al. **Gamification, Inc.:** como reinventar empresas a partir de jogos. Rio de Janeiro: MJV, 2013.