



UEPB

**UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA
CAMPUS I
CENTRO DE EDUCAÇÃO
DEPARTAMENTO DE LETRAS E ARTES
CURSO DE LICENCIATURA PLENA LETRAS ESPANHOL**

RAQUEL FERNANDA SILVA LIMA

**A UTILIZAÇÃO DO APLICATIVO DUOLINGO COMO RECURSO PEDAGÓGICO
NO ENSINO DE LÍNGUA ESPANHOLA**

**CAMPINA GRANDE
2022**

RAQUEL FERNANDA SILVA LIMA

**A UTILIZAÇÃO DO APLICATIVO DUOLINGO COMO RECURSO PEDAGÓGICO
NO ENSINO DE LÍNGUA ESPANHOLA**

Trabalho de Conclusão de Curso (Artigo)
apresentado à Coordenação /Departamento do
Curso Letras Espanhol da Universidade
Estadual da Paraíba, como requisito parcial à
obtenção do título de graduação em
Licenciatura plena Letras Espanhol .

Orientador: Profa. Me. Isabela Cristina Tavares da Silva

**CAMPINA GRANDE
2022**

É expressamente proibido a comercialização deste documento, tanto na forma impressa como eletrônica. Sua reprodução total ou parcial é permitida exclusivamente para fins acadêmicos e científicos, desde que na reprodução figure a identificação do autor, título, instituição e ano do trabalho.

L732u Lima, Raquel Fernanda Silva.
A utilização do aplicativo Duolingo como recurso pedagógico no ensino da língua espanhola [manuscrito] / Raquel Fernanda Silva Lima. - 2022.
24 p. : il. colorido.

Digitado.

Trabalho de Conclusão de Curso (Letras Espanhol - Universidade Estadual da Paraíba, Centro de Educação, 2023.

"Orientação : Profa. Ma. Isabela Cristina Tavares da Silva, Coordenação do Curso de Letras Espanhol - CEDUC."

1. Ensino de língua espanhola. 2. Gamificação. 3. Tecnologias digitais. 4. Recurso pedagógico. 5. Duolingo. I.
Título

21. ed. CDD 371.33

RAQUEL FERNANDA SILVA LIMA

A UTILIZAÇÃO DO APLICATIVO DUOLINGO COMO RECURSO PEDAGÓGICO NO
ENSINO DE LÍNGUA ESPANHOLA.

Trabalho de Conclusão de Curso (Artigo)
apresentado à Coordenação /Departamento do
Curso Letras Espanhol da Universidade
Estadual da Paraíba, como requisito parcial à
obtenção do título de graduação em
Licenciatura plena Letras Espanhol.

Aprovada em: 15 /12 /2022.

BANCA EXAMINADORA

Isabela Cristina T. da Silva

Prof. Me. Isabela Cristina Tavares da Silva
(Orientador)
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

Kaio César Pinheiro da Silva

Prof. Esp. Kaio César Pinheiro da Silva
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

Paula Macena

Prof. Me. Paula Macena Claudino dos Santos
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

Dedico este trabalho aos meus pais, a quem agradeço as bases que deram para me tornar a pessoa que sou hoje e foi graças ao seu esforço que hoje posso concluir o meu curso.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Pirâmide do conhecimento.....	13
Figura 2 – Aplicativo Duolingo	17

LISTA DE QUADROS

Quadro 1– Tecnologias Digitais	14
--------------------------------------	----

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	8
2 ERA PÓS MÉTODO, A NECESSIDADE DE RECONSTRUÇÃO NO ENSINO DO ESPANHOL	10
3 O PROFESSOR E O LETRAMENTO DIGITAL NA AULA DE E/LE... ..	13
3.1 METODOLOGIAS ATIVAS: O USO DA GAMIFICAÇÃO	15
4 O APLICATIVO DUOLINGO COMO RECURSO PEDAGÓGICO PARA AULA DE E/LE.	17
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	19
REFERÊNCIAS	21

A UTILIZAÇÃO DO APLICATIVO DUOLINGO COMO RECURSO PEDAGÓGICO NO ENSINO DE LÍNGUA ESPANHOLA

Raquel Fernanda Silva Lima¹

RESUMO

O presente artigo tem como finalidade analisar a importância da inclusão de tecnologias digitais no ensino de Língua Espanhola, utilizando o aplicativo Duolingo como recurso pedagógico. Para isso, realizamos uma breve discussão a respeito do percurso histórico dos métodos de ensino de idiomas, culminando na era pós-método e na necessidade de mudança metodológica no ensino de Língua Estrangeira. A partir disso, é válido reconhecer como o uso de jogos e aplicativos educacionais com a estratégia de gamificação pode contribuir no processo de ensino-aprendizagem de E/LE. Portanto, além de analisar o uso das tecnologias a favor do ensino, o artigo aponta para os professores uma reflexão sobre o que fazer e como fazer para desenvolver a ludicidade em sala de aula através do uso das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDICs), levando em consideração o perfil do alunado, em contato com a utilidade e agilidade de tais recursos. Concluímos que o aplicativo Duolingo pode funcionar como elemento motivador na aula de E/LE, auxiliando no estímulo do interesse para o ensino e aprendizagem de uma segunda língua.

Palavras-Chave: Ensino de língua espanhola. Gamificação. Tecnologias digitais. Recurso pedagógico.

RESUMEN

El presente artículo tiene como finalidad analizar la importancia de la inclusión de tecnologías digitales en la enseñanza de Lengua Española, utilizando la aplicación Duolingo como recurso pedagógico. Para ello, realizamos una breve discusión acerca del recorrido histórico de los métodos de enseñanza de idiomas, culminando en la era post-método y en la necesidad de cambio metodológico en la enseñanza de Lengua Extranjera. A partir de esto, es válido reconocer cómo el uso de juegos y aplicaciones educativas con la estrategia de gamificación puede contribuir en el proceso de enseñanza-aprendizaje de E/LE. Por lo tanto, además de analizar el uso de las tecnologías a favor de la enseñanza, el artículo apunta para los profesores una reflexión sobre qué hacer y cómo hacer para desarrollar la ludicidad en el aula a través del uso de las Tecnologías Digitales de Información y Comunicación (TDICs), teniendo en cuenta el perfil del estudiante, en contacto con la utilidad y agilidad de tales características. Concluimos que la aplicación Duolingo puede funcionar como elemento motivador en la clase de E/LE, ayudando en el estímulo del interés para la enseñanza y aprendizaje de una segunda lengua.

Palabras-Claves: Enseñanza de lengua española. Gamificación. Tecnologías digitales. recurso pedagógico.

¹Graduanda em licenciatura em letras, com habilitação em língua espanhola, pela Universidade Estadual da Paraíba - Campus I. E-mail: raquel.lima@aluno.uepb.edu.br

1 INTRODUÇÃO

Os avanços tecnológicos são constantes com o advento das tecnologias digitais, de modo que entendemos o letramento digital como dinâmico e permanentemente incompleto, compreendendo que diante da renovação frequente, os sujeitos encontram-se em diferentes níveis de letramento digital, pois nunca dominaram por completo os avanços. O número de pessoas que têm acesso à tecnologia vem crescendo cada vez mais nas últimas décadas, de acordo com pesquisa realizada pelo O Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação, por meio da TIC Domicílios 2020, revelou-se que há aproximadamente 152 milhões de usuários de internet em todo Brasil, correspondente a 81% da população a partir de 10 anos, destacou-se também o uso do aparelho celular usado por 99% das pessoas conectadas no país.

Com o impacto da pandemia, a educação sofreu transformações que alteraram significativamente a forma como entendemos e configuramos o processo de ensino-aprendizagem, pois os alunos ficaram afastados das aulas presenciais devido ao isolamento social. Por esse motivo, foi necessário uma adaptação do sistema e metodologias de ensino para tentar garantir o acesso à educação. Desse modo, os dispositivos tecnológicos digitais tais como o aparelho celular, computador, tablet e notebook ocuparam um papel de extrema importância e contribuição, pois através deles foram realizadas, em sua grande maioria, as aulas regulares; por meio da tecnologia de vídeo-chamadas. Segundo Moran (2009, p. 5):

As tecnologias são pontes que abrem a sala de aula para o mundo, que representam, medeiam o nosso conhecimento do mundo. São diferentes formas de representação da realidade, de forma mais abstrata ou concreta, mais estática ou dinâmica, mais linear ou paralela, mas todas elas, combinadas, integradas, possibilitam uma melhor apreensão da realidade e o desenvolvimento de todas as potencialidades do educando, dos diferentes tipos de inteligência, habilidades e atitudes.

O uso das tecnologias em sala de aula traz diferentes perspectivas de aprendizagem expandindo o conhecimento para os espaços fora da escola, acessando um outro universo, promovendo trocas de informações e novos conhecimentos por todas as partes do mundo, ou seja, apresentando novas possibilidades de aprendizado. Além disso, a tecnologia permite a utilização em qualquer momento e em qualquer lugar, portanto, garantindo mobilidade para estudantes e professores. Estes dispositivos podem ajudar e contribuir com o aprendizado dos alunos não só no âmbito escolar, mas em qualquer espaço, seja em casa, no trabalho ou até mesmo quando você espera um transporte. A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) orienta o uso dos meios digitais como ferramenta de aprendizagem, conforme vemos a seguir:

Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva. (BRASIL, 2018, P, 9)

Além de ser uma ferramenta para comunicação, os aplicativos móveis acabam ajudando os alunos com as tarefas escolares e com a própria interação entre outros alunos e com o professor. Em meio a esses avanços tecnológicos, os professores enfrentam grandes desafios, pois a interação contribui efetivamente no processo de ensino-aprendizagem de línguas estrangeiras, fazendo-se importante essa possibilidade fora da sala de aula. Sendo

assim, a relação entre os recursos tecnológicos e o processo de ensino é fundamental, porque aproxima o professor de seus alunos. Moran (2009) afirma que as novas tecnologias utilizadas nas escolas acabam ampliando o conjunto de espaços tornando-os produtivos em aprendizagem, fazendo com que o aluno seja motivado a aprender ativamente.

Com base nesse contexto, os aplicativos ganham evidência pela sua função comunicativa e interativa, tornando-se uma grande potência para o ensino de uma nova língua. Entendendo que a tecnologia já faz parte da vida real do estudante, destacamos a importância de propostas didáticas que utilizem aplicativos educacionais, como aplicativos de idiomas dentro e fora da sala de aula, já que milhares de pessoas usam aplicativos para diversas funcionalidades diárias, como: fazer uma transferência bancária, realizar pagamentos ou até mesmo utilizar o transporte.

Atualmente, centenas de pessoas se apropriam dessa praticidade que os aplicativos proporcionam, podendo resolver todos os seus problemas sem sair de casa com muita rapidez, representando assim, uma economia de tempo, evitando passar horas em uma fila para um atendimento. Então os aplicativos são ferramentas que facilitam o dia-a-dia de maneira significativa. No ambiente escolar os professores podem dar aula sem sair de casa por videochamadas, se reunir com outros professores e acaba facilitando na comunicação com os pais dos próprios alunos.

Analisando essa praticidade verificamos nesta pesquisa o uso das tecnologias digitais na aula de língua estrangeira, em particular, o aplicativo móvel Duolingo a favor do ensino de Língua Espanhola. Para Soffner e Barbosa (2011), as tecnologias modernas podem ser utilizadas como substitutas de alguns recursos escolares tradicionais no ambiente educacional e pedagógico. Visto que, existe uma variedade de materiais que possam estar auxiliando os professores nessa nova era digital.

Na contemporaneidade, os alunos buscam a praticidade de realizarem pesquisas na palma da mão, ao alcance de um clique, sem a necessidade de consultas a livros, dado que com os aplicativos móveis apresenta-se a possibilidade de pesquisar e receber a informação imediatamente de todo e qualquer assunto. Então se faz necessário que o professor possa desfrutar desses aparatos tecnológicos em benefício da educação de maneira mais inovadora, tornando as práticas mais próximas à realidade do estudante.

Como mencionado anteriormente, analisaremos o Duolingo, um site e aplicativo que ensina vários idiomas por meio do vocabulário, da gramática e da pronúncia com base em repetições. No dia 19 de junho no ano de 2012, ele foi lançado para o público geral, sendo idealizado pelo professor Luis Von Ahn e seu aluno Severin Hacker e desenvolvido por Antonio Navas, Vicki Cheung, Marcel Uekermann, Brendan Meeder, Hector Villafuerte e José Fuentes. O intuito da sua criação era desenvolver um aplicativo que ajudasse as pessoas da sua comunidade a aprenderem o inglês de forma gratuita, proporcionando esse benefício para todos os públicos e classes sociais. O aplicativo se origina nos Estados Unidos, contém 41 idiomas e está disponível tanto para os sistemas de celular Android e para iOS.

Nas três primeiras semanas ele foi baixado 1 milhão de vezes, hoje é um dos aplicativos mais conhecidos mundialmente. O Duolingo possui uma plataforma que incentiva os alunos a praticarem o idioma como as ligas, onde o participante a partir da sua evolução ganha bronze, prata ou ouro, ou seja, o aplicativo estimula a interação a partir da gamificação. Também possui prática com cronômetro, indicando quanto tempo você irá dedicar à aprendizagem da língua estrangeira diariamente. Ele está separado por várias categorias com exercícios básicos de saudações, conjunções e cores. Pensando nas suas funcionalidades analisaremos o Duolingo sala de aula, ferramenta disponibilizada de forma gratuita como complemento no ensino de idiomas, que possibilita que o professor acompanhe toda evolução do aluno.

A metodologia para desenvolver esse trabalho, foi uma revisão bibliográfica analisando o uso da tecnologia na educação por meio do aplicativo Duolingo, quais são os fatores positivos e como podemos utilizá-los para um melhor desempenho dos alunos. Aderimos como contribuição teórica os autores como Moran (2009), Leffa (2014; 2016), Amadeu (2016), Kenski (2015), Zichermann e Cunningham (2011), Richards e Rodgers (2003), Almeida Filho (2010).

Através das pesquisas relatadas acima optamos por organizar nossa abordagem da seguinte forma: no tópico inicial, apresentaremos uma revisão histórica a respeito dos métodos de ensino-aprendizagem de idiomas (método gramática e tradução, método direto, método silencioso, método resposta física total, método da abordagem natural, abordagem comunicativa) e discutiremos a era pós método e a necessidade de reconstrução do ensino em meio a recursos tecnológicos para essa nova geração de nativos digitais.

Logo em seguida, verificaremos a relação entre o professor de língua espanhola e o uso da tecnologia na aula de E/LE para promoção do letramento digital, como o professor pode utilizar as ferramentas digitais ao seu favor, e como tornar o conteúdo mais atrativo com o uso das tecnologias digitais. Assim como, neste capítulo, desenvolveremos uma breve discussão sobre novas práticas de ensino que se referem a metodologias ativas, no que concerne à gamificação como elemento motivador na sala de aula.

Para desenvolver nossa discussão, analisaremos o *corpus* dessa pesquisa: o aplicativo Duolingo como recurso pedagógico no ensino de língua espanhola, com enfoque na função sala de aula, um recurso que pode ser integrado ao Google Classroom comumente utilizado nas escolas durante a pandemia. Por fim, apresentaremos uma sugestão didática com o uso da ferramenta.

2 ERA PÓS MÉTODO, A NECESSIDADE DE RECONSTRUÇÃO NO ENSINO DO ESPANHOL

Refletindo sobre a história do ensino de línguas estrangeiras, desenvolveram-se vários métodos que favorecem a aquisição de um novo idioma. Tais métodos atendiam a uma necessidade da sociedade da época e uma função atribuída à aprendizagem de uma nova língua. A continuação, faremos um breve apanhado histórico, culminando na discussão sobre a era pós-método.

O método gramática-tradução surgiu através das práticas alemãs e foi reconhecido primeiro nos Estados Unidos como *método Pruciano*, seu objetivo era aprender uma língua analisando detalhadamente suas regras gramaticais para então realizar traduções de textos e orações. O enfoque principal desse método é a leitura e a escrita, seus vocabulários eram selecionados através de textos de leituras e palavras retiradas de listas bilíngues. Sendo assim, para os alunos serem aprovados eles precisavam ter um alto número de acertos em suas traduções, utilizando de sua língua materna como meio de ensino, permitindo fazer comparações entre língua materna e língua estrangeira.

Este método comandou o ensino de línguas europeias e estrangeiras de 1840 até 1940 passando por algumas transformações ao longo de sua utilização em vários lugares pelo mundo. Em meados do século XIX começaram a surgir muitos questionamentos com o aumento da comunicação entre os europeus, recaindo sobre o método, recaindo sobre o método, como informa Richards e Rodgers (2003, p. 17):

Ao aumentar as oportunidades de comunicação entre os europeus, criou-se uma demanda em torno da capacidade de falar línguas estrangeiras. Inicialmente, esta necessidade levou ao aparecimento de um mercado de livros de conversação e frases para estudo privado. Embora especialistas em

ensino de idiomas também considerem a forma como as línguas modernas eram ensinadas nas escolas secundárias¹ (nossa tradução).

Efetivamente, depois de serem levados em consideração vários fatores negativos, o método gramática-tradução foi caindo em decadência entre vários países, fazendo com que os apoiadores pensassem em uma nova metodologia para o ensino de línguas, refletindo em novas práticas para o aprendizado de línguas estrangeiras, dentre os línguas estrangeiras, dentre os quais se destaca o método direto.

O método direto, também conhecido como método natural, está baseado na aprendizagem de uma língua estrangeira desde a infância, Sauveur (1826-1907) e outros estudiosos defendiam a ideia de que poderia ensinar uma segunda língua sem precisar traduzir fazendo demonstrações de imagens e objetos. Nesse método os professores não só aplicavam métodos baseados em regras gramaticais, mas tinham como objetivo incentivar o aluno ao uso natural e direto da língua estrangeira em sala de aula.

Rapidamente foi inserido na Europa e na Alemanha, logo em seguida passou a ser reconhecido nos Estados Unidos. Foi utilizado nas escolas privadas de idiomas e teve bastante sucesso, porém nas escolas públicas não teve tanto êxito. Contudo, foram aparecendo alguns pontos a serem repensados como, por exemplo, a exigência de que os professores teriam que ser nativos e não poderiam utilizar a língua materna dos alunos. Esse aspecto gerou dificuldades na explicação e compreensão dos alunos. Então, por esses motivos, o uso desse método foi diminuindo a cada dia, dando espaço para um novo método.

O método audiolingual apareceu em um momento de maior importância para os Estados Unidos nos anos 50, pois o governo percebeu a necessidade de investir na aprendizagem de uma língua estrangeira para fins de avanços científicos juntos a outros países. Seu enfoque principal é o aperfeiçoamento das habilidades orais, sua base de estudos são os diálogos e exercícios de repetição. Um dos pontos iniciais é o programa linguístico que engloba os elementos de fonologia, morfologia e sintaxe.

Assim, o papel do aluno é desenvolver a passividade em sala de aula respondendo a estímulos, deixando que os professores conduzam a aula. O papel dos professores é central, totalmente ativo, controlando a direção e o progresso da aprendizagem, uma vez que eles utilizavam de materiais didáticos com diálogos e gravações fazendo com que os alunos vissem modelos corretos de diálogos. Porém, também apareceram alguns questionamentos em razão do uso desse método. Segundo Chomsky (1966, p.153 *apud*. RICHARD E RODGERS, 2003, p. 72) indica que “A linguagem não é uma estrutura de hábitos. O comportamento linguístico geralmente envolve inovação, formação de frases e novas estruturas de acordo com as regras de alta abstração e complexidade”²(nossa tradução). Através de vários questionamentos levantados, o método acaba caindo em decadência dando espaços para a criação de uma nova metodologia.

Além dos métodos citados acima, também foram criados alguns enfoques, como o enfoque comunicativo, onde se iniciou uma grande transformação no ensino de idiomas no século XX, passando a ser utilizado pelo mundo. O ensino comunicativo originou-se na Grã Bretanha nos anos 60. O método era ensinado através de exercícios baseado em situações,

¹ Al aumentar las oportunidades de comunicación entre los europeos, se fue creando una demanda en torno a la capacidad de hablar lenguas extranjeras. En un principio, esta necesidad derivó en la aparición de un mercado de libros de conversación y de libros con frases para el estudio privado, aunque los especialistas en la enseñanza de idiomas también consideraron la manera en que las lenguas modernas se enseñaban en las escuelas secundarias (RICHARDS Y RODGERS, 2003, p. 17).

²La lengua no es una estructura de hábitos. La conducta lingüística normalmente supone innovación, formación de oraciones y estructuras nuevas de acuerdo con reglas de gran abstracción y complejidad (Chomsky 1966: 153) citado por Richards e Rodgers (2003, p. 72).

partindo da ideia que a língua é a comunicação. Há uma grande variedade de atividades permitindo que os alunos desenvolvam comunicação e interação nos intercâmbios.

Diferente dos demais métodos, o enfoque comunicativo exige mais que conhecimento estruturais, exige dos alunos uma função diferente dos métodos tradicionais no ensino de línguas, o professor exerce o papel de atender as necessidades linguísticas dos alunos, através de seções individuais de conversação sobre diversos temas. Os materiais ministrados nesse enfoque são materiais focados em textos, tarefas e materiais autênticos de língua.

E por último, originado do enfoque comunicativo, apresentamos o enfoque de ensino de línguas baseado em tarefas. Visto como unidade essencial de instrução no ensino de um idiomas, esse enfoque teve alguns apoiadores que perceberam seu potencial para a aprendizagem de línguas. Deu início quando os estudiosos passaram a utilizar tarefas como pesquisas nos anos 80, baseando-se na motivação dos alunos, tornando eles autênticos. As funções principais são: participação em grupo, ouvir e estar disposto a inovar; os professores também têm suas funções como: selecionar e sequenciar as tarefas, preparar os alunos e ampliar a consciência dos alunos sobre o ensino de idiomas.

Com o passar dos anos, foi necessário que houvesse transformações nas metodologias chegando à era pós métodos, onde observaremos a importância da inovação em sala de aula utilizando como base todos os métodos já existentes. Pois por vários anos o professor estava submetido a certas teorias, como afirma Leffa (2016, p.40):

Durante o longo período da história de línguas, o professor sempre esteve submetido ao que determinavam os teóricos da área; agora, pela primeira vez, cria-se uma situação nova, em que ele tem a possibilidade de exercer sua autonomia, tomar suas decisões e até investigar sua ação pedagógica.

A era pós método fica marcada pela autonomia do professor a partir da junção de diferentes métodos e abordagens para favorecer a aprendizagem, estimulando sua criatividade e formulando sua própria metodologia de ensino de acordo com as suas práticas em sala de aula, não somente pensando no professor, mas no contexto de cada grupo de estudantes, analisando qual é a melhor forma de aplicar o conteúdo para definir o nível de dificuldade dos seus alunos.

Podemos perceber o quanto é importante essa autonomia do professor em sala de aula pois a realidade atual é muito diferente. Os nativos digitais estão totalmente interligados ao mundo digital, os novos alunos cresceram utilizando meios tecnológicos como videogames, telefones celulares, tablets, acompanhando de perto esses avanços tecnológicos. Eles estão sempre ligados às redes sociais e aplicativos, conversando rapidamente através de mensagens com palavras abreviadas, gírias e imagens, tornando a comunicação espontânea e multimodal.

Portanto, é papel do professor compreender a realidade e necessidades dessa geração, conectando-se ao mundo vivenciado pelos seus estudantes, para que realmente consigam compreender as funções de aprender uma nova língua nesse contexto. Por serem jovens e adolescentes totalmente conectados, recebem um fluxo de informação muito grande, então preferem algo mais prático e ágil, porque não estão acostumados a passar parte de seu tempo em uma biblioteca buscando informação como afirma Tapscoot (1999, p.71 *apud.* GOBBI, 2012, p. 117) :

Imediatismo à medida que os sistemas vão se tornando em tempo real e a informação se move a velocidade da luz, o metabolismo da cultura jovem se acelera. [...] As crianças da era digital esperam que as coisas aconteçam porque em seu mundo as coisas acontecem rapidamente.

Segundo o psiquiatra William Glasser (1925 - 2013) em sua teoria o professor é o guia do aluno. Com a representação de uma pirâmide, aborda que os alunos aprendem mais colocando em prática. Segundo Glasser (2017) “A boa educação é aquela em que o professor pede para que seus alunos pensem e se dediquem a promover um diálogo para promover a compreensão e o crescimento dos estudantes”. Então em sua pirâmide do conhecimento podemos perceber que os alunos aprendem muito pouco lendo e ouvindo, por isso não se deve considerar a aprendizagem apenas por memorização, pois o estudante corre o risco de esquecer o conteúdo abordado, como podemos analisar a figura a seguir:

Figura 1: A pirâmide do aprendizado, de William Glasser (2017)



Fonte: Portal Antenados (29/07/2021).

Podemos afirmar, analisando a teoria de Glasser (2017) que as metodologias ativas são mais eficazes para o aprendizado do estudante, portanto, é muito importante que o professor analise a necessidade de reconstruir, de rever seus métodos de ensino, pois precisa criar maneiras mais atrativas de construir a aula, tornando um conteúdo muitas vezes considerado maçante, em algo que realmente seja do interesse dos alunos, para que possam aprender de uma maneira mais dinâmica e ativa, saindo um pouco do campo relacionado aos métodos tradicionais. Sendo assim, o avanço das tecnologias digitais nos fornecem várias ferramentas, que podemos utilizar não somente no ambiente escolar, como veremos no Capítulo seguinte.

3 O PROFESSOR E O LETRAMENTO DIGITAL NA AULA DE E/LE.

As mudanças sociais e culturais acabaram influenciando as instituições de ensino, intervindo no papel atual do professor, pois os alunos já não são como os de alguns anos atrás. Como vimos no Capítulo anterior, nos métodos tradicionais o papel social do professor estava vinculado à ideia de transmitir conhecimento. Com os grandes avanços tecnológicos essa forma de atuação em sala de aula já não é relevante porque os alunos têm acesso a vários tipos de informações, obtendo respostas imediatas, de acordo com sua pesquisa. Desse modo, compreendemos que o papel do professor atualmente é acompanhar e direcionar o aluno na descoberta do conhecimento. Portanto, é de extrema importância, como professores, inserirmos a cultura digital na sala de aula, não podemos fingir que não existe e não podemos nos distanciarmos porque ela está presente em nosso cotidiano.

O professor deveria utilizar essa cultura a favor do ensino. Para Amadeu (2016, p.20) “a cultura digital é a cultura em rede, a cibercultura que sintetiza a relação entre sociedade contemporânea e tecnologias da informação TI's”. A inclusão digital na sala de aula acaba auxiliando o desempenho cognitivo e a agilidade do raciocínio do aluno. Onde pode fazer

pesquisas rapidamente com apenas um clique. Com base nesse contexto Kenski (2015, p. 246) levantou algumas questões:

[...] O que é possível ensinar em um momento em que as informações estão tão disponíveis, pulverizadas, múltiplas, fragmentadas e acessíveis em diferentes meios (e mídias)? O que é preciso aprender em um momento em que a informação é farta e o tempo das pessoas é escasso? O que é preciso aprender em um momento em que as bases do conhecimento estão em permanente discussão?[...].

Tais questões são muito relevantes e ganham destaque de análise, pois vivemos em mundo que está em constante e acelerada mudança e é preciso procurar novos caminhos para que seja desenvolvido uma maneira mais dinâmica e flexível de ensino-aprendizagem, obtendo um melhor aproveitamento dos estudantes e da prática didática.

Com a continuidade dos avanços de tecnologias digitais, o professor de língua estrangeira passou por diversas mudanças e dificuldades, sendo de extrema relevância a utilização de estratégias para melhor envolvimento dos alunos na sala de aula. Abaixo elaboramos um quadro com estratégias de uso de várias ferramentas digitais práticas que colaboram para o ensino-aprendizagem de idiomas:

Quadro 1. Tecnologias que podem auxiliar no ensino de Espanhol.

TECNOLOGIAS DIGITAIS	
Aplicativos de idiomas	Onde os alunos podem praticar sua compreensão escrita e auditiva.
You tube	Promovendo a compreensão auditiva, oral e escrita.
Jogos eletrônicos	Desenvolvendo a compreensão oral através da interação com pessoas nativas, aperfeiçoando a escrita.
Facebook Instagram WhatsApp	Promovendo interação com pessoas nativas, fazendo com que você desenvolva as habilidades orais e auditivas.
Podcast	Usando para desenvolver a compreensão Oral e Auditiva

Fonte: Elaboração própria.

Os aplicativos de idiomas vem ganhando bastante evidência nos últimos anos, muitas pessoas os utilizam por conta própria pela facilidade e gratuidade que eles proporcionam para aprender um novo idioma. Ele ajuda os alunos a aprender de forma mais dinâmica e interativa fazendo com que os estudantes possam estar praticando a compreensão auditiva, oral e escrita através de exercícios expandindo seu vocabulário. Porém teremos algumas implicações para o uso desses aplicativos porque é preciso ter um aparelho celular ou computador com internet para o uso, para avançar nos estudos caso queira tem a forma paga.

O Youtube é uma plataforma online e totalmente gratuita, ele tem um fácil acesso e é bastante conhecido mundialmente, se tornou uma ferramenta de trabalho para diversas pessoas. Nessa ferramenta estão disponíveis vídeos dos mais variados conteúdos. Inserir essa ferramenta na sala de aula auxilia os professores dando suporte através de vídeos, porém como é livre o acesso a todo e qualquer tipo de assunto é muito importante que os professores mandem o link do vídeo proposto, para que os alunos não fiquem dispersos em assuntos

indesejados. Um dos pontos negativos é que só pode ser acessado com internet e o vasto conteúdo de distração.

Os jogos interativos utilizados em sala de aula são uma ferramenta muito relevante também para motivar os alunos, existem hoje uma vasta lista de jogos como jogos de forca, jogos de memória, entre outros, com a vantagem de aprender vocabulários, diferentes expressões até mesmo na interação com pessoas falantes de espanhol, fazendo com que você desenvolva as habilidades orais e auditivas. Um ponto muito importante a se avaliar é o manuseio dos jogos para que não se torne uma distração para os alunos.

As redes sociais como Facebook, Instagram, e WhatsApp são fenômenos reconhecidos e utilizados mundialmente, estão disponibilizadas gratuitamente tanto para Android quanto para iOS, nelas podemos adicionar pessoas, postar fotos, vídeos, fazer novas amizades e principalmente interagir com pessoas em qualquer parte do mundo, expandindo o seu nível de conhecimento e praticando a oralidade, elas inseridas no âmbito escolar pode esta aproximando o professor de seus alunos, contudo existem alguns pontos negativos, pois para utilizarmos é preciso estar conectado à internet, também pode ser visto como distração para os alunos podendo fazer com que os alunos percam o foco nos conteúdos.

Os podcasts são plataformas de áudios e obtiveram bastante destaque agora em tempos de pandemia. Um dos pontos positivos é que os alunos podem praticar a oralidade, recitando poemas, lendo revistas ou até mesmo cantando músicas em espanhol por meio de gravações, facilitando bastante para os professores observarem as dificuldades dos alunos nas pronúncias das palavras. Para o uso é preciso um aparelho celular com internet.

Vale ressaltar que uma das principais dificuldades no ensino de Língua Espanhola é sua baixa carga horária, uma vez que nem todos os alunos conseguem acompanhar o conteúdo trabalhado em tão pouco tempo. Então, o uso de tais ferramentas é essencial pois nem sempre o professor vai poder verificar quais são as dificuldades de seus alunos em um determinado conteúdo, além disso, favorece a continuidade da vivência com a língua estrangeira fora da sala de aula. Como no caso do Duolingo Sala de Aula, em que o professor pode acompanhar o aluno, aplicando atividades e avaliando todo o seu desempenho de forma mais rápida e prática.

3.1 METODOLOGIAS ATIVAS: O USO DA GAMIFICAÇÃO

As metodologias ativas surgem com a intenção de estimular os alunos para o aprendizado de forma que eles sejam os protagonistas nesse processo, contribuindo diretamente com a construção do ensino. Esse conjunto de metodologias tem como propósito despertar o interesse dos alunos para aprender o conteúdo de forma mais lúdica e eficiente. Sendo assim, são utilizadas várias técnicas no processo de ensino que colaboram com a aprendizagem.

Analisando os tipos de metodologias ativas destacamos a gamificação, um dos métodos mais interessantes para se usar nos dias atuais. Seu objetivo é baseado no ensino através de jogos, tanto jogos tradicionais quanto em jogos contemporâneos, usados em computadores ou celulares através de aplicativos. Esse método faz com que os estudantes fiquem entusiasmados, incentivando-os a ultrapassar desafios, realizando dinâmicas entre os colegas com diversas fases e níveis, assim como afirma Zichermann e Cunningham (2011) citado por Busarello, (2016, p. 14) “[...] os mecanismos encontrados em jogos funcionam como um motor motivacional ao indivíduo, contribuindo para o engajamento do sujeito nos mais variados aspectos e ambientes”.

A gamificação vai além de um simples jogo, ela utiliza elementos de um jogo para desenvolver o interesse e o engajamento em várias áreas. Segundo Zichermann e Cunningham (2011) mencionado por Busarello (2016, p. 24) “Os jogos são capazes de promover contextos

lúdicos e ficcionais na forma de narrativas que favorecem o processo de geração e relação com o conhecimento”. Analisando esse contexto de interatividades através de jogos gamificados teremos alguns aplicativos de idiomas, dentre eles o famoso Duolingo, cujo seu símbolo é um modelo de coruja, onde ela pode interagir com mensagens e lembretes. Esse estilo de jogo desperta o interesse do aluno através de imagens e figuras fazendo com que o estudante possa avançar de fases e ganhar premiações dentro do jogo, disputando com outro estudante o primeiro lugar.

A maioria dos alunos gostam de jogos e sempre estão bem conectados e atualizados, como a pesquisa realizada dia 31 de julho de 2022 pelo Instituto de Psicologia da Universidade de São Paulo informa que os jovens brasileiros fazem uso excessivo de videogames ultrapassando a média mundial, esse levantamento foi realizado através de um questionário respondido por milhares de jovens de escolas públicas onde foi levantado que 85,85% deles jogam videogames. Todos os jogos têm características em comum como regras que irão definir o que pode e o que não pode fazer, objetivo que orientará o que buscamos no jogo, qual a finalidade a ser alcançada, no mais, o jogo também proporciona o retorno imediato das suas ações, deixando os alunos atualizados do seu desempenho, pois sua pontuação sempre ficará disponível deixando-os cientes quanto aos seus avanços.

O uso da gamificação na aquisição de uma segunda língua favorece o desenvolvimento de novos tipos de ferramentas para aperfeiçoar o ensino de línguas e motivar os alunos. Como afirmam Leffa e Pinto (2014, p. 360), “ Estudos realizados no ensino de línguas têm mostrado que os games podem contribuir significativamente para sua aprendizagem, principalmente nos estágios iniciais”. Vale ressaltar, que os professores devem utilizar essas ferramentas de acordo com o nível de dificuldade de seus alunos, de forma que possam se relacionar com a estratégia de ensino de uma língua de forma apropriada. Como assegura, Almeida Filho (2007, p. 17):

Uma abordagem equivale a conjunto de disposições, conhecimentos, crenças, pressupostos e eventualmente princípios sobre o que é a linguagem humana, LE, e o que é aprender e ensinar uma língua-alvo. Como se trata de educação em língua estrangeira propiciada em contextos formais escolares, frequentemente tais disposições e conhecimentos precisam abranger também as concepções de homem ou pessoa humana, de sala de aula e dos papéis representado de professor e de aluno de uma nova língua.

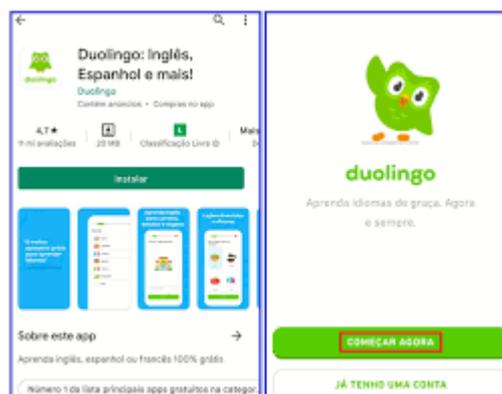
Seguindo tal reflexão é necessário que o professor de E/LE analise qual seria a melhor forma de ensinar aos seus alunos, garantindo uma relação de aproximação e obtendo um retorno positivo na verificação de aprendizagem. É imprescindível que os alunos se sintam interessados e motivados a participar de novas práticas na sala de aula, nessa nova experiência.

A gamificação acaba oferecendo ao aluno de língua espanhola a chance de se comunicar com outras pessoas, uma vez que está inserido em um jogo social. Esses jogos educacionais serão vistos pelos estudantes como um desafio a ser cumprido para passar de uma etapa para outra. Segundo Alves (2015, p. 80), Enquanto alguns são extremamente competitivos, jogam para ganhar e não gostam de perder sob a pena de ficarem até mesmo deprimidos, outros jogam por razões como, por exemplo, pelo prazer do desafio [...]. Muito interessante fazer essa competição entre os estudantes pois estimulam a estudarem para passar na frente.

Um exemplo de metodologias ativas que estão ligadas ao mundo da gamificação são aplicativos de idiomas Mondly, Babbel, Memrise. Conheceremos em nosso próximo capítulo um dos mais utilizados e reconhecidos no mundo chamado Duolingo, analisaremos seu uso em sala de aula e como o aplicativo pode auxiliar os professores no ensino de E/LE.

4 O APLICATIVO DUOLINGO COMO RECURSO PEDAGÓGICO PARA AULA DE E/LE.

Figura 2: Aplicativo Duolingo



Fonte: Google

O aplicativo Duolingo foi criado no ano de 2011 pelo professor Luis Von Ahn e seu aluno Severin Hacker com a intenção de ensinar vários idiomas, podendo, portanto, ser utilizado nas escolas como ferramenta de aprendizagem de E/LE, é um dos aplicativos mais populares do mundo, conhecido pela sua praticidade e eficácia. Seu acesso está disponível para todas as pessoas podendo ser acessado gratuitamente, podendo ser acessado pelo aplicativo através de um celular com internet ou pelo site por notebooks, tablets e computadores. Alves (2016, p. 68) destaca a importância do Duolingo para o aumento de vocabulário, podendo atuar como um recurso de apoio na aprendizagem:

O professor pode utilizar dessa ferramenta a fim de cumprir alguns objetivos na sala de aula, como o aumento de vocabulário dos alunos e a melhora na pronúncia das palavras. E por ter caráter gamificado, o aplicativo consegue atrair a atenção do aluno e engajá-lo nas atividades.

Com o Duolingo os alunos aprendem de maneira divertida, recebendo recompensas quando acertam as perguntas e punições quando errem, desenvolvendo assim uma forma de motivar e incentivar para que estudem mais o conteúdo, para que possam avançar o nível. O aplicativo utiliza a abordagem de estímulo-resposta para obter a interação do usuário e o seu interesse.

Além disso, a nova função adicionada ao aplicativo, *Duolingo for Schools*, permite a integração do game ao Google Classroom, sendo assim, o professor pode acompanhar os alunos através dessa outra plataforma atribuindo atividades, disponibilizando links, realizando até mesmo avaliações. Para isso, basta o professor criar uma turma online e adicionar os seus alunos.

Ou seja, essa função pode facilitar a vida dos professores fazendo com que eles economizem tempo, pois podem relacionar o conteúdo da aula com atividades no Duolingo, para que os alunos desenvolvam as habilidades escritas e orais através da gamificação no aplicativo. Nessa plataforma, os professores acompanham os alunos e observam quem está praticando a Língua Espanhola além dos limites da sala de aula, quem não está, quem tem dificuldades e onde tem dificuldades de acordo com a quantidade de acertos e erros nas atividades.

O aplicativo é dividido por sessões e em cada sessão há várias atividades como complemento de frases através de áudios, construção de pequenos textos como estratégias narrativas e associação de imagens para o desenvolvimento da habilidade de produção escrita. Já nas habilidades orais, o estudante realiza atividades de repetição, complemento de diálogos e a inteligência artificial permite, inclusive, uma análise da pronúncia do idioma por meio de gravações de áudio. No total são 53 sessões dos mais variados assuntos de cunho gramatical, como por exemplo: advérbios, uso de pronomes, tempos verbais, como usar o verbo subjuntivo, uso dos verbos no passado, no presente e no futuro, uso do verbo infinitivo, pretérito perfeito, entre outros.

Contudo, o aplicativo Duolingo além de ser uma ótima ferramenta de auto-avaliação para os alunos, pode auxiliar os professores a desenvolverem atividades mais dinâmicas e motivadoras para o desenvolvimento de seus alunos nas aulas de E/LE. A ferramenta traz a possibilidade do professor trabalhar estratégias de nivelamento da turma e aplicar os exercícios de acordo com os níveis básico, intermediário e avançado. É importante destacar que o aplicativo proporciona o envio de lembretes para que os usuários voltem a utilizá-lo e respondam as atividades pendentes.

Investigando o aplicativo, podemos descrever vários pontos positivos como: o fácil acesso, a prática de um novo idioma a qualquer hora, a disponibilidade de conferência de sua meta, notificações de motivação diária, variedade de atividades, exercícios com áudios e imagens. Entendemos assim, que a ferramenta é bastante interativa e vantajosa para estudantes de Espanhol falantes de Português, pois oferece comparações entre a Língua Materna e a Língua Estrangeira, auxiliando os estudantes na ampliação do seu vocabulário e estimulando a auto-correção, gerando ganhos positivos para a autonomia do estudante.

Muitos estudos foram realizados analisando o uso do aplicativo, como a pesquisa de Munday (2016), que analisou o uso do aplicativo no ensino de E/LE em uma universidade e os resultados obtidos foram satisfatórios por parte dos estudantes por ter um fácil manuseio, a gamificação e a variedade de exercícios. Outra pesquisa que podemos mencionar sobre o uso do Duolingo, de Roppel (2017), estudou a possibilidade de ensino de Espanhol através do aplicativo. Ambas as investigações compartilham da mesma ideia, no entanto, ao mesmo tempo que consideram uma inovação no ensino de E/LE, apontam o aplicativo como uma estratégia de reforço e não como substituta da aula ou do professor, promovendo uma aprendizagem lúdica no ensino do Espanhol.

Ao mesmo tempo, outras investigações indicam alguns pontos negativos na utilização do aplicativo Duolingo, compreendendo as imperfeições da plataforma ou em seu uso: não há comunicação com outros usuários, a entonação em alguns áudios possui caráter artificial e sua utilização depende exclusivamente de uma conexão ativa com a internet. A pesquisa de Gavarri (2016) aponta que há uma limitação em relação aos áudios e à oralidade e também questões gramaticais.

Analisando todas as objeções e considerações das pesquisas citadas, o aplicativo seria uma ferramenta muito relevante a ser utilizada atualmente para o ensino de E/LE, porque além da praticidade do uso, ajuda a despertar o interesse do aluno e engaja-los através da gamificação dos conteúdos de gramática, pronúncia e conversação, auxiliando os professores de maneira prática e rápida. No entanto, entendendo a realidade das escolas brasileiras, um contraponto para a utilização seria o acesso obrigatório à internet e de um aparelho celular ou computador.

Tivemos a oportunidade de compreender algumas vantagens e desvantagens do uso do Duolingo a partir da análise das pesquisas mencionadas, porém defendemos que a ferramenta é válida por aproximar o estudante da Língua Espanhola fora do ambiente da sala de aula com um elemento que já compõe suas vivências cotidianas: o celular. Como declara Ramos (2009, p. 95) é classificado como material didático qualquer recurso que influencia no aprendizado

do aluno, seja uma simples figura ou até mesmo recursos tecnológicos. Em meio a tantas ferramentas disponíveis para auxiliar a aprendizagem de E/LE, o Duolingo acaba se tornando um destaque por ser um dos aplicativos de idiomas mais conhecidos e com maior número de usuários.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A revisão bibliográfica realizada nesta pesquisa teve como finalidade compreender a adição de recursos tecnológicos no ensino de Língua Espanhola como elemento motivador e facilitador do contato com o idioma, por isso, foi analisado o aplicativo Duolingo como recurso pedagógico. Iniciamos nossa conclusão discorrendo sobre a inclusão das tecnologias digitais na educação, entendendo que a mesma pode estimular os atuais professores a utilizarem de ferramentas e recursos que dinamizem o processo de ensino e aprendizagem de E/LE. Compreendendo que, a utilização das tecnologias de informação e comunicação no ambiente escolar proporciona um ensino inovador e estimulante para os alunos.

Desse modo, o letramento digital proporcionado pelas tecnologias digitais da informação e comunicação (TDICs) contribui para o desenvolvimento do indivíduo respondendo de maneira apropriada às práticas sociais que exigem a utilização de ferramentas digitais. É de extrema importância reconhecer o uso das tecnologias digitais no âmbito escolar, pois essa relação permite a construção contínua do conhecimento.

Entende-se que com as transformações no mundo em que vivemos se faz necessário mudanças e a educação precisa acompanhá-las. A inovação e a dinamização no processo de ensino são necessários e a tecnologia tem demonstrado uma parceria significativa contribuindo na autonomia do aluno no processo de aprendizagem de uma segunda língua capaz, promovendo um contato instigante e divertido com um novo idioma.

Contudo, através da análise que realizamos para essa pesquisa, constatamos a pertinência de aplicar novas metodologias no ensino aprendizagem de Línguas Estrangeiras - em especial com o uso das tecnologias digitais - sendo os aplicativos digitais móveis uma forma acessível e lúdica de realizar uma ponte entre professor e estudante no processo pedagógico. Por isso, apresentamos uma sugestão didática com o uso do aplicativo Duolingo para abordar o conteúdo dos pronomes possessivos.

A aula pode ser direcionada a estudantes do ensino fundamental em fase de contato inicial com a Língua Espanhola ou estudantes de nível A1 com o objetivo de compreender a utilização dos pronomes possessivos em Língua Espanhola e suas diversas aplicações. Para iniciar a aula, o professor pode utilizar como recurso slides ou conteúdos disponíveis em sites direcionados ao ensino de Língua Espanhola - sugerimos o site colaborativo Profe de ELE - explicando e exemplificando o conteúdo para os estudantes com uma aula expositiva.

Em seguida, direcioná-los à prática e reforço com o aplicativo Duolingo, verificando assim, o seu entendimento inicial do conteúdo gramatical abordado. A atividade proposta no aplicativo sobre esse conteúdo também inclui estratégias de tradução entre Português e Espanhol, podendo funcionar como apoio para a ampliação de vocabulário dos estudantes. Além disso, estimula o reconhecimento do uso de formas simples e apocopadas na Língua Espanhola. Para melhor visualização, anexamos ao trabalho as atividades presentes no aplicativo.

Salientamos que o aplicativo não substitui a aula ou a função do professor como mediador. Assim como outros materiais didáticos, o mesmo serve de suporte para a compreensão e prática do estudante, viabilizando seu contato com a língua estrangeira e auxiliando na sua autonomia de aprendizagem, além de motivá-lo na realização das atividades, devido ao caráter de gamificação.

REFERÊNCIAS

- ALVES, Flora. **Gamification**: como criar experiências de aprendizagem engajadoras. 2ed. São Paulo: DVS, 2015.
- ALVES, R. S. O Duolingo como ferramenta para as aulas de língua inglesa. Dissol, **Pouso Alegre**, ano 3, n. 4, p. 54-68, 2016.
- ALMEIDA Filho, J.C.P. **Dimensões comunicativas no ensino de línguas**.. Campinas: Pontes Editores, 2010.
- AMADEU, S. **Diversidade Digital e Cultura**. 2016. Disponível em: http://www.cultura.gov.br/foruns_de_cultura/cultura_digital/artigos/index.php?p=27418&more=1&c=1&pb=1 . Acesso em: 25 nov. 2022.
- BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular** (2018). Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br>. Acesso em: 23 de novembro de 2022.
- BENTO, L. BELCHIOR, G. Mídia e educação: o uso das tecnologias em sala de aula. **Revista de pesquisa interdisciplinar**, Cajazeiras, v. 1, Ed. Especial, set./dez. 2016.
- BUSARELLO, Raul Inácio. **Gamification**: princípios e estratégias. Raul Inácio Busarello. São Paulo: Pimenta Cultural, 2016.
- EISHIMA, Rubens. A Internet alcança 74% dos brasileiros. **Canaltech**. 02, junho de 2020. Disponível em: <https://canaltech.com.br>. Acesso em : 20 de novembro de 2022.
- FRAZÃO, Luana. Pesquisa aponta que 85% dos brasileiros com mais de 10 anos usam a internet. **CNN**. São Paulo. 18, agosto de 2021. Disponível em : <https://www.cnnbrasil.com.br>. Acesso em: 20 de novembro de 2022.
- GOBBI, Maria Cristina. **Na trilha juvenil da mídia**: dos suplementos teen para as tecnologias digitais. São Paulo: Cultura Acadêmica, 2012.
- Jovens brasileiros fazem uso excessivo de videogames. **G1**, 31 de julho de 2022. Disponível em: <https://g1.globo.com.br>. Acesso em: 9 de novembro de 2022.
- LEFFA, V.J.; PINTO, C.M. Aprendizagem como vício: o uso de games na sala de aula. In: **Revista (Con)Textos Linguísticos**, 10.1, p. 358-378, 2014. Disponível online em: http://www.leffa.pro.br/textos/trabalhos/Aprendizagem_vicio.pdf . Acesso em 19, set, 2022.
- LEFFA, V. J. **Língua Estrangeira**: ensino e aprendizagem. Pelotas: Educat, 2016.

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional n.9.394, de 20 de dezembro de 1996**. Estabelece as Diretrizes e Bases da Educação Nacional. Brasília, DF, 1996. Lei no. 11.161/05, de 05 de agosto de 2005. Dispõe sobre o ensino da Língua Espanhola. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br>, ace.12, agosto, 2022 .

MORAN, J. M., **Novas tecnologias e mediação pedagógica**, Coleção Papyrus Educação, Editora Papyrus, campinas, 16. ed., 2009.

Pirâmide de aprendizagem, Ludospro. 03, dezembro de 2021. Disponível em: <https://www.ludospro.com.br>. Acesso em: 05, agosto de 2022.

RAMOS, C. G. Design de material didático online. In: SOTO, U.; MAYRINK, M. F.; GREGOLIN, I. V. (Org.). **Linguagem, educação e virtualidade**. São Paulo: Cultura Acadêmica, 2009. p. 93-115. Disponível em: <https://books.scielo.org>. Acesso: 20 ago. 2022.

RICHARDS, Jack C.; RODGERS, Theodore, S.. **Enfoques y métodos en la enseñanza de idiomas**. 2. ed. Sucursal: Edinumen, 2003. 290 p.

SOFFNER, R. K.; BARBOSA, A. L. Tecnologias educacionais e o enfoque sociocomunitário. **Revista de Ciências da Educação UNISAL-Americana/SP**, ano XIII, n. 25, 2011, p.333-341.

APÊNDICE 1

Proposta de atividade retirada do Duolingo.

- 1) De acuerdo con el contenido enseñado en clase, traduce las siguientes oraciones al español usando pronombres posesivos.



Traduza para espanhol



Traduza para espanhol



Traduza para espanhol



Traduza para espanhol

- 2) Transcriba las frases al español según la tabla de sugerencias:

São seus livros.

libros	escribes	sus
carta	ellas	tus
son		

O meu diário

mi	escribimos	diario
las	tu	escriben

O seu gato

su nuestros pingüino
gato suyo león

Meus animais

pingüino mis tus
animales pato conejo

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Deus por sempre estar comigo me dando forças pra continuar, sem ele nada seria possível. Agradeço a toda minha família, principalmente a minha mãe Maria das Dores Silva Lima e meu falecido pai, José Fernandes de Lima Júnior por me tornarem a mulher que sou hoje e graças a eles que consegui chegar até aqui. Agradeço também aos meus irmãos pelo apoio e incentivo nos momentos mais difíceis no decorrer do curso.

Aos meus amigos de curso Niely, Kátia, Gleice, Manu, Milena, Livia, Fernanda, Syomara, Amanda, Maria Aparecida, Kelvin, Emília, Francisco, pelos momentos de descontração e companheirismo, vocês tornaram meus dias melhores. E em especial, meu amigo e irmão Ricardo, que dividiu todas as experiências comigo durante o curso, agradeço a Deus por sua amizade, seu companheirismo, todo seu apoio, nossas conversas, meus desabafos, meus estresses, nossos momentos de felicidade. Enfim, todos vocês foram essenciais e são o motivo de ter conseguido concluir o curso, fico feliz por ter conhecido cada um.

A minha professora e orientadora Isabela por ter aceitado o convite para me orientar. Por ser essa profissional maravilhosa, pela disponibilidade, paciência, atenção, dedicação, ensinamentos e correções.

A todos os professores do curso de Letras-Espanhol, pois eles contribuíram no meu crescimento pessoal e profissional.