

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
CENTRO INTERDISCIPLINAR DE NOVAS TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM MÍDIAS NA EDUCAÇÃO**

FERNANDA LACERDA DE VASCONCELOS

**DUOLINGO, UMA ALTERNATIVA PARA
O ENSINO DA LÍNGUA INGLESA:
BENEFÍCIOS E LIMITAÇÕES**

**Porto Alegre
2018**

FERNANDA LACERDA DE VASCONCELOS

**DUOLINGO, UMA ALTERNATIVA PARA O
ENSINO DA LÍNGUA INGLESA:
BENEFÍCIOS E LIMITAÇÕES**

Trabalho de Conclusão de Curso, apresentado como requisito parcial para a obtenção do grau de Especialista em Mídias na Educação, pelo Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul – CINTED/UFRGS.

Orientador(a):

Prof. Dr. Felipe Becker Nunes

**Porto Alegre
2018**

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL

Reitor: Prof. Rui Vicente Oppermann

Vice-Reitora: Prof^a. Jane Fraga Tutikian

Pró-Reitor de Pós-Graduação: Prof. Celso Giannetti Loureiro Chaves

Diretor do Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação: Prof. Leandro Krug Wives

Coordenadora do Curso de Especialização em Mídias na Educação: Profa. Liane Margarida Rockenbach Tarouco

AGRADECIMENTOS

NESTA ETAPA DO TRABALHO , MUITOS PENSAMENTOS E AGRADECIMENTOS VEM À TONA, MAS ESSA PARTE EU RESERVEI PARA CITAR PESSOAS QUE FORAM MUITO IMPORTANTES PARA A CONCLUSÃO DESTA ETAPA, PRIMEIRAMENTE A DEUS, POIS SEM ELE SOMOS APENAS PESSOAS AO LÉU, MEUS FAMILIARES QUE SEMPRE ENTENDERAM, “QUE ERA SÓ MAIS UM TRABALHO DO PÓS-GRADUAÇÃO”, AOS COLEGAS E AMIGOS QUE FIZ DENTRO DESTE CURSO, COMO O COLEGA ELEANDRO, QUE ME AJUDOU MUITO DURANTE ESSA ETAPA. AOS MEUS ALUNOS QUE NUNCA MEDIRAM ESFORÇOS PARA ME AJUDAR A CONCLUIR ESSA MONOGRAFIA, AOS MEUS COLEGAS E EQUIPE DIRETIVA DA ESCOLA TIRADENTES E POR ÚLTIMO, MAS UM DOS MAIS IMPORTANTES FOI MEU PROFESSOR TUTOR E ORIENTADOR FELIPE, QUE SEMPRE FOI INCANSÁVEL E QUE ACREDITOU E APOSTOU NAS MINHAS “LOUCURAS”. MUITO OBRIGADA.

RESUMO

O ensino da Língua Inglesa a cada dia que passa se torna um desafio maior para os professores que ensinam essa disciplina. Ao mesmo ponto que há cobranças por melhorias, também precisamos nos reciclar para lidar com essa geração que vive ligada à internet, o que abre a oportunidade para explorar diferentes alternativas, como a gamificação nas aulas, transformando sua aula em quase um jogo para os alunos. A presente monografia teve uma pesquisa qualitativa e quantitativa sobre o uso do aplicativo Duolingo em sala de aula, com o intuito de ajudar os alunos com conteúdos e vocabulários da Língua Inglesa. O trabalho oportunizou o uso deste aplicativo nas aulas de aprendizado de Língua Inglesa com alunos de 6º e 7º anos da Escola Municipal de Ensino Fundamental Tiradentes de Sapucaia do Sul/ RS. Foi realizada uma comparação de desempenho entre quatro turmas 6º ano A (sem uso do aplicativo Duolingo) x 6º ano B (com o uso do aplicativo Duolingo/ turma de experimento) e 7º ano A (sem uso do aplicativo Duolingo) x 7º ano B (com uso do aplicativo Duolingo/ turma de experimento). Durante o desenvolvimento do projeto, as turmas que foram de experimento, além da utilização do aplicativo Duolingo, tiveram a sua sala de aula modificada e transformada em um game. De forma geral, os resultados obtidos pelas turmas de experimento, foram mais satisfatórios que as turmas que não utilizaram o aplicativo Duolingo como forma de auxílio nas aulas, inferindo que quando se deixa o aluno animado e à vontade para a aula, obtém-se resultados melhores e mais satisfatórios.

Palavras-chave: Aprendizado. Ensino da Língua Inglesa. Duolingo. Gamificação.

ABSTRACT

The teaching of English language with passing day becomes a greater challenge for teachers who teach this discipline. At the same time as there are charges for improvements, we also need to recycle to deal with this generation that lives connected to the internet, which opens up the opportunity to explore different alternatives, such as gamification in classes, turning your class into almost a game for students. The present monograph had a qualitative and quantitative research on the use of the Duolingo application in the classroom, in order to help students with English language content and vocabulary. The study opportunized the use of this application in English language learning classes with 6th and 7th year students of the Municipal School of Fundamental Education Tiradentes de Sapucaia do Sul / RS. A performance comparison was performed between four classes: 6th year A (without use of the Duolingo application) and 6th year B (with the use of the Duolingo application / experiment class) and 7th year A (without use of the Duolingo application) (using the Duolingo application / experiment class). During the development of the project the classes that were of experiment, besides the use of the application Duolingo had its classroom, modified and transformed into a game. In general, the results obtained by the experimental classes were more satisfactory than the classes that didn't use the Duolingo application as a form of aid in the classes, concluding that when the student is left excited and the desire for class, better results are obtained and more satisfactory.

Keywords: Learning. Teaching English Language. Duolingo. Gamification.

LISTA DE FIGURAS

| | |
|---|----|
| Figura 1: Ilustração do globo terrestre no Duolingo..... | 21 |
| Figura 2: Refere-se a quais idiomas você consegue aprender com o aplicativo Duolingo..... | 21 |
| Figura 3: Ilustração de energia ou vidas no aplicativo..... | 22 |
| Figuras 4 e 5: Refere-se aos cristais que são utilizados, para troca por melhorias dentro do aplicativo Duolingo..... | 23 |
| Figura 6: Conteúdos iniciais no Duolingo..... | 23 |
| Figura 7: Xps, número de dias de ofensivas e a colocação no Ranking das atividades..... | 24 |
| Figura 8: Interface das turmas..... | 25 |
| Figuras 9 e 10: Interface de como criar um clube, dentro do aplicativo Duolingo e quais os desafios em que os alunos podem desafiar uns aos outros dentro do clube..... | 25 |
| Figura 11: Emblemas no Duolingo..... | 26 |
| Figura 12: Emblemas conquistados no Duolingo..... | 26 |
| Figura 13: Emblemas a serem conquistados no Duolingo..... | 27 |
| Figura 14: Visão geral de uma turma..... | 27 |
| Figura 15: Várias turmas podem ser criadas e gerenciadas no aplicativo..... | 28 |
| Figuras 16 e 17: Exemplos de atividades no aplicativo..... | 29 |
| Figuras 18 e 19: Telas de cadastro e acesso ao aplicativo..... | 29 |
| Figura 20: Notas do pré-teste e pós-teste do 6º ano A..... | 45 |
| Figura 21: Notas do pré-teste e pós-teste do 6º ano B..... | 45 |
| Figura 22: Notas do pré-teste e pós-teste do 7º ano A..... | 46 |
| Figura 23: Notas do pré-teste e pós-teste do 7º ano B..... | 47 |
| Figura 24: Comparativo do pós-teste do 6º ano A e B..... | 48 |
| Figura 25: Comparativo do pós-teste do 7º ano A e B..... | 48 |

LISTA DE TABELAS

| | |
|--|----|
| Quadro 1: Descrição das atividades do 6º ano A e 7º ano A..... | 36 |
| Quadro 2: Descrição das atividades do 6º ano B e 7º ano B..... | 38 |

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

| | |
|------------|--|
| M-Learning | Mobile-Learning |
| DBGL | Digital Game-based learning |
| Wi-fi | Wireless fidelity, ou "fidelidade sem fio" |
| Bluetooth | Wireless personal area networks – PANs |
| GPS | Global Positioning System |
| GSM | Global System for Mobile Communications |
| GPRS | General packet radio service |
| 3G | 3rd Generation |
| PDA's | Personal digital assistant |
| XP | Pontos de experiência/ Pontos de vida |
| L2 | Segunda Língua |

SUMÁRIO

| | |
|--|-----------|
| RESUMO | 5 |
| ABSTRACT | 6 |
| LISTA DE FIGURAS | 7 |
| LISTA DE TABELAS | 8 |
| 1. INTRODUÇÃO | 13 |
| 2. JUSTIFICATIVA | 16 |
| 3. OBJETIVO GERAL | 18 |
| 3.1 Objetivos Específicos | 18 |
| 4. REFERENCIAL TEÓRICO | 19 |
| 4.1 Ensino de Inglês com Mobile-Learning | 19 |
| 4.1.1 Duolingo | 21 |
| 4.1.2 Gamificação | 30 |
| 4.2 Trabalhos Relacionados | 31 |
| 5. METODOLOGIA | 33 |
| 5.1 Participantes | 33 |
| 5.2 Design de Estudo.. | 35 |
| 5.3 Instrumentos de Coletas de Dados | 41 |
| 5.4 Análise dos Dados | 42 |
| 6. ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS | 44 |
| 6.1 Pré-Teste e Pós-Teste | 44 |
| 6.2 Análise de Percepção | 49 |
| 6.3 Entrevistas | 51 |
| 7. CONCLUSÕES | 53 |
| REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS | 55 |
| APÊNDICES | 57 |
| Apêndice A – Pré-teste aplicado para o 6º ano A e B e para o 7º ano A e B | 58 |
| Apêndice B – Pós-testes aplicados com 6º anos A e B e 7º anos A e B | 74 |
| Apêndice C – Teste de percepção aplicado com as turmas de experimento | 80 |
| Apêndice D – Teste de Conclusão aplicado com as turmas de experimento (6º ano B e 7º ano B) | 81 |

| | |
|--|-----------|
| Apêndice E – Entrevista aplicada com 6 alunos das turmas de experimento (3 alunos do 6º ano B e 3 alunos do 7º ano B) | 82 |
|--|-----------|

1. INTRODUÇÃO

Muito se tem discutido, sobre como é ensinar, como é a melhor forma de trabalhar em sala de aula, quais métodos precisa-se utilizar para que se tenha sucesso na aprendizagem dos alunos. Segundo Shimabucuro (2017) o sistema educacional público brasileiro ao longo dos séculos “sobrevive” na tentativa de mudanças fundamentada no discurso para torná-la moderna e atrativa. São inúmeros os contextos socioeconômicos, políticos e ideológicos que atrapalham a educação escolar, o que torna a escola pouco atrativa aos alunos. Fazendo com que os professores sintam-se frustrados, pois, a educação que deveria ser sempre a prioridade nas entidades governamentais, sempre fica para trás.

Nas escolas públicas brasileiras, sente-se falta de investimentos na área de tecnologias na educação, pois na maioria das delas não se tem um laboratório de informática bem equipado, não se tem internet, e os professores acabam sentindo-se impotentes ao elaborar uma aula com o uso desse material e não conseguir passar para o seu aluno, pois segundo Shimabucuro (2017) com os avanços da tecnologia e da velocidade com que elas acontecem, as crianças estão imersas em um mundo tecnológico. Com isso, não se pode ser negada a elas o acesso à educação, informação, tecnologia e aos sistemas informatizados.

O Mobile-Learning ainda é pouco usada dentro das escolas, devido ser proibido o uso de aparelhos celulares em sala de aula a partir do PROJETO DE LEI N.º 2.246-A¹, de 2007, porém já é muito utilizado por professores como tarefa de casa, com alguns testes, atividades e desafios, fazendo com que os alunos considerem mais atrativas as aulas, já que estão cada vez mais inseridos nas novas tecnologias. Espíndola, (2016) diz que “A cada dia surgem mais aplicações para dispositivos móveis o que favorece a expansão dos celulares, inclusive entre os estudantes e professores, mas o grande desafio atual consiste no aproveitamento das

1

funcionalidades dos dispositivos móveis no processo educacional, sendo esta área denominada de M-Learning”.

O conceito Mobile-Learning pode ser traduzido para português por aprendizagem móvel ou entendido, como integração das tecnologias móveis no contexto educativo. No contexto atual em que se está vivendo, a aprendizagem móvel se faz presente sempre, principalmente com aplicativos de aprendizado de novas Línguas, hoje em dia se tem aplicativos para tudo. A Língua Inglesa é obrigatória para o Ensino Fundamental da rede pública, portanto procura-se estratégias que tornem atrativas as aulas para esses alunos que vivem a Era Digital, neste contexto para o aprendizado de uma Segunda Língua se buscam novidades, para aplicação dos conteúdos.

Quando falamos de aplicativos educativos logo nos vem à mente jogos, e sim, os jogos são de fundamental importância para o aprendizado dos alunos, a maioria dos aplicativos para aprendizado são como games, pois, instigam o jogador a ir além por se tratar de pequenos “empurrões”.

Conforme Fardo (2013), a gamificação pode ser considerada um fenômeno emergente, com o destaque alcançado pelos games no cenário midiático do século XXI, com diversos estudos apontando o potencial de algumas características intrínsecas dessa mídia (motivação para agir, resolução de problemas, colaboração, feedback imediato e obtenção de recompensas, por exemplo).

Segundo John (2017), o Duolingo se mostra favorável a isso, pois apresenta repetidas vezes uma mesma palavra seja para relacionar a imagem com a palavra, para dar a tradução, para ordená-la em uma frase, para ouvir e escrevê-la, possibilitando ao aluno perceber inadequações e corrigi-las nas próximas tarefas que serão apresentadas pelo aplicativo onde, ele irá retomar várias vezes a mesma palavra.

Neste contexto, este estudo falará sobre o aplicativo Duolingo, que é um aplicativo móvel gratuito, que pode ser utilizado em diferentes tipos de dispositivos móveis e plataformas.

Segundo Melo (2017), o Duolingo está disponível tanto para os celulares que possuem Android ou IOS, bem como Windows Phone e Web, e que é um sistema muito utilizado pelas pessoas que estudam Inglês, pois as tecnologias contemporâneas, principalmente o celular, podem tornar-se um forte aliado do professor quando utilizadas, de maneira eficiente, como dispositivos pedagógicos, facilitando o processo de ensino-aprendizagem da Língua Inglesa.

O jogador desse aplicativo aprende lendo, memorizando, falando e ainda é um jogo muito divertido, no qual se tem ofensivas (que são jogar todos os dias), vitórias e desafios.

Desta forma, esta monografia tem como objetivo avaliar o uso do aplicativo Duolingo para auxiliar no aprendizado da Língua Estrangeira de Inglês, buscando identificar benefícios e limitações em sua adoção na prática docente. Segundo Duarte et al., (2014), “à medida que vai progredindo e acertando as respostas e completando as lições, os usuários ganham pontos bem como, ao darem respostas incorretas custarão suas vidas fictícias”.

2 JUSTIFICATIVA

Quando falamos em aprendizagem, o que nos vem à mente é como está o nosso tipo de ensino hoje em dia, a quão desvalorizada e desmotivada é a classe dos professores e consequentemente desmotivados são os alunos destes professores. Talvez a desmotivação dos professores seja pelo fato dos baixos salários, ou até mesmo a desvalorização enquanto classe, o desrespeito que se tem para com os professores, uma série de aspectos da nossa sociedade, da forma de pensar sobre o que é ser professor e quão importante é essa profissão, que hoje em dia só tem aqueles que ainda tem amor por ensinar.

Quanto aos alunos acredito na desmotivação muitas vezes pelo meio em que vivem, a forma como vivem e também por estarem inseridos num lugar onde poucas coisas chamam sua atenção, mas o que será dos alunos em uma sociedade em que todos se sentem desmotivados?

Para corroborar com este trabalho, citarei o que John (2017) fala: “As tecnologias digitais na educação tendem a facilitar os processos de ensino e aprendizagem e se apresentam como um desafio aos professores. É preciso quebrar essas barreiras para que possam ser utilizados na escola como, por exemplo, a falta de conhecimento dos docentes sobre o uso das tecnologias, a permissão de seu uso em ambiente escolar”.

Este trabalho será um divisor de águas em meu cotidiano, ao mostrar que os alunos estão desmotivados, por não terem atividades adaptadas à sua realidade, ao meio em que está inserido, vivemos num mundo moderno com tecnologia, celulares que falam, computadores que fazem de tudo, e os professores insistem em dar atividades de cópia no quadro? Óbvio que os alunos vão se sentir desmotivados e não irão querer fazer, o que consequentemente deixará os professores frustrados.

A abordagem Mobile-Learning utilizada neste trabalho será o uso do aplicativo Duolingo para o ensino da Língua Inglesa no Ensino Fundamental, onde é imprescindível o uso de benefícios que este tipo de abordagem nos dá. O ensino da Língua Inglesa nas escolas de Ensino Fundamental está a cada dia mais difícil, por estarmos totalmente inseridos dentro da Era Digital, mas que infelizmente as escolas muitas vezes não são capazes de acompanhar. John (2017), explica que: “sabemos que é fato que a revolução tecnológica veio para ficar.

Não há como excluí-la da educação. Ela deve ser utilizada como parceria nas práticas pedagógicas...Os alunos estão sempre conectados”.

Portanto, é necessário que a escola acompanhe essa evolução e utilize a tecnologia como aliada para melhorar e promover a aprendizagem. Para que possa deixar de lado a utilização de quadro, livro e caderno.

Quando precisa-se de feedback imediato ou resolução de problemas, saber que as crianças são muito espertas e isso faz com que os professores tenham mais dificuldades na hora de elaborar uma atividade para que lhe chame a atenção, portanto o uso de atividades gamificadas é fundamental, pois os alunos são sempre desafiados a conseguir passar o nível e evoluir. Segundo Alves (2015), “a gamificação na educação encontra-se como área paralela aos estudos de Digital Game-based learning (DBGL) – aprendizagem baseada em jogos -, que envolve o estudo e a utilização de vídeo games e elementos de videogames no processo de ensino-aprendizagem”.

3 OBJETIVO GERAL

A questão de pesquisa formulada foi: Qual o impacto na aprendizagem de Língua Estrangeira com o uso do Duolingo no Ensino Fundamental?

Para responder à esta problemática, foi formulado o seguinte objetivo geral: oportunizar aos alunos do Ensino Fundamental o aprendizado de conteúdos da Língua Inglesa com o uso do aplicativo Duolingo e a gamificação em sala de aula e averiguar seu impacto no processo de Ensino e Aprendizagem.

3.1 Objetivos específicos

- Identificar e avaliar diferentes formas de plural e tempos verbais em textos com o uso do Duolingo.
- Entender e identificar vocabulários através do aplicativo Duolingo.
- Utilizar de forma clara e satisfatória o aplicativo Duolingo.
- Envolver os alunos através da gamificação na sala de aula.
- Avaliar e analisar o impacto desta abordagem junto ao aprendizado dos estudantes.

4 REFERENCIAL TEÓRICO

Nesta parte do estudo, será falado sobre o ensino da Língua Inglesa com Mobile-Learning, utilizando o aplicativo Duolingo como a base norteadora deste estudo, abordando a importância de se estar preparado para ministrar aulas atrativas para os alunos.

A gamificação que consiste em transformar suas aulas em games para atrair a atenção dos alunos e mostrar o quanto este tema é utilizado por professores, através de uma breve pesquisa sobre trabalhos semelhantes a este, para mostrar que este tema pode ser muito recorrente na atualidade e nas vidas dos professores e alunos.

4.1 Ensino de Inglês com Mobile-Learning

Mobile-Learning é uma abordagem ainda muito pouco utilizada nas escolas, por se tratar de aplicativos ou softwares usados por professores, para otimizar suas aulas. O Mobile-Learning pode ser utilizado através de dispositivos móveis, e isso é algo que se torna muitas vezes fora do alcance dos professores, pois é proibido o uso de aparelhos móveis em sala de aula.

Barcelos et al. (2009), diz “O termo Mobile-Learning é utilizado para denotar ensino através de aparelhos móveis ou dispositivos móveis, possíveis pelos avanços na tecnologia na área da informática. Apresentam-se como interfaces inteligentes para o usuário utilizando tecnologias de comunicações sem fios, tais como Wi-Fi, Bluetooth assim como as tecnologias do tipo GPS (Global Positioning System), GSM (Global System for Mobile Communications), GPRS (General packet radio service), 3G (3rd Generation), disponíveis em celulares, PDAs (personal digital assistant), palmtops, entre outros”.

Acredito que o Mobile-Learning parte da necessidade de atrair o educando para as aulas, de fazer aulas mais voltadas a realidade do aluno, fazendo com que de uma forma ou de outra, o aluno tenha prazer em estar em uma sala de aula, partimos do contexto social, de que os alunos não estão preocupados com o futuro e sim que são obrigados a estudar, lidamos com esses alunos de forma que eles possam ter algo a mais para se interessar, algo que lhes chame a atenção, já que nossos alunos estão conectados. Barcelos et al. (2009), diz que

“muitos destes alunos demonstram uma desenvoltura ímpar na utilização de recursos tecnológicos”.

Para dirimir esta dificuldade, aproveitando a motivação e vocação dos alunos para o uso da tecnologia, novas estratégias vêm sendo estudadas no que diz respeito ao uso de recursos de informática na educação, com a finalidade de potencializar habilidades que visam o desenvolvimento do raciocínio (GRABE, 2001).

As aulas de Língua Inglesa, se tornam cada dia mais monótonas, por ser uma segunda Língua e porque os alunos têm mais dificuldades e muitas vezes vergonha de falar em Inglês, por isso o uso de Mobile-Learning poderia deixar as aulas mais atrativas e conseqüentemente uniria o uso de aparelhos móveis e o aprendizado de uma nova Língua. Segundo Costa (2016), “atualmente, percebemos que é cada vez mais desafiador obter sucesso no processo de ensino, principalmente, quando se refere ao ensino de uma Língua Estrangeira... é comum professores da disciplina de Língua Inglesa ouvir com frequência de seus alunos frases, tais como, "tenho dificuldades em aprender uma Língua Estrangeira”, “tenho dificuldades em aprender Inglês”, “aprender Inglês é muito difícil”, dentre outros”.

Existem muitos softwares responsáveis e engajados no ensino e aprendizagem de Língua Inglesa e por sua vez alunos interessados nesse tipo de ensino, ensino fácil, fazer em qualquer lugar, a qualquer momento. É aí que entra a Mobile-Learning, pela acessibilidade e facilidade, o que não podemos mais é fechar os olhos, pois a era Digital está cada dia mais presente nas nossas vidas.

Como exemplos de aplicativos utilizados por aprendizes de Língua Inglesa, se torna possível citar o Google Translate e o Duolingo, segundo Neuls (2015) os softwares educacionais foram criados em diferentes classes para serem utilizadas no processo educacional, sendo eles caracterizados como educacional se existe sua inserção em contextos de ensino-aprendizagem. Tendo por base essa informação, sabemos, então, que os programas utilizados em processos administrativos escolares ou em contextos pedagógicos são considerados softwares educacionais, sendo ele caracterizado como: software educativo e software aplicativo (MORAIS, 2003, p.21).

A utilização de mobile learning, como ferramenta de apoio de aprendizagem é muito importante, pois através dela conseguimos trazer os alunos para o nosso lado, mostrando que aprendizado e jogos andam lado a lado, de forma a evitar que venha à tona tudo que estamos

cansados de saber, da aula sem motivação, que leva a alunos sem motivação, e por sua vez os professores se tornam frustrados, por verem seus alunos sem motivação.

4.1.1 Duolingo

O Duolingo (Figura 1 e 2) é um jogo que além de jogar sozinho e escolher o idioma que você quer aprender, você pode convidar amigos para jogar junto de você, compartilhar momentos, desafios, disputar ofensivas (ofensivas é quando você joga por vários dias consecutivos) à medida que você vai jogando e evoluindo vai acumulando pontos. A figura 1 apresenta o globo terrestre, mostrando que ensina vários idiomas e as corujinhas que são símbolo do aplicativo Duolingo com as bandeirinhas de alguns dos idiomas que se aprende no aplicativo.



Figura 1: ilustração do globo terrestre no Duolingo

Fonte: Aplicativo Duolingo



Figura 2: refere-se a quais idiomas você consegue aprender com o aplicativo Duolingo

Fonte: Aplicativo Duolingo

É através de “cristais” que o aprendiz consegue ir trocando por melhorias dentro do próprio aplicativo como, por exemplo: você ir à loja e comprar “superpoderes” como o dobro ou nada, na qual você pode dobrar sua aposta de cristais jogando sete dias de ofensivas, ou bloqueio de ofensivas, trocar por energia e até mesmo comprar um escudo energético o qual é usado para que você passe 30 minutos sem perder energias (Figura 3). Segundo Neuls (2015), o Duolingo trata-se de um aplicativo bem conhecido por estudantes de Línguas. Atualmente é considerado um dos melhores aplicativos para se aprender idiomas, visto que transforma o aprendizado numa espécie de jogo, onde há fases e essas precisam ser vencidas para que as próximas possam ser desbloqueadas e utilizadas.

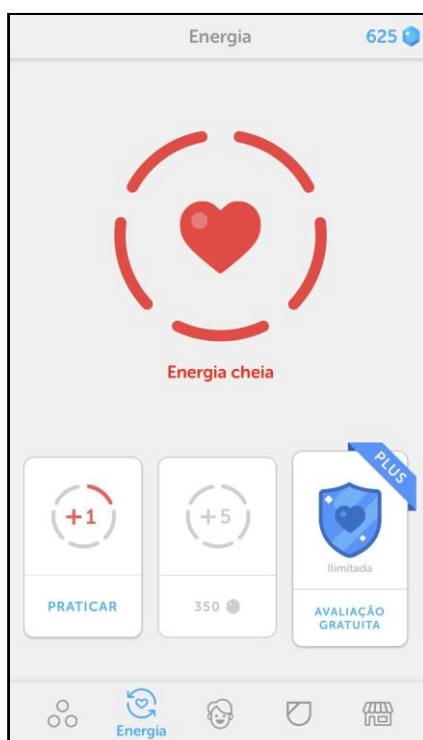
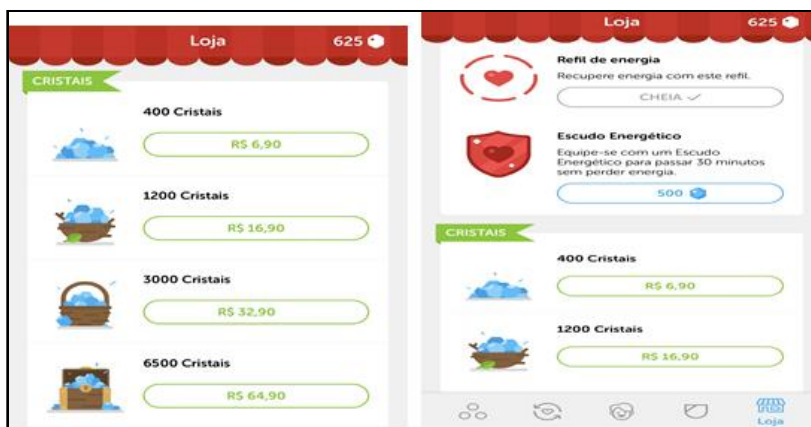


Figura 3: ilustração de energia ou vidas no aplicativo

Fonte: Aplicativo Duolingo

A Figura 3 refere-se a energia ou vidas, da qual os aprendizes, precisam para ter mais conquistas, essa energia você pode comprar ou esperar para que carregue naturalmente. Segundo Duarte et al. (2016), “as vidas dos jogadores, em cada unidade, são representadas por três corações vermelhos, sempre que o jogador erra, um coração vermelho torna-se cinza, indicando a perda de uma vida”.

Você ainda pode, se quiser, comprar cristais, para que assim possa acelerar essas melhorias, porém isso se faz com dinheiro, através do cartão de crédito (Figuras 4 e 5), mas se você mantiver o hábito de jogar e praticar pelo menos o mínimo por dia você acumula a sua energia e não necessita a compra.



Figuras 4 e 5: refere-se aos cristais que são utilizados, para troca por melhorias dentro do aplicativo Duolingo

Fonte: Aplicativo Duolingo

Dentro da plataforma do Duolingo você inicia como aprendiz (Figura 6), e passa por diversos passos, até chegar as lições das quais irá realmente aprender. Os conteúdos dentro do aplicativo, são vinculados uns aos outros com intuito do jogador constituir o ensino-aprendizagem da língua escolhida, acredita-se que com o aplicativo o jogador aprende, jogando. O aplicativo, nas suas últimas atualizações, trouxe diversas novidades, como ranking, turmas, clube e conquistas, sendo descrita cada uma delas, pois é através dessas novidades que o jogador acaba se estimulando mais a jogar e acumular seus cristais.

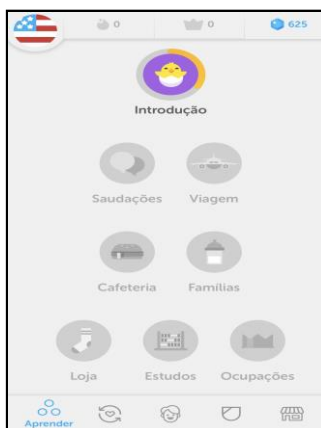


Figura 6: conteúdos iniciais no Duolingo

Fonte: Aplicativo Duolingo

A figura 6 refere-se aos conteúdos iniciais apresentados pelo aplicativo Duolingo, onde o aprendiz, precisa fazer as diversas lições para que possa ir subindo seu nível e acumulando sua pontuação. O Ranking (Figura 7) é uma disputa a qual você compete com as pessoas e até mesmo com seus amigos, por quem acumula mais XP (são os pontos que você faz nas ofensivas) quanto mais XPs você acumula mais tempo na frente você se mantém, em qualquer disputa o ranking será o seu norteador, no momento que você fica um dia sem praticar, você perde as ofensivas e os XPs, assim acaba decaindo no ranking.



Figura 7: xps, número de dias de ofensivas e a colocação no Ranking das atividades

Fonte: Aplicativo Duolingo

A turma dentro do Duolingo (Figura 8) é onde você consegue monitorar os jogadores, essa turma precisa ser montada e os jogadores entram nessa turma, ou você é colocado na turma. Dentro da turma não aparece as ofensivas e nem o seu ranking, o que aparece é como você está de um modo geral, dentro da turma, aparece se você teve lições completas, incompletas ou se não realizou.

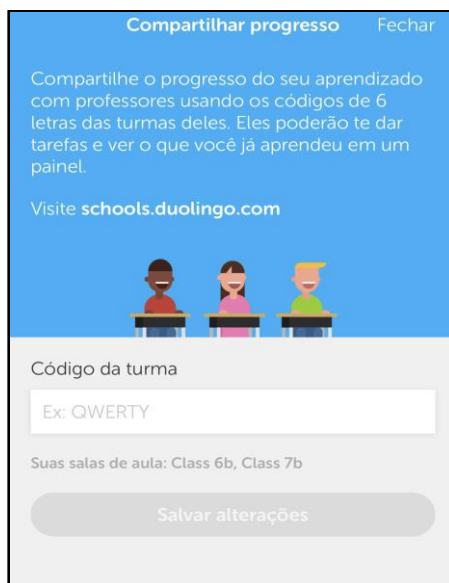


Figura 8: interface das turmas

Fonte: Aplicativo Duolingo

A Figura 8 representa a interface, para que os alunos possam entrar nas turmas, seja acesso pelo código da turma que é disponibilizado, com o qual o aluno pode entrar, ou por e-mail, dessa forma, somente o professor pode incluí-lo na turma.

O Clube (Figuras 9 e 10) é bem parecido com a turma, a diferença é que qualquer pessoa pode criar um clube, e qualquer pessoa pode entrar no seu clube, basta ter o código de acesso, ou procurar pelo nome, enquanto a turma você entra com um código ou é posto na turma, dentro do clube você pode sugerir desafios para os colegas de clube, quando esses desafios são feitos com sucesso você aumenta o seu ranking.



Figuras 9 e 10: interface de como criar um clube, dentro do aplicativo Duolingo e quais os desafios em que os alunos podem desafiar uns aos outros dentro do clube

Fonte: Aplicativo Duolingo

As Conquistas (Figuras 11, 12 e 13) , são emblemas que você vai conseguindo ao decorrer do jogo, quanto mais se joga e cumpre os desafios, mas conquistas e emblemas você adquire, cada emblema tem um número X de atividades que você precisa preencher como por exemplo: “ Na mosca” que é fazer cinco lições sem errar nada. Cada lição, cada XP alcançado, cada vez que lidera ranking, o jogador vai tendo essas conquistas e essas conquistas vão liberando experiências e cristais.



Figura 11: Emblemas no Duolingo

Fonte: Aplicativo Duolingo



Figura 12: Emblemas conquistados no Duolingo

Fonte: Aplicativo Duolingo



Figura 13: Emblemas a serem conquistados no Duolingo

Fonte: Aplicativo Duolingo

As ilustrações anteriores referem-se aos emblemas, que você vai conquistando durante o jogo, cada emblema consiste em um grupo de atividades a serem desenvolvidas, por exemplo: panelinha, para conquistar esse emblema, você deverá chegar ao topo do clube pelo menos uma vez.

No Duolingo tem uma página voltada para os professores, o Aplicativo educativo para escolas possibilita criar turmas (Figuras 14 e 15) com seus alunos, é possível nomear, e você mesmo pode incluí-los através de um código, essas turmas servem para um melhor monitoramento de aprendizagem deles, dentro dessas turmas você pode propor desafios, adicionar atividades, comentários e ainda consegue ver individualmente cada lição que eles fizeram e ainda ver se foi completa, incompleta e ainda se não fez. Em cada turma, o professor recebe um relatório semanal do desempenho.

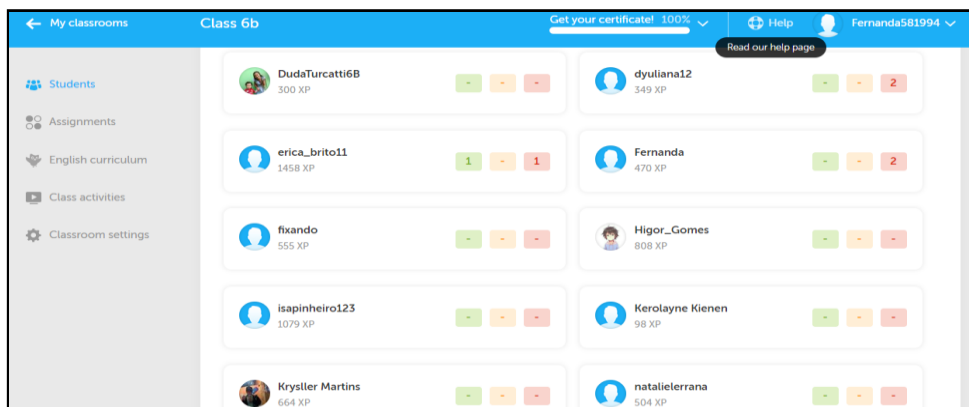


Figura 14: visão geral de uma turma

Fonte: Aplicativo Duolingo

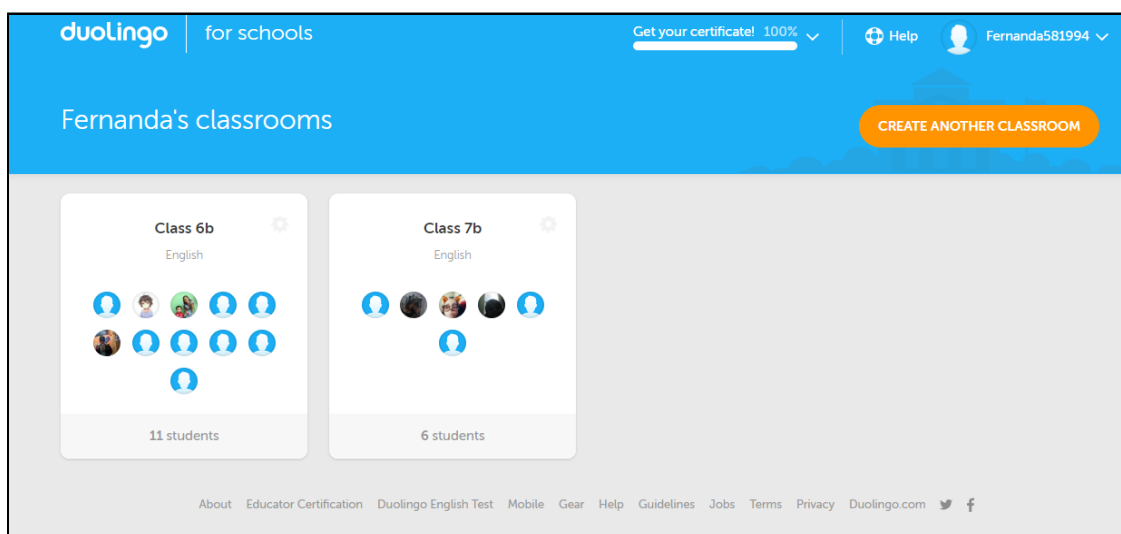


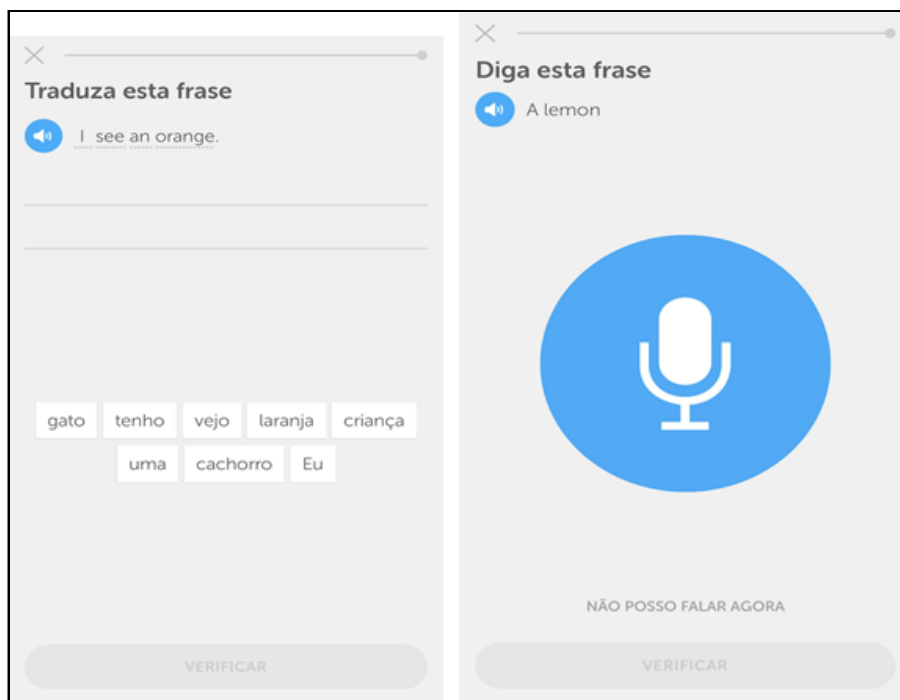
Figura 15: várias turmas podem ser criadas e gerenciadas no aplicativo

Fonte: Aplicativo Duolingo

As ilustrações anteriores referem-se às turmas que podem ser criadas, justamente para quando se está desenvolvendo atividades, com o uso do Aplicativo Duolingo, para que o professor possa ter uma noção do número de alunos e se os mesmos estão desenvolvendo as atividades, das quais foram propostas.

As lições do Duolingo (Figuras 16 e 17) são sempre de forma clara e específica, sendo feitas através de escrita, fala e repetições, mas como se sabe o Duolingo é um jogo e esse jogo faz com que essas lições se tornem fáceis, por sempre refazer as atividades aprendidas, e se você fica muitos dias sem jogar, você pode reforçar as lições, ou refazê-las. Segundo Manuel (2017), o aplicativo Duolingo enfatiza a tradução tanto de palavras quanto de frases.

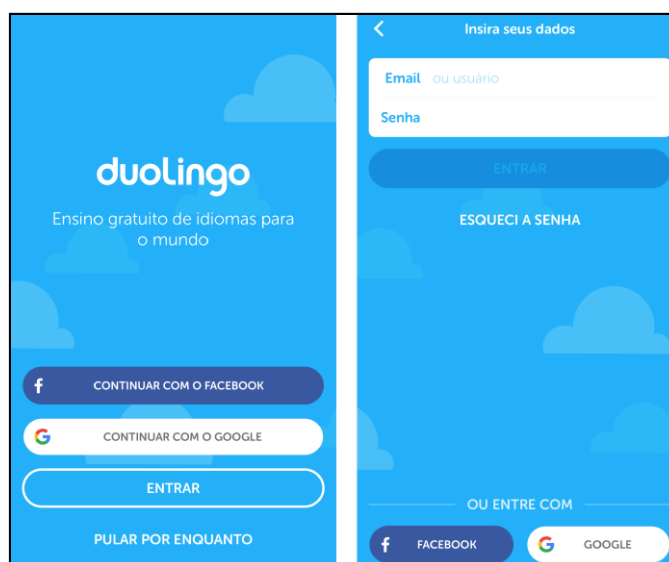
Há também alguns momentos em que o usuário terá alguns exercícios de escrita, em que ele escreve o que está ouvindo na Língua que está estudando, além de ditados que envolvem a compreensão e produção oral e, dessa forma, o usuário vai progredindo nas lições. As Figuras 16 e 17: referem-se a alguns exemplos de lições das quais você poderá encontrar no Duolingo, lições essas que tem por base o agrupamento de palavras para encontrar a melhor tradução e a fala de frases, para que possa ver como está sua pronúncia na Língua escolhida.



Figuras 16 e 17: exemplos de atividades no aplicativo

Fonte: Aplicativo Duolingo

Para participar ou jogar o Duolingo, é muito fácil e é gratuito, basta você ter um e-mail, baixar o aplicativo, ou até no computador você consegue jogar, cadastrar, com e-mail e uma senha (Figuras 18 e 19). Essa plataforma é compatível com Android, IOS, Windows Phone e computador.



Figuras 18 e 19: telas de cadastro e acesso ao aplicativo

Fonte: Aplicativo Duolingo

As figuras anteriores referem-se a como é fácil se cadastrar e começar a jogar, basta baixar o aplicativo, e ter um e-mail válido, assim que o aplicativo estiver instalado no seu smartphone, basta cadastrar um e-mail e uma senha e começar a diversão.

4.1.2 GAMIFICAÇÃO

A Gamificação neste trabalho surge de um panorama onde os professores necessitam de algo a mais para conduzir o trabalho, um contexto no qual os alunos encontram-se estagnados, nada mais lhes chama a atenção, isso nos leva a algo novo, do que qual os alunos estão imersos, que são os games. Segundo Garcia (2017) a gamificação pode ser considerada um fenômeno emergente com o destaque alcançado pelos games no cenário midiático do século XXI, com diversos estudos apontando o potencial de algumas características intrínsecas dessa mídia (motivação para agir, resolução de problemas, colaboração, feedback imediato e obtenção de recompensas).

Trata-se da gamificação como um novo método para ajudar os professores no ensino-aprendizagem dos seus alunos, tendo em vista feedbacks e diversão reunidos nos mais diversos tipos de atividades, para os alunos isso devolverá a vontade de fazer as atividades, pois quando se joga, sempre se quer alcançar o nível mais alto. Este trabalho visa falar sobre gamificação em aprendizado de Línguas, segundo Garcia (2017), “o conceito de gamificação deve ser entendido como o uso de “mecânicas e estéticas baseadas em games e pensamento de game para engajar as pessoas, motivar a ação, promover a aprendizagem e resolver problemas”, por isso os games que ensinam um tipo de Língua, se utilizam muito dos aspectos da gamificação”.

Segundo Medeiros (2015), a gamificação auxilia no desenvolvimento das habilidades do educando facilitando nas resoluções de problemas, bem como transmitindo um sentimento de realização através de feedbacks e recompensas, quando trabalhamos com uma nova língua, procuramos o melhor para os nossos alunos, aquilo que os faça querer ir em frente, buscar novos conhecimentos, e é isso que a gamificação através dos feedbacks e recompensas traz a estes alunos. Um exemplo bem claro de gamificação é o aplicativo de aprendizado de novas Línguas Duolingo, que lida muito bem com a estratégias da gamificação, pois insere seus

“jogadores” em um mundo de disputas e conquistas sempre estimulando a ir em frente com novos aprendizados, fazendo com que seus jogadores fiquem jogando por algum tempo.

Segundo Duarte et al. (2016), no ensino de Línguas, a gamificação normalmente envolve a introdução de um sistema de pontos e premiações ao contexto de ensino a fim de motivar os alunos (STANLEY, 2012, p.11) por isso que sempre que se fala em uma Segunda Língua remete-se ao conceito de gamificação, pois o “jogador” que procura este tipo de aprendizagem, já está imerso aos jogos, e assim será mais fácil fazer com que ele goste e continue jogando. Para os “alunos jogadores” a gamificação é uma excelente ferramenta, pois além de jogar e conseguir conquistar novas marcas esses alunos podem interagir uns com os outros, através de disputas e desafios, fazendo com que um dê um feedback para o outro.

4.2 TRABALHOS RELACIONADOS

Para este trabalho foram selecionados cinco trabalhos norteadores para ajudar na minha pesquisa, farei uma breve apresentação de cada um citando suas características principais e como foram utilizados.

O trabalho Melo (2017) teve como base norteadora o uso do aplicativo Duolingo durante as aulas e a aplicação de uma sondagem com os alunos da educação de jovens e adultos sobre o seu conhecimento. Essa sondagem se deu no início do processo de uso do aplicativo e no seu final, obtendo assim os resultados e progressos surpreendentes por parte dos alunos quanto a aprendizagem pelo aplicativo Duolingo.

A abordagem de Neuls (2015) desse trabalho trata da pesquisa de diversos softwares que podem ser utilizados no ensino aprendizagem da Língua Inglesa, onde destacou-se a utilização do aplicativo Duolingo e o Google Translate como estudo de caso, assim obtendo como resultados o aumento de produção e interesse dos alunos.

O trabalho de Costa (2016) aborda o uso do aplicativo Duolingo, como um software que aprimora o conhecimento dos alunos, de forma criativa e com interação, também fala do uso do mesmo por professores para tornar suas aulas mais atrativas e de interação. Este artigo foi desenvolvido por um professor da área da Língua Inglesa com mais de quinze alunos de uma escola técnica, e se pode constatar um baixo nível de aprendizado da Língua Inglesa

antes de conhecerem o aplicativo Duolingo, sendo que após os alunos conhecerem o aplicativo Duolingo, eles obtiveram um excelente resultado de aprendizagem.

O trabalho de Mota et al. (2016) engloba a análise de resultados de turmas entre 7º, 8º, 9º e 1º ano, o aplicativo foi instalado em seus smartphones ou no computador com a ajuda da professora do laboratório de informática e da professora da Língua Inglesa. Este trabalho concluiu que é possível que o aluno aprenda através da plataforma Duolingo, tendo o professor como mediador do ensino aprendizagem.

O artigo de John (2017) abordou a utilização do aplicativo Duolingo como ferramenta de uso, para a memorização de vocabulários com alunos do Ensino Fundamental de 8º e 9º anos, utilizando como base o estudo de caso. Este experimento teve duração de seis meses e obteve o resultado de que o aplicativo não coloca os aprendizes da Língua em uma situação real, mas que mesmo assim para o aprendizado e memorização de vocabulários, o mesmo foi muito enriquecedor.

O presente trabalho de pesquisa teve como base todos estes artigos acima citados, contou com uma pesquisa quantitativa e qualitativa de dados sobre o uso do aplicativo Duolingo na sala de aula. Esta pesquisa baseou-se em uma aplicação de pré-teste e pós-teste com os alunos do Ensino Fundamental de 6º e 7º ano, onde foram analisados estes resultados com base nos conteúdos ofertados pelo Duolingo e desenvolvido em sala de aula como um objeto de aprendizagem, que segundo Wiley (2000) “é qualquer recurso digital que pode ser reusado para apoiar a aprendizagem”.

Durante a elaboração dessa monografia, me deparei com a insatisfação dos alunos, assim como qualquer professor se depara, e desse meu insight eu pensei que os alunos mereciam algo a mais que somente o uso do Duolingo nas aulas, eles necessitavam de maiores desafios.

Foi como principal diferencial deste trabalho que resolvi transformar as minhas aulas em Duolingo, ou seja, “gamificar” as aulas, além do uso do aplicativo Duolingo de forma complementar. Segundo Medeiros (2015), “a “gamificação” auxilia no desenvolvimento das habilidades do educando, facilitando nas resoluções de problemas, bem como transmitindo um sentimento de realização através do feedback e recompensa”.

5 METODOLOGIA

A pesquisa conduzida neste trabalho teve uma natureza explicativa, do tipo causa e efeito. Esse tipo de pesquisa procura identificar os fatores que determinam, ou, contribuem para a ocorrência de um determinado fenômeno (GIL, 2010). Durante a pesquisa explicativa desenvolvida neste trabalho, foi determinada a utilização da modalidade quase-experimental, sendo definida por Rockers et al. (2015) como o processo que estima o tamanho do efeito causal, usando variações exógenas na exposição de interesses, que não são controladas diretamente pelo pesquisador.

Este trabalho teve como base a pesquisa qualitativa e quantitativa. A pesquisa qualitativa baseia-se na observação cuidadosa dos ambientes onde o sistema está sendo ou será utilizado, do entendimento das várias perspectivas dos usuários ou potenciais usuários do sistema (WAINER, 2007), enquanto a pesquisa quantitativa é baseada na medida (normalmente numérica) de poucas variáveis objetivas, com ênfase na comparação de resultados e no uso intensivo de técnicas estatísticas (WAINER, 2007).

Este trabalho, através dos tipos de pesquisa acima citados mostra o desempenho de quatro turmas de estudantes de uma Escola de Ensino Fundamental da região metropolitana de Porto Alegre, esta escola fica na cidade de Sapucaia do Sul. Este estudo buscou complementar o ensino-aprendizagem da construção de conhecimentos em uma nova linguagem através de um recurso midiático, que é o aplicativo Duolingo. Desta forma, a pesquisa teve como intuito fazer uma comparação entre as duas turmas que utilizaram o aplicativo Duolingo e as duas que não utilizaram o mesmo aplicativo. As subseções a seguir, busca esclarecer cada etapa deste trabalho, sanando qualquer dúvida que possa surgir.

5.1 Participantes

Esta pesquisa foi desenvolvida na Escola de Ensino Fundamental TIRADENTES, situada na cidade de Sapucaia do Sul, Rio Grande do Sul, onde 4 (quatro) turmas do Ensino Fundamental participaram das atividades. Estas turmas foram de 6º e 7º anos do Ensino Fundamental, sendo um 6º e um 7º do turno da manhã e um 6º e um 7º do turno da tarde.

Cada turma do 6º ano tem 23 alunos, em um total de 46 alunos de 6º ano e as turmas de 7º ano, cada uma tem 25 alunos, em um total de 50 alunos, portanto o projeto abrangeu 96 alunos da escola. Estes 96 alunos foram distribuídos entre 4 turmas, das quais eu trabalho Língua Inglesa, a faixa etária dos alunos é entre 11 e 15 anos, alguns alunos são repetentes na mesma turma, tornando assim as turmas com algumas diferenças etárias. Por serem turmas em diferentes turnos, as quatro turmas ficaram subdivididas da seguinte forma:

- 6º ano A: foi trabalhado os conteúdos previamente estipulados, descritos na próxima subseção, de forma tradicional, sem auxílio de nenhum aplicativo ou outra mídia. A turma do 6º ano A tem alunos repetentes e com maiores dificuldades financeiras, alguns deles se alimentam somente na escola, mas também tem alunos muito bons, com notas altas e com muita vontade de aprender, mas na maioria das vezes são mais apáticos.
- 6º ano B: foi trabalhado os conteúdos previamente estipulados, descritos na próxima subseção, através das aulas e com o auxílio do aplicativo Duolingo e a gamificação nas aulas. A turma do 6º ano B também tem alunos carentes, um pouco menos, porém eles são mais empenhados em realizar as tarefas, ficam sempre querendo mais atividades e empolgados com o que tem de novo nas aulas, eles são bem agitados.
- 7º ano A: foi trabalhado os conteúdos previamente estipulados, descritos na próxima subseção, de forma tradicional, sem auxílio de nenhum aplicativo ou outra mídia. Esta turma, é bem complicada na questão de condições e comportamento em sala de aula, alguns alunos só se alimentam na escola e vivem em condições bem precárias, mas que ao mesmo tempo querem um futuro melhor, tem também aqueles que não se comportam em sala de aula e estão ali só por estarem, dormem durante as aulas, desafiam os professores, enfim complicada de lidar.
- 7º ano B: foi trabalhado os conteúdos previamente estipulados, descritos na próxima subseção, através das aulas e com o auxílio do aplicativo Duolingo e a gamificação nas aulas. Já a turma do 7º ano B é totalmente ao contrário do 7º ano A, os alunos tem condições, gostam de participar, tomam iniciativa, são

bem agitados, mas produzem muito é fácil e cansativo trabalha nessa turma pois eles te sugam, querem sempre saber mais.

É importante deixar claro que os alunos que não utilizaram nenhum tipo de auxílio midiático, receberam o mesmo material impresso que os alunos que utilizaram o aplicativo Duolingo. Estes conteúdos, foram planejados e construídos pelo professor de acordo com o plano de ensino da Língua Inglesa das disciplinas.

5.2 Design do Estudo

Sempre que se pensa em ensino-aprendizagem vem à mente alunos desinteressados, professores cansados, escolas com dificuldades na sua estrutura, este projeto foi para repensar todos estes aspectos, o que fazer para que um aluno se interesse pelas aulas? Ou quais as metodologias que poderiam ser utilizadas para que estes alunos vissem as aulas com maior interesse? Ou até mesmo o que se fazer para que o professor volte a preparar uma aula que entusiasme os alunos? Com intuito da obtenção destas respostas que desenvolvi este projeto.

Este projeto parte da minha inquietude para com meus alunos, os achava muito apáticos e desmotivados, aí surgiu a ideia de tentar motivá-los, abaixo descreverei detalhadamente parte por parte do meu projeto. Comecei escolhendo as turmas de acordo com a finalidade do meu projeto que era utilizar o Duolingo com os alunos, pois sempre achei um ótimo aplicativo para aprendizado, essas turmas foram selecionadas, com base nas primeiras lições do Duolingo, pois estas lições abrangem os conteúdos que o 6º anos e os 7º anos estudariam, por isso os selecionei.

Após as turmas terem sido selecionadas, comecei o processo de busca dos conteúdos e montagem do material, esse material foi esquematizado de acordo com o plano de ensino da escola: vocabulários como saudações, animais, alimentos, clima, cores, roupas e família. Estes seriam os vocabulários comuns para as quatro turmas, em que, além dos vocabulários de cada ano teria um conteúdo específico para ser trabalhado, no caso do 6º ano foi o verbo TO BE no presente e nas formas afirmativa, negativa e interrogativa, enquanto no 7º ano aprenderiam além dos vocabulários, o Plural dos Substantivos.

Após definir os conteúdos, montei um pré-teste, com diversas atividades dos conteúdos selecionados, atividades de ligar, completar, desenhar, pintar. Esse pré-teste continha duas atividades de cada vocabulário e duas atividades dos conteúdos, sendo este pré-teste montado um para o 6º ano e outro para o 7º ano, já que o conteúdo específico era diferente. Ele foi aplicado com as turmas sem terem nenhum conhecimento prévio dos conteúdos, para que assim possa se estabelecer uma comparação entre o aprendizado.

Após o pré-teste, foi feito um teste de percepção com os alunos das turmas do 6º ano B e 7º ano B, os quais iriam utilizar o Duolingo durante a realização do projeto. Este teste continha 6 perguntas sobre a utilização de aplicativos por parte dos professores em sala de aula, e o que eles pensavam sobre o seu uso. Os trabalhos desenvolvidos nas turmas foram divididos por aula, sendo 2 períodos de 55 minutos cada, para cada turma semanalmente, em que utilizei 5 semanas para o desenvolvimento total do projeto em cada turma. A partir desse ponto irei descrever cada turma separadamente, começando pelas turmas do 6º ano A e do 7º ano A, que foram as turmas sem utilização do aplicativo. O quadro 1 apresenta a descrição.

Quadro 1: descrição das atividades das turmas do 6º ano A e 7º ano A

| 6º ano A e 7º ano A | |
|----------------------------|--|
| Semanas | Realização das atividades |
| Semana 1 | Durante as aulas de Língua Inglesa na semana 1 os alunos realizaram um pré-teste, montado as atividades dos vocabulários selecionados e do conteúdo específico, sem nenhuma utilização de aplicativo, somente o dicionário de Língua Inglesa. Este pré-teste foi realizado de forma individual e sem consulta ao material. |
| Semana 2 | Durante a semana 2, iniciei as aulas falando da importância do estudo de uma segunda língua e relatando que os alunos estariam participando de um projeto, para obtenção de resultados do ensino-aprendizagem de Língua Inglesa, relatei quais seriam as diferenças para as turmas da manhã e da tarde. Assim que todos os alunos sanaram suas dúvidas, distribuí as apostilas contendo todos os |

| | |
|----------|---|
| | <p>vocabulários a serem desenvolvidos na turma, fazendo a leitura de todos. Se torna importante constar que os vocabulários continham as respectivas traduções, para ficasse mais fácil o aprendizado e a realização das atividades. Foi mostrado para os alunos que ao final da apostila continham diversos exercícios com os vocabulários estudados e exercícios com o conteúdo específico de cada turma, após a explicação e a leitura dos vocabulários, foi fornecido um tempo para que os alunos pudessem fazer alguns dos exercícios, ao final da aula recolhi as apostilas, para que eu pudesse corrigir o que eles haviam feito.</p> |
| Semana 3 | <p>Durante a semana 3 no início da aula, foi distribuído novamente as apostilas, com a correção nas atividades feitas pelos alunos, essas correções continham alguns comentários do que haviam acertado e do que haviam errado. Seguindo a aula, deixei que os alunos pudessem acabar as atividades sobre os vocabulários e foi dado início a explicação sobre os conteúdos específicos de cada turma, no caso do 6º ano o verbo TO BE e do 7º ano o Plural dos Substantivos. Foi explicado o conteúdo e dado um espaço para a retirada das dúvidas de cada aluno, nas suas respectivas aulas. Nesta semana, os alunos realizaram as últimas atividades dos vocabulários, sanadas todas as dúvidas dos alunos, ao final recolhi novamente as apostilas.</p> |
| Semana 4 | <p>Durante a semana 4, no início da aula, foi retomada a explicação dos conteúdos específicos com cada turma, novamente retiradas as dúvidas e foi entregue as apostilas, com as correções, de todas as atividades sobre os vocabulários. Durante as aulas da semana 4 os alunos realizaram as atividades dos conteúdos específicos das turmas, atividades essas, que foram feitas e corrigidas em aula, para que não ficasse nenhuma dúvida sobre os conteúdos. Tal atitude foi</p> |

| | |
|----------|---|
| | tomada em virtude das aulas da semana 5, em que seria aplicado um pós-teste, o qual já foi relatado aos alunos no final das aulas da semana 4. Foi explicado que o pós-teste seria realizado da mesma forma que o pré-teste, sem a utilização do material, ao final da aula da semana 4 foi deixado que os alunos levassem para casa o material para que pudessem estudar para o pós-teste. |
| Semana 5 | Durante a semana 5, no início da aula foi lembrado como seria o pós-teste e foi reexplicado os conteúdos específicos, lembrando todas as regras. Os alunos devolveram as apostilas e foi realizado o Pós-teste. |

As turmas do 6º ano B e do 7º ano B que utilizaram o aplicativo Duolingo nas aulas realizaram as atividades de forma similar, com a exceção de algumas atividades extras e a gamificação na sala de aula, que foi um ponto fundamental, para a recuperação dos alunos, a seguir a descrição de como foram as semanas destas turmas. O quadro 2 apresenta a descrição das atividades.

Quadro 2: descrição das atividades das turmas do 6º ano B e do 7º ano B

| 6º ano B e 7º ano B | |
|----------------------------|---|
| Semanas | Realização das atividades |
| Semana 1 | Durante as aulas de Língua Inglesa na semana 1, os alunos realizaram um teste de percepção sobre o que pensavam do uso do aplicativo Duolingo e um pré-teste, montado com as atividades dos vocabulários selecionados e do conteúdo específico, sem nenhuma utilização de aplicativo, somente o dicionário de Língua Inglesa. Este pré-teste foi realizado de forma individual e sem consulta ao material. Ao final desse pré-teste, foi realizado um teste de percepção com os alunos. Nesta aula, os alunos puderam ter o primeiro contato com o aplicativo Duolingo, em que foi solicitado |

| | |
|----------|--|
| | <p>que fizessem o download do aplicativo em seus smartphones. Os alunos foram introduzidos a um clube e uma turma dentro do aplicativo Duolingo que foi previamente feita pelo professor, afim de monitorar e desafiar os alunos durante a semana. Foi combinado que os alunos não trariam os celulares para sala de aula, mas que desenvolveriam as atividades do aplicativo durante a semana nas suas residências, surgindo qualquer dúvida entrariam em contato com a professora. Foi ensinado aos alunos como proceder dentro do aplicativo, como realizar as atividades, e os desafios, também foi deixado claro que os alunos seriam monitorados pela professora afim de subir o seu nível com a gamificação da sala de aula.</p> |
| Semana 2 | <p>Nas aulas da semana 2 iniciei falando da importância do estudo de uma Segunda Língua e relatando que os alunos estariam participando de um projeto, para obtenção de resultados do ensino-aprendizagem de língua Inglesa. Também relatei qual seriam as diferenças para as turmas da manhã e da tarde, assim, que todos os alunos sanaram suas dúvidas distribuí as apostilas, contendo todos os vocabulários a serem desenvolvidos na turma, sendo realizada a leitura de todos. É importante constar que os vocabulários continham as respectivas traduções, para ficasse mais fácil o aprendizado e a realização das atividades, foram mostrados para os alunos que ao final da apostila continham diversos exercícios com os vocabulários estudados e exercícios com o conteúdo específico de cada turma. Após a explicação e a leitura dos vocabulários, foi dado um tempo para que os alunos pudessem fazer alguns dos exercícios. Na semana 2 foi construído um cartaz, com diferentes nomenclaturas como “aprendiz de feiticeiro, feiticeiro, mago e mestre dos magos”, assim cada nível que o alunos fosse subindo no aplicativo, nos desafios semanais da turma e nos exercícios eles receberiam um adesivo com frases motivacionais para continuar</p> |

| | |
|----------|---|
| | <p>subindo de nível, e para o aluno que mais tivesse feito as atividades no aplicativo, que acumulasse mais pontos durante a semana, ele ganharia um saquinho com balas de goma. Ao final da aula todas as apostilas foram recolhidas.</p> |
| Semana 3 | <p>Durante a semana 3, no início da aula foi distribuído novamente as apostilas, com a correção das atividades feitas pelos alunos, com feedbacks e comentários, motivando-os a seguirem em frente. Na sequência da aula, deixei com que os alunos pudessem acabar as atividades sobre os vocabulários e foi dado início a explicação sobre os conteúdos específicos de cada turma, no caso do 6º ano o verbo TO BE e do 7º ano o Plural dos Substantivos. Foi explicado o conteúdo e fornecido um espaço para a retirada das dúvidas de cada aluno, nas suas respectivas aulas. Durante as aulas foram lançados desafios aos alunos, quem soubesse responder ganharia adesivos para que assim pudesse subir seu nível no game da aula também. Foi realizada a leitura de quem havia se destacado na turma, no clube e nas atividades da sala de aula, ganhando assim sua premiação semanal, ao final recolhi novamente as apostilas.</p> |
| Semana 4 | <p>Durante a semana 4, no início da aula foi retomada a explicação dos conteúdos específicos com cada turma, novamente foram sanadas as dúvidas e foi entregue as apostilas, com os feedbacks necessários de todas as atividades sobre os vocabulários. Durante as aulas da semana 4 os alunos realizaram as atividades dos conteúdos específicos das turmas, atividades essas, que foram feitas e corrigidas em aula, para que não ficasse nenhuma dúvida sobre os conteúdos, pois nas aulas da semana 5 seria aplicado um pós-teste, o qual já foi relatado aos alunos no final das aulas da semana 4. Foi relatado que o pós-teste seria realizado da mesma forma que o pré-teste, sem a utilização do material, ainda durante essas aulas os</p> |

| | |
|----------|--|
| | <p>alunos ficaram sabendo que quem se destacasse mais até o final do projeto, ganharia um presente especial, essa notícia deixou os alunos mais ansiosos para os resultados semanais, assim que os alunos sanaram todas as dúvidas e responderam aos desafios das aulas, foi relatado os vencedores da semana e foram premiados com os adesivos no cartaz e com as balas de goma. Ao final da aula da semana 4 foi deixado que os alunos levassem para casa o material para que pudessem estudar para o pós-teste.</p> |
| Semana 5 | <p>Durante essa semana, foram lançados novos desafios no aplicativo, para que fossem finalizados até a data do pós-teste. Na semana 5, durante as aulas foram retomados os vocabulários e os conteúdos específicos e aplicado o pós-teste. Ao final dessa aula, foi aplicado um questionário com 5 perguntas, sobre como tinha sido a experiência com o uso de aplicativo na sala de aula, como meio para a aprendizagem e foi falado o vencedor que fez maior pontuação durante todas as semanas, no acumulado do aplicativo Duolingo, das atividades realizadas no conteúdo, dos desafios semanais e esses alunos foram premiados com uma caixa de guloseimas.</p> |

É importante lembrar que este trabalho contou com um tipo de gamificação na sala de aula, onde os alunos foram motivados a continuar, como é feito no aplicativo Duolingo, só que durante as aulas, com a confecção de um cartaz para as turmas do 6º ano B e 7º ano B contendo os nomes de cada um e as nomenclaturas de “Aprendiz de Feiticeiro”, “Feiticeiro”, “Mago” e “Mestre dos Magos”. Cada vez que o aluno conseguisse realizar as tarefas semanais, exercícios dos conteúdos e as lições do Duolingo, esse aluno ganharia um Score (cada Score equivaleria a um adesivo) no seu nome no cartaz, ao final do projeto o aluno que obtivesse mais scores seria considerado o Grande Campeão, sendo premiado com uma caixa de guloseimas, lembrando que cada aluno que obtivesse a maior pontuação no aplicativo

Duolingo, também foi premiado com um saquinho de bala de goma semanalmente, fazendo com que eles quisessem a cada dia participar mais das atividades.

5.3 Instrumentos de Coleta de Dados

Durante a realização da pesquisa com os alunos, para obter resultados sobre o tema estudado, os instrumentos de coleta deste trabalho foram:

Pré-teste: constituído de uma avaliação de 20 pontos, com todos os conteúdos selecionados para cada turma, os conteúdos foram os seguintes: vocabulários como saudações, animais, cores, alimentos, clima, roupas e família. Estes vocabulários foram comuns para as 4 turmas selecionadas para a participação do projeto e dois conteúdos específicos que são: verbo To BE para os 6º anos A e B e o Plural dos Substantivos para as turmas do 7º ano A e B. Este pré-teste foi desenvolvido e aplicado pela professora da turma, com base no plano de ensino da escola, essa avaliação continha 2 (dois) exercícios de cada conteúdo acima citado, com uma duração de 110 minutos (duas aulas) para a realização do mesmo. (Disponível em apêndice A)

Pós-teste: após o estudo aprofundado de cada vocabulário e conteúdo específico de cada turma, foi realizado um pós-teste com valor de 20 pontos, que contou com 1 (um) exercício de cada vocabulário estudado e vários exercícios sobre o conteúdo específico de cada turma, para assim obter feedbacks dos conteúdos estudados. (Disponível em apêndice B)

Teste de percepção: este teste foi constituído por um questionário com 6 perguntas sobre o comportamento dos alunos, sobre o que os alunos pensavam das aulas e como eles pensavam que poderia melhorar elas, este teste foi aplicado somente nas turmas de experimento 6º ano B e 7º ano B, ao início do projeto, foi aplicado juntamente com o pré-teste. (Disponível em apêndice C)

Questionário de conclusão: este questionário foi constituído por 5 perguntas, sobre como foi a experiência das aulas de Língua Inglesa, com a utilização do aplicativo Duolingo e a gamificação das aulas de Inglês, este questionário foi aplicado ao final do projeto após o pós-teste dos conteúdos. Este teste foi aplicado somente nas turmas de experimento 6º ano B e 7º ano B, juntamente com o pós-teste. (Disponível em apêndice D)

Entrevista: foi realizado com 3 alunos das turmas de experimento, alunos os quais após os resultados, foi contatado alguma mudança, essa entrevista conteve 3 perguntas sobre as aulas e as experiências com o aplicativo Duolingo, os 3 alunos selecionados foram: 1 que obteve o melhor desempenho final comparando o pré-teste e o pós-teste, 1 que se manteve na média comparando o pré-teste e o pós-teste e 1 que teve um pior rendimento comparando o pré-teste e o pós-teste. (Disponível em apêndice E)

5.4 Análise dos Dados

Para elaboração deste trabalho, foi utilizada a análise quantitativa feita por meio de gráficos de forma descritiva com as turmas de forma individual, todos os resultados dos alunos com média entre o maior e o menor resultado e a comparação entre as turmas do 6º anos A e B, sendo a turma do 6º ano B de experimento e a comparação das turmas do 7º anos A e B, sendo também o 7º ano B, a turma de experimento. Esses resultados, tiveram como base as notas no pré-teste e pós-teste de cada turma.

Também foi utilizada uma abordagem qualitativa, baseada nas observações feitas em sala de aula, com a utilização do teste de percepção com as turmas de experimento, questionário de conclusão também realizados com as turmas de experimento, as entrevistas realizadas com três alunos de cada turma de experimento, a utilização de adesivos com intuito de incentivar os alunos a melhorar a sua aprendizagem, a bonificação através de guloseimas para os alunos com destaque semanal, e uma bonificação final para os alunos que mais se destacaram durante todo o desenvolvimento do projeto.

6 ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

A análise utilizada para apresentação de resultados deste trabalho foi através de uma pesquisa qualitativa e quantitativa, utilizando os resultados que os alunos obtiveram, no pré-teste e no pós-teste, onde foram analisados os resultados das turmas de experimento (com a utilização do aplicativo Duolingo) e das turmas que foram trabalhados os conteúdos de forma normal, durante as aulas.

Essa análise é demonstrada através de gráficos onde são comparados os resultados do pré-teste e pós-teste dos alunos do 6º ano A, com os do 6º ano B (a qual foi utilizado o aplicativo Duolingo) e as turmas de 7º ano A e 7º ano B (a qual foi utilizado o aplicativo Duolingo), também como forma de avaliação, foram feitos teste de percepção, questionários e entrevistas com as turmas de experimento. Os resultados serão descritos, nas próximas subseções deste trabalho.

6.1 Pré-Teste e Pós-Teste

Nesta subseção, será abordado exclusivamente as avaliações feitas pelos alunos, dos quais foram chamados de Pré-teste e Pós-teste, o pré-teste (disponível no apêndice A) foi um levantamento dos conteúdos a serem trabalhados, com os alunos do 6º ano A e B e para os alunos do 7º ano A e B. O pós-teste (disponível no apêndice D), consistiu em uma avaliação dos conteúdos que foram trabalhados em sala de aula, durante o tempo do desenvolvimento deste projeto, lembrando que cada avaliação teve como valor total 20 pontos.

Durante as aulas do 6º ano A, verifiquei que os alunos, tinham muitas dificuldades, na hora de escrever as palavras da Língua Inglesa, eles pediam muita ajuda, mesmo tendo o material com todos os conteúdos a serem trabalhados e que serviu de base para as aulas, os alunos talvez por não se sentirem motivados a buscar, pensavam que era mais fácil perguntar, do que procurar.

Este gráfico (Figura 20) mostra a diferença entre o pré-teste e pós-teste, tendo uma diferença considerável entre as duas avaliações, enquanto a nota mínima no pré-teste foi de 4 pontos e a máxima de 10 pontos. As notas de pós-teste tiveram um resultado melhor, tendo

sua mínima de 9 pontos e sua máxima de 15 pontos, tivemos ainda a média do pré-teste que foi de 7 pontos e a média do pós-teste que foi de 12 pontos.

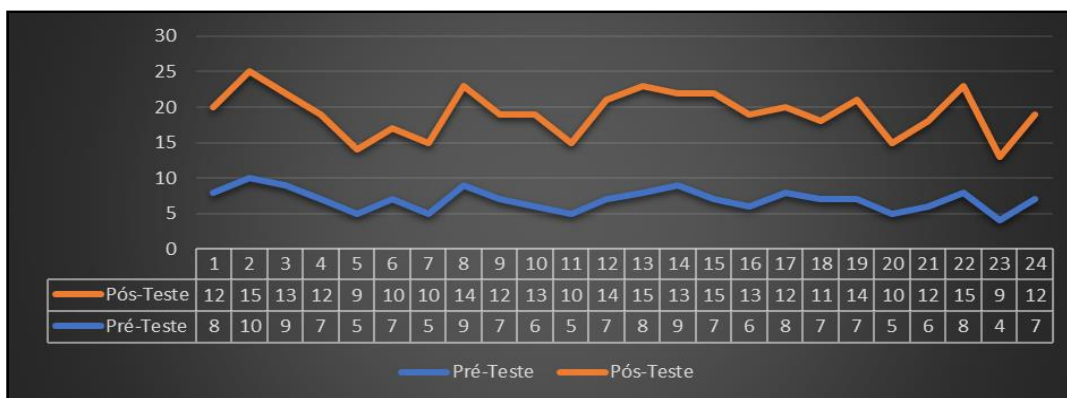


Figura 20: notas do pré-teste e pós-teste do 6º ano A

Fonte: autora

Analisando estes resultados dos alunos da turma do 6º ano A pode-se dizer que estes alunos tiveram uma melhora em seu aprendizado, pois tiveram uma evolução entre o pré-teste e pós-teste. Os alunos do 6º ano A são crianças tem um perfil mais voltado ao desinteresse neste assunto, mesmo assim sem o uso de algo que lhes chamassem a atenção, os alunos tiveram uma evolução no ensino-aprendizagem.

Nas aulas da turma do 6º ano B, que foi uma das turmas de experimento, com o uso do Duolingo para auxiliar no aprendizado e a gamificação das aulas, foi possível constatar um resultado melhor durante a aplicação do projeto. Este gráfico (Figura 21) mostra as notas do pré-teste e pós-teste da turma B, tendo como nota mínima no pré-teste de 4 pontos e máxima de 7 pontos, e, no pós-teste a mínima de 4 pontos e máxima de 17 pontos, a média entre os dois testes foi de 5,78 pontos no pré-teste e 12,47 pontos no pós-teste.

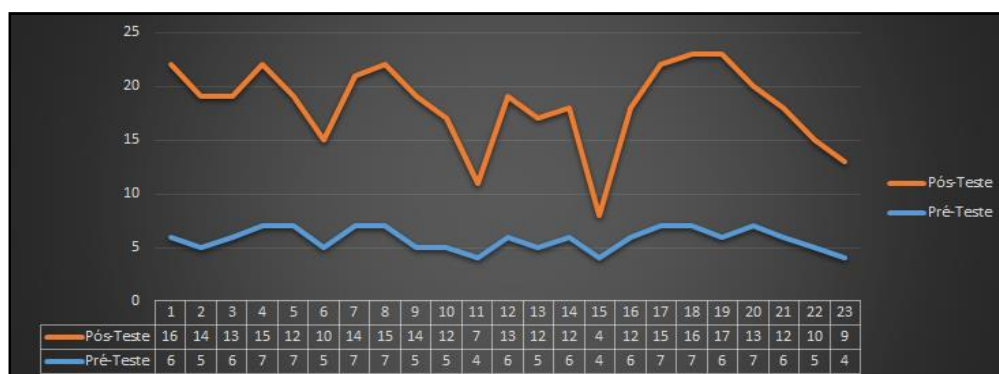


Figura 21: notas do pré-teste e pós-teste do 6º ano B

Fonte: autora

Notei os alunos mais envolvidos nas aulas, buscando respostas e fazendo perguntas pertinentes, e assim puder ter e dar um feedback mais positivo, segundo Duarte et al. (2016), na teoria cognitiva quanto na teoria behaviorista de aprendizagem de L2 (Segunda Língua), o feedback é um elemento que contribui com a aprendizagem. Tanto nas abordagens estruturais quanto nas comunicativas para ensino de Línguas, o feedback é visto como forma de estimular a motivação do aprendiz e assegurar a acurácia linguística. (ELLIS, 2009, p.2).

Nas aulas da turma do 7º ano A, foi utilizado o método normal. Essa turma em especial, tem uma grande diferença entre idade e série, tem alunos que já reprovaram muito durante os anos e continuam estudando o 7º ano, é uma turma com muitas dificuldades em geral, e o que me deixa feliz é que os resultados deles, foram animadores. Ao observar o gráfico (Figura 22) temos a nota mínima do pré-teste de 3 pontos e a máxima de 8 pontos, no pós-teste temos a mínima de 7 pontos e a máxima de 15 pontos, a média do pré-teste foi de 5,8 pontos e do pós-teste de 11,2 pontos.

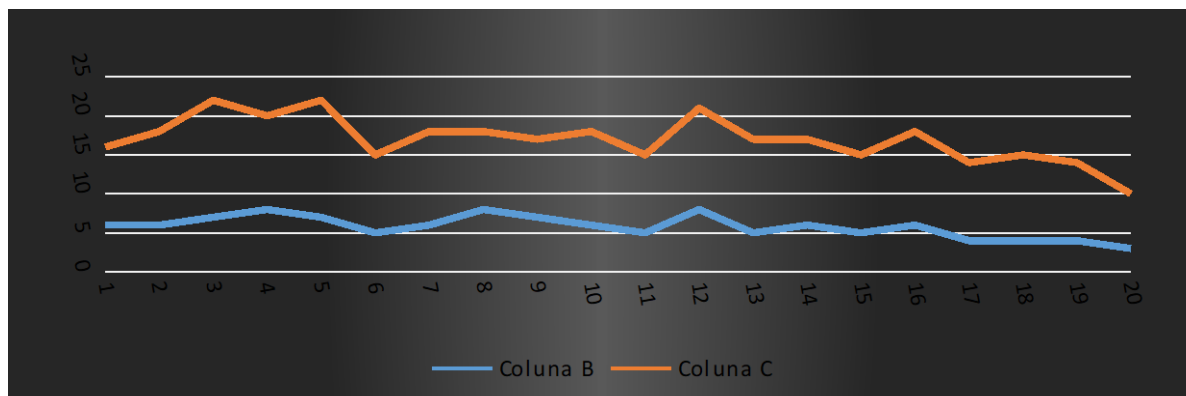


Figura 22: notas do pré-teste e pós-teste do 7º ano A

Fonte: autora

Os alunos do 7º ano A é uma turma heterogênea, pois temos vários tipos de desigualdades nesta turma, trata-se de uma turma de alunos em que você encontra alunos que estudam, pois o sonho é ser alguém na vida, alunos que só vão à escola pelo fato da merenda, alunos com problemas sociais, enfim lidamos com isso sem poder fazer muito mais do que fizemos por eles.

Os alunos do 7º ano B é uma turma mais homogênea, entre idade e série, é uma turma mais tranquila e curiosa, está também foi uma turma de experimento, e nesta turma, pude notar como os alunos gostaram e se sentiram entusiasmados pela gamificação das aulas. Nas

bonificações, a cada semana todos queriam saber quem havia sido premiado, segundo Duarte et al. (2016) acredita-se que as características de games podem servir como fatores motivadores para a aprendizagem de uma Língua Estrangeira.

Segundo o gráfico (Figura 23) da turma, eles obtiveram as seguintes notas, mínima do pré-teste de 4 pontos e máxima de 8 pontos, no pós-teste obtiveram a mínima de 3 pontos e a máxima de 19 pontos, a média no pré-teste foi de 5,84 pontos e a média no pós-teste foi 13 pontos.

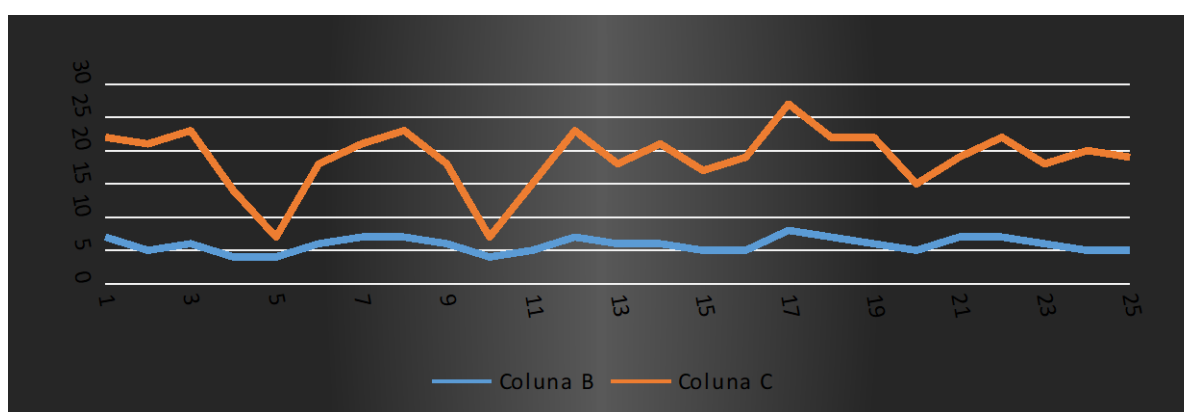


Figura 23: notas do pré-teste e pós-teste do 7º ano B

Fonte: autora

Notei na turma do 7º ano B uma melhora considerável nos alunos, não só em notas, mas também no comportamento em sala de aula, durante as aulas de desenvolvimento e após as mesmas. Foi possível observar neste período que os alunos melhoraram gradativamente o seu desempenho em sala de aula, tiveram mais facilidade para o aprendizado e continuaram a utilizar o Duolingo como forma de ajuda.

Após análise de cada turma e seus resultados foi feita a comparação entre as turmas do 6º ano A e B e a comparação entre as turmas do 7º ano A e B (Figura 24 e Figura 25). Pode-se dizer que as turmas de experimento foram melhores que as turmas com utilização do método tradicional de ensino, essas turmas obtiveram um percentual maior nas notas de pós-teste.

Segundo Melo (2017) não podemos mais fugir da realidade de que a tecnologia faz parte da vida do aluno, por isso é que a escola e o professor têm que procurar uma maneira de associar as tecnologias ao processo de ensino-aprendizagem, com o objetivo de que as disciplinas que os alunos estudam façam parte do cotidiano do aluno, passando, assim, a ter algum sentido para ele.

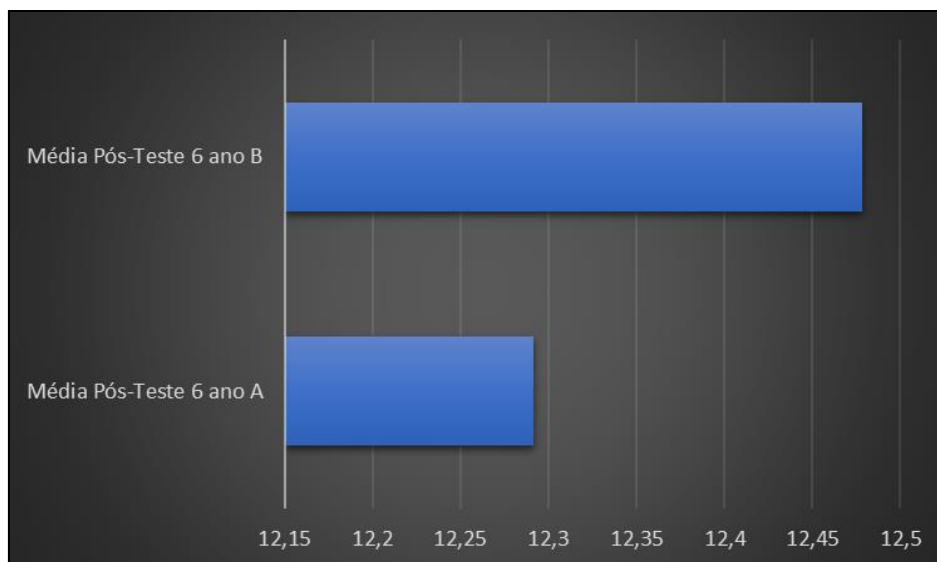


Figura 24: comparativo do pós-teste do 6º ano A e B

Fonte: autora

O gráfico comparativo entre o 6º ano A e B, nas médias entre as duas turmas, não teve uma grande diferença de valores. Mas acredita-se a turma de experimento 6º ano B teve essa maior melhoria em função do uso do aplicativo Duolingo como auxílio nas aulas, tendo como base as observações realizadas conjuntamente neste período de cada turma.

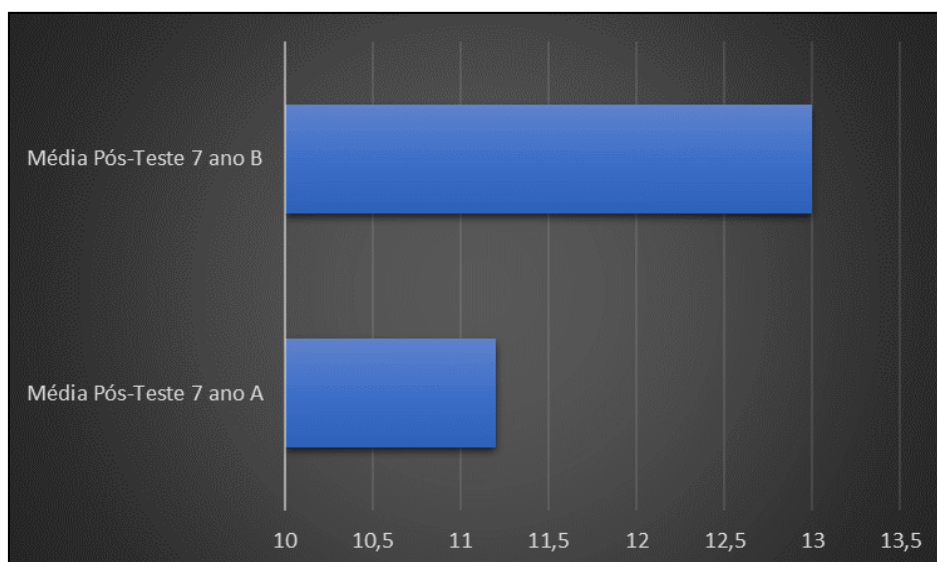


Figura 25: comparativo do pós-teste do 7º ano A e B

Fonte: autora

Já a comparação entre as turmas do 7º ano A e B segundo o gráfico, teve um percentual maior de diferença entre a turma de experimento em relação à turma com método

de ensino normal. Novamente pode-se dizer que o aplicativo Duolingo ajudou de maneira pontual os alunos do 7º ano B, levando em consideração as notas dos testes e os pontos de observação analisados durante o experimento.

6.2 Análise de Percepção

Nesta subseção, analisaremos alguns trechos dos trabalhos realizados pelos alunos, onde tiveram mais dificuldades e onde tiveram mais facilidade, a análise contará com trechos do pré-teste dos alunos, tendo em vista a dificuldade e a facilidade de cada turma e ao final, uma síntese de como foram no pós-teste.

Ao analisar as atividades de pré-teste do 6º ano A e B, pude notar uma certa dificuldade nos exercícios que eram pedidos para reorganizar as frases (disponível no apêndice A), os alunos tiveram muita dificuldade em montar a estrutura frasal, e também com os exercícios em que precisava colocar na negativa e na interrogativa, continuando a mesma dificuldade, que é a estrutura frasal. Por exemplo, no exercício onde o aluno precisava reorganizar a seguinte frase: **I/not/a teacher/am**, a resposta do aluno foi **I not am a teacher**. Sendo o correto **I AM NOT A TEACHER**, constatando um erro de estrutura frasal.

Já nos exercícios em que os alunos precisariam passar as frases para negativa e interrogativa alguns alunos fizeram a mesma confusão entre a posição do verbo nas duas estruturas, por exemplo onde o aluno tem o seguinte exercício, Complete com verbo To BE, passe para negativa e interrogativa: com a seguinte frase: **Cindy_____ my best friend**. Com a parte de completar com o verbo, os alunos tiveram bastante facilidade, com a maioria obtive a resposta correta: **Cindy IS my best friend**.

Porém, quando o aluno precisava colocar na negativa e interrogativa, veio a dificuldade pela posição do verbo, as respostas da maioria foram para negativa: **Cindy NOT IS my best friend**, quando o correto seria **Cindy IS NOT my best friend**. E na forma interrogativa a maioria esqueceu de trocar a posição do verbo com o sujeito, por exemplo: **Jhonny IS my brother**, e o alunos respondiam: **Jhonny is my brother?** Somente adicionando o ponto de interrogação, onde o correto seria: **IS Jhonny my brother?**

Os alunos do 6º ano A e B tiveram bastante facilidade nos vocabulários, pois é algo que eles gostam bastante, não tive quase nenhum erro nesse sentido, nas frases que

precisavam trocar os sujeitos pelos pronomes pessoais não tive erros e com a utilização dos verbos nas frases afirmativas. Embora a turma do 6º ano B tenha tido um pouco de dificuldade com as formas negativas e interrogativas, no momento em que fizeram as atividades do aplicativo e as da sala de aula, os alunos conseguiram evoluir de forma mais exponencial e assimilar os termos corretos.

Na análise de pós-teste do 7º ano A e B, os alunos tiveram mais ou menos as mesmas dificuldades e facilidade, porém a turma de experimento, teve um percentual de erros bem menor, mas mesmo assim teve dificuldades. As atividades em que o 7º ano A e B tiveram mais dificuldade foram passar as frases para o plural, pois para conseguir fazer de forma correta, o aluno precisa analisar cada termo da frase, colocando no plural corretamente, por exemplo no exercício onde os alunos tinham que reescrever as frases no plural, eles acabavam colocando somente o substantivo no plural, não levando em conta o restante da frase, por exemplo: **The girl is in the park.** As suas respostas eram: **The girls is in the park.**, onde o correto seria: **The girls are in the park.**

Quando se tratava de colocar as palavras para o plural, os alunos conseguiram perfeitamente, sem dificuldade nenhuma, a maioria deles costumava fazer todos os exercícios dessa parte, deixando mais os exercícios das frases em branco. Após feito o pré-teste, pude desenvolver nas aulas os conteúdos programáticos de cada turma e sanar algumas dúvidas que notei que os alunos tiveram no pré-teste, os alunos das turmas de experimento obtiveram um resultado bem melhor do que as turmas de método tradicional.

Segundo Neuls (2015) vivemos uma era digital onde tudo é voltado ao uso da internet e do computador. Dessa forma a autonomia do professor e do aluno é fundamental, para que ambos tenham a habilidade de desenvolver um planejamento de estudo pessoal.

Portanto, as turmas de experimento, por ter um feedback, tanto do professor quanto do aplicativo Duolingo e por ter um planejamento de estudo melhor com as tarefas, conseguiram se sair melhor no pós-teste. Segundo Mota et al. (2016), apesar das dificuldades, é possível se aprender Inglês na escola regular, mas para isso é necessário que haja habilidade e disponibilidade do professor para utilização de estratégias que fujam ao tradicional. Assim ficou claro que para que os alunos tenham um bom aprendizado, é preciso que o professor esteja apto, a adaptar-se à era digital.

6.3 Entrevistas e Testes de Percepção

Esta subseção é destinada a entrevista (Disponível no apêndice E) e aos testes de percepção (Disponível e apêndice C) e questionário de conclusão (Disponível em apêndice D) que foi realizado com alunos das turmas de experimento. A entrevista, em especial, foi realizada com 6 alunos das turmas de experimento, sendo 3 alunos do 6º ano B e 3 alunos do 7º ano B. Após analisar as entrevistas, serão comentados os resultados dos testes de percepção e o questionário de conclusão, levando em consideração os principais pontos em cada.

A entrevista com os 6 alunos do 6º ano B e do 7º ano B ocorreu um dia após o pós-teste, foi realizado da seguinte forma, pedi para que os alunos me encontrassem na sala dos professores individualmente para que participassem da entrevista, comecei com os alunos que recaíram em relação do pré-teste ao pós-teste, após chamei aqueles que se mantiveram similares tanto no pré-teste quanto no pós-teste, e, por último os alunos que se destacaram, tiveram uma evolução, no pré-teste em relação ao pós-teste, importante lembrar que todos os alunos foram chamados sozinhos, nenhum teve acesso a entrevista do colega.

Os alunos que decaíram das duas turmas, me falaram coisas bem parecidas, que não tiveram tempo para estudar com o aplicativo Duolingo, que chegavam muito cansados das aulas e não estudavam em casa e ainda que tanto fazia se tivesse uma aula diferente, só queriam passar de ano e sair da escola.

Os alunos medianos, que se mantiveram nas notas entre pré-teste e pós-teste, responderam que se sentiram motivados com as aulas e tentaram estudar em casa, porém acharam os conteúdos muito difíceis, e que não utilizaram muito o aplicativo Duolingo, pois alegaram não ter tempo e que as aulas foram boas, porém só querem que o ano acabe logo.

Já os alunos que se destacaram com relação pré-teste e pós-teste, responderam que se sentiram muito motivados nas aulas, e que gostariam que todas as aulas fossem assim, perguntaram se no próximo ano as aulas de Inglês seriam dessa forma, disseram que utilizaram o aplicativo Duolingo todos os dias, para se manter nas ofensivas, aprender e garantir a bonificação da semana e acharam que aprenderam muito mais com as aulas dessa forma, do que no método tradicional.

Quando me deparei com os testes de percepção dos meus alunos das turmas de experimento, pude notar que o que eu estava fazendo, pensando ser a melhor forma de dar

aula já estava ultrapassado, pois eles estavam com uma vontade muito grande de aprender coisas novas com um método novo. Assim, foi uma surpresa quando li os testes de percepção e vi que a maioria pedia que as aulas tivessem o uso do aplicativo Duolingo e que esse aplicativo seria uma atividade a mais nas aulas, fiquei muito feliz, pois eu iria conseguir trazer uma novidade das quais os alunos queriam muito.

Já após as atividades, quando já estava encerrando o desenvolvimento do projeto, com a aplicação do questionário de conclusão, eu já tinha alunos mais conscientes do que se trata aprender Inglês, e a maioria me respondeu neste teste, que as aulas se tornaram muito mais atrativas e melhores com a utilização do Duolingo, que os adesivos, que eu fui colando ao decorrer das aulas, os incentivaram a seguir em frente e querer ser o primeiro da turma e que continuariam a utilizar o Duolingo como forma de ajuda para as aulas.

Com essa síntese de respostas, pude constatar que os alunos sentem-se desmotivados, por ter aulas simples, sem atividades que lhes chamem a atenção, que muitas vezes não tem tempo, ou nem como utilizar um celular, ou até mesmo acesso à internet, porém acima de tudo temos alunos que querem muito mudar a sua forma de aprendizado, e ajudar os professores a mudar suas propostas, com o feedback das entrevistas.

Pude mudar minha forma de pensar e repensar minhas aulas para o próximo ano, eu vejo que a maioria gostou das aulas diferentes, segundo Neuls (2015) a maioria dos estudantes de hoje sabem utilizar os recursos tecnológicos, mas a orientação do professor de Língua Inglesa ainda é necessária. Porém, de outra forma, pois hoje o professor tem mudado suas práticas constantemente, visto que ele tem buscado caminhos para desenvolver a autonomia do aluno.

Dessa forma o professor deixa de ser o único dono do saber, que responde todas as dúvidas e que também controla a aprendizagem. Nessa nova perspectiva o professor passa a ser um orientador dos caminhos a serem seguidos pelos alunos.

7 CONCLUSÕES

Sempre que penso em educação, parto do pressuposto de escola, professores e alunos, contudo, tem um novo elemento que está presente na educação e que faz parte muito mais do cotidiano dos alunos, do que dos professores, que é o uso de tecnologia em sala de aula, porém isso é uma realidade que precisa ser mudada, a tecnologia precisa fazer parte não só do cotidiano dos professores como das suas aulas.

Esse projeto parte da vontade de fazer essa mudança, de trazer para os alunos aulas das quais eles possam ter vontade de participar, que não estejam lá somente por estar, esse projeto parte da vontade de ajudar os professores a se tornarem independentes do quadro e da caneta, de fazer com que eles vejam o quão valorizados pelos alunos é o professor que busca coisas novas, que utiliza a tecnologia ao seu favor, que não se sente pressionado pelo sistema, é difícil quando se trata de uma escola pública quase sem recursos, mas não é impossível.

Durante a pesquisa e a execução do trabalho, tive diversas nuances em sala de aula, alunos que não estavam interessados no que eu falava, alunos que falavam que já sabiam o que era o aplicativo Duolingo mas, tinha também aqueles os quais me ouviam atentamente com um brilho nos olhos e uma vontade enorme de aprender. Passei por muitos desafios durante a execução do projeto, pois, alguns vinham e diziam que não poderiam utilizar o aplicativo, pois não tinham celular e eu contornava ensinando a utilização pelo computador, a nossa escola, não tem muito recurso e nem disponibiliza o WI-FI aos professores, meus alunos me orgulharam quando utilizavam o aplicativo com seus dados de internet, mostrando que estavam ali para aprender e fazer seu melhor.

Pude concluir que sim, os alunos aprendem mais quando as aulas são mais interativas, que eles preferem participar de aulas em que o professor traz um feedback positivo e que quando se trata de uma aula com a utilização de aplicativos, sentem-se à vontade, pois estão navegando no mundo deles. Mas também pude concluir que o incentivo para a educação é escasso ou quase nenhum e que os professores estão cansados de comprar tudo do próprio bolso, assim tornam-se professores desestimulados e não é culpa dele e sim do sistema que força o professor ser assim.

Após a realização deste projeto, conclui-se que as tecnologias estão aí para serem utilizadas nas escolas, pelos professores e pelos alunos, de forma que um consiga enriquecer o

trabalho do outros, tendo em mente aulas mais criativas e que aborde o mundo em que nossos alunos vivem e em resposta teremos alunos mais interessados e animados e participando das aulas que os professores planejam com muito carinho para eles.

Como eu trabalho com todas as turmas da escola a disciplina de Língua Inglesa, os demais alunos viam a movimentação das atividades até porque os alunos participantes comentavam com os demais alunos, e estes vinham e me cobravam porque eles não estavam utilizando o aplicativo também e daí me veio a necessidade de aplicar o projeto com as demais turmas, e esse é o plano para 2019 tentar aplicar este projeto com as demais turmas, modificando de acordo com a necessidade de cada turma.

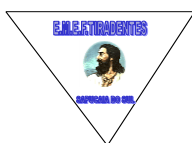
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alves, F. P. **O planejamento de atividades gamificadas a partir de uma abordagem participativa do design instrucional em ambientes virtuais de aprendizagem.** Dissertação de Mestrado, Programa de Pós-Graduação em Educação do Instituto de Educação da Universidade Federal de Mato Grosso, 106 p., 2015.
- BARCELOS, J. S. R, TAROUCO, L, BERCH, M. **O uso de Mobile-Learning no ensino de algoritmos.** 2009. p. 11. Artigo CINTED UFRGS Novas Tecnologias na Educação.
- Costa, B. D. S.; Ribeiro, G. C.; Guedes, A. M. A. **Uso Do Software Educacional Duolingo No Ensino Da Língua Inglesa.** Sánchez, J. (2016) Editor. Nuevas Ideas en Informática Educativa, Volumen 12, p. 501 - 504. Santiago de Chile.
- DUARTE, G. B.; ALDA, L.; LEFFA, V. **Gamificação e o feedback corretivo: considerações sobre a aprendizagem de Línguas Estrangeiras pelo Duolingo,** Raído, Dourados, MS, v. 10, n. 23, 2º semestre 2016, p. 114 – 128
- Duolingo. Disponível em: <https://pt.duolingo.com/>
- ELLIS, R. **Corrective Feedback and Teacher Development.** L2 Journal, University of California, Berkeley, n.1, v.1, 2009. Disponível em: < ht ps://escholarship.org/uc/item/2504d6w3>.
- ESPÍNDOLA, R. Como funciona o Mobile-Learning? 2016. Disponível em: <https://www.edools.com/mobile-learning/>
- FARDO, M. L. **A gamificação aplicada em ambientes de aprendizagem.** Revista Novas Tecnologias na Educação, v.11, n.1, p. 01-09, jul. 2013.
- FORMARE. **Revista do Plano Nacional de Formação de Professores da Educação Básica.** Universidade Federal do Piauí, Teresina, v. 4, n. 1, p. 142 – 147, jan. / jun. 2016.
- GARCIA, S. C. **A linguagem em jogo: uma análise da produção Acadêmica Nacional sobre a Gamificação no Ensino de Línguas,** em hipertextus Revista Digital (www.hipertextus.net), v. 17, p. 18 – 32, Novembro de 2017.
- GIL, A. C. Como elaborar projetos de pesquisa. 5 ed. São Paulo: Atlas, 184 p., 2010.
- GRABE, MARK. GRABE, CINDY. **Integrating Technology for Meaningful Learning.** Houghton Mifflin Co. Boston. 2001.
- JOHN, D. **Duolingo: Experiência como tarefa de casa na aprendizagem de vocabulários em língua inglesa.** 2017. 23 p. Artigo de conclusão de curso apresentado ao curso de especialização em tecnologias da informação e comunicação aplicadas a educação, Rio grande do sul, Santa Maria, 2017.
- LEFFA, V. L. **Gamificação adaptativa para o ensino de línguas,** artigo apresentado no Congresso Iberoamericano de Ciencia, Tecnología, Innovación y Educación, p. 14, Buenos Aires, Argentina, 2014.
- Medeiros, A. P. N. **A gamificação inserida como material de apoio que estimula o aluno no ensino de matemática.** Especialização em Mídias na Educação, CINTED, 59 p., 2015.
- MELO, M. A. T. **Eficiência do uso do aplicativo duolingo no processo de ensino aprendizagem da Língua Inglesa em uma turma de educação de jovens e adultos.** 2017. 63 p. Dissertação submetida ao programa de Pós-Graduação em Linguística e ensino, Paraíba, 2017.
- Morais, R. X. T. **Software educacional: a importância de sua avaliação e do seu uso nas salas de aula.** Trabalho de Conclusão de Curso, Faculdade Lourenço Filho, 52 p., 2003.

- Mota, B. C. C.; Coelho, R. C.; Silva, V. M. C.; Neto, J. M. M. **Duolingo: inovação do Inglês na escola**. Form@re. Revista do Plano Nacional de Formação de Professores da Educação Básica/ Universidade Federal do Piauí, Teresina, v. 4, n. 1, p.142-147, jan. / jun. 2016.
- NEULS, D. E. **O uso de Softwares educacionais no Ensino da Língua Inglesa**. 2015. 45 p. Trabalho de conclusão de curso apresentado como requisito para obtenção do grau de especialista em Mídias na Educação, Rio Grande do Sul, Tio Hugo, 2015.
- ROCKERS, P.C.; RØTTINGEN, J.A.; SHEMILT, I.; TUGWELL, P. e BÄRNIGHAUSEN, T. **Inclusion of quasi-experimental studies in systematic reviews of health systems research**. *Health Policy*, v. 119, n. 4, p. 511-521, 2015.
- SHIMABUCURO, K. K. **Serius Games: Uma proposta para o Ensino de Gramática no Ensino Fundamental I**, 2017. p. 76, trabalho de conclusão de curso apresentado como requisito parcial à obtenção do grau de Licenciatura em Computação. Jandaia do Sul, 2017
- STANLEY, G. 2012. **Language Teaching and learning: online digital games and gamification**. Disponível em: http://www.tesol-spain.org/uploaded_files/files/Graham-Stanley.pdf.
- WAINER, J. Métodos de pesquisa quantitativa e qualitativa para a Ciência da Computação. **Atualização em informática**, p. 221–262, 2007.
- WILEY, D. A. **Connecting learning objects to instructional design theory: A definition, a metaphor, and a taxonomy**. 2000. Disponível em: <http://reusability.org/read/>.

APÊNDICES

Apêndice A – Pré-teste aplicado para o 6º ano A e B e para o 7º ano A e B



Escola Municipal de Ensino Fundamental Tiradentes

Rua 25 de Julho, 533 - Vila Vargas - Sapucaia do Sul / RS

Fone: 3451-6371

Nome: _____ Turma: 6 ano Disciplina: Língua Inglesa
 Professora: Fernanda Vasconcelos Data: ___/___/2018 Trimestre: 3º TRI

Pré-Teste

Saudações

1. Complete as frases com as palavras abaixo:

Are Am me welcome sorry you

- A)** I am _____
B) You're _____
C) How _____ you?
D) Excuse _____
E) Thank _____
F) I _____ fine.

2. Relacione a primeira coluna de acordo com a primeira:

- | | |
|----------------------|---------------------|
| (a) I am fine! | () Obrigado(a)! |
| (b) Good Morning! | () Eu estou feliz! |
| (c) I am Happy! | () Boa tarde! |
| (d) Hello/Hi! | () Licença! |
| (e) Good Afternoon | () Olá/OI! |
| (f) How are you? | () Eu estou bem! |
| (g) Thanks | () Bom Dia ! |
| (h) Excuse me | () Como você está? |

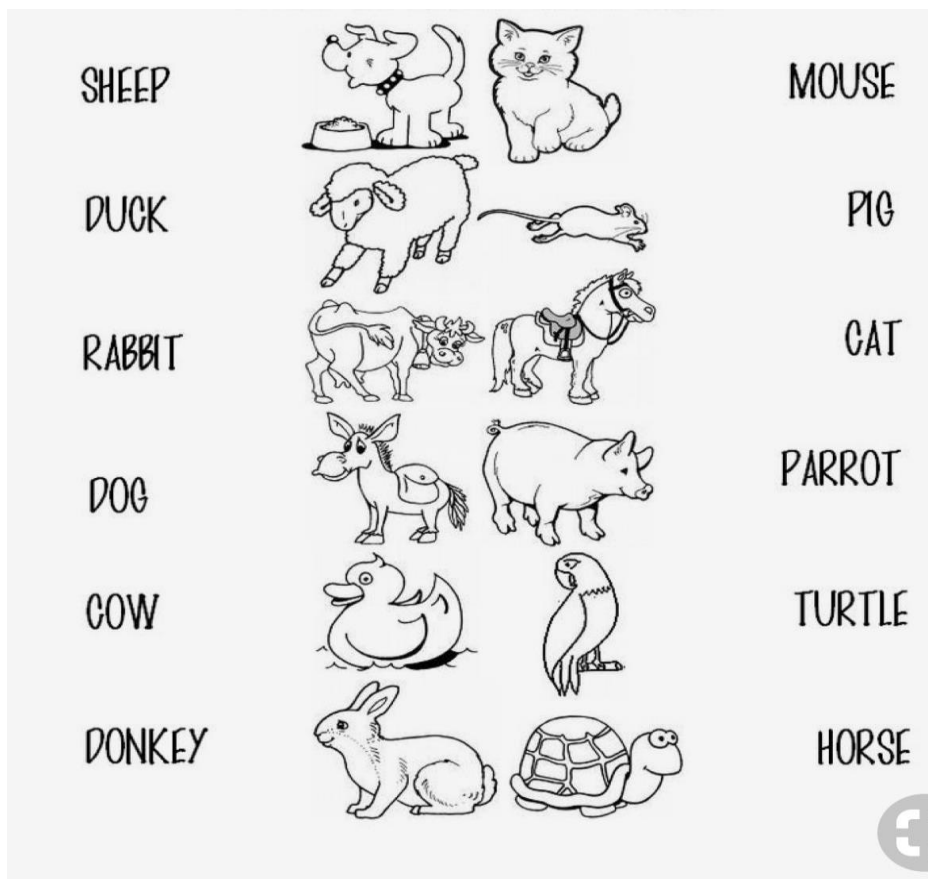
Animais

- Faça o desenho dos animais abaixo:

Monkey

Cat
 Dog
 Rabbit
 Fish
 Snake
 pig
 Bird
 Cow
 Chicken

- Ligue o animal com o seu nome em Inglês:



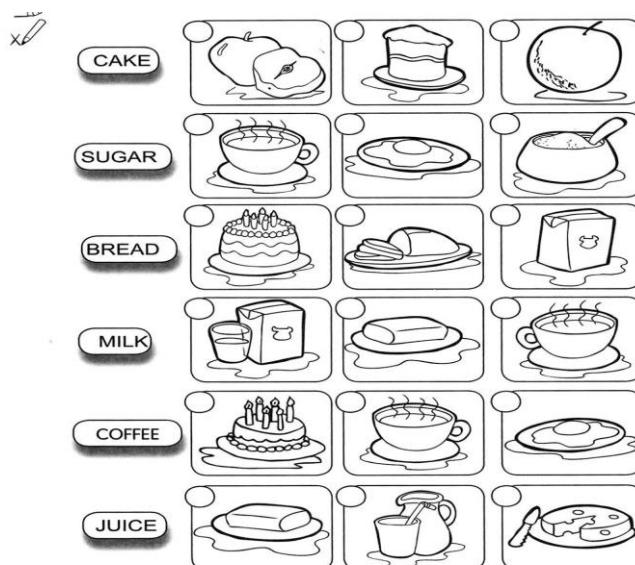
Comida

1.

Match the item with its name.



2. Pinte e marque as figuras:

**Clima**

1. Use as palavras do quadro para completar como está o tempo:

What's the weather?



1. It's _____.



2. It's _____.



3. It's _____.



4. It's _____.



5. It's _____.



6. It's _____.



7. It's _____.



8. There's _____.

| | | |
|-----------|---------------|-------|
| lightning | partly cloudy | snowy |
| stormy | windy | rainy |
| cloudy | sunny | |

What's the weather today?

2. Encontre as palavras sobre o tempo no caça-palavras:

Weather Word Search

Find all the weather related words listed at the bottom of the page.

```

D V Q G F N J B P F A W T J A
L V F T H M M Y R Q D U I E X
H U R R I C A N E Q Z G F N O
W E A T H E R T C E S Q V F D
R S U N N Y S H I E H Q O S K
G K B Y A A L G P Y E H X N Y
N X I O C Z A S I T X L I I T
M N L R G K C H T H D A C P O
M J E T W W L D A U R D P D R
S V B Y L I G H T N I N G L N
O C R J Z R E C I D D J P M A
Q P L T I W B H O E J D I Q D
M H Q Y H N I I N R T H Z G O
X C C L O U D S Z B Q I F E I
D V B J U E N F P B S N O W J
    
```

CLOUDS
HURRICANE
LIGHTNING
OVERCAST
PRECIPITATION
RAIN

SNOW
SUNNY
THUNDER
TORNADO
WEATHER
WIND

Cores

7. Pinte o desenho com a cor indicada:



8. Ligue a cor a sua tradução correta:

| | |
|--------|----------|
| Brown | vermelho |
| Yellow | bege |
| Pink | marrom |
| Red | branco |
| Blue | cinza |
| Black | amarelo |
| White | rosa |
| Green | verde |
| Gray | azul |
| Beige | preto |

Roupas

1. Encontre o nome das roupas no caça-palavras:



DYGSAISOEHPANTSPGS
 BTNTANTROATJSRYHOH
 TMESEHBOOTSJINGCIO
 HSRSAVGHTSTEIAAHER
 TOJSTJNTESSTHASYST
 TSAOSEEEKSHIRTPAUS
 CIOCPAJAMASGTIEOII
 ISNKINTSYTILEUSTTP
 HRGSSSEOITUTSESSSO
 TJTTSKRSSOLRYOCSHL
 TBT AUNDERWEARLAE
 SSSDRESSGLOVESOLE
 GJTSHIRTEOAENATKSE
 TEESUHISSODTYHSTH
 DCOATAAPAASTNEEOAE
 SSNWECKSLEAESSN
 EYSSSWEATERRYTHHO
 SSRTURTLENECKSTOUT

| | | | |
|---------|---------|--------|-------------|
| hat | jeans | dress | underwear |
| gloves | shoes | socks | pajamas |
| shirt | boots | shorts | clothes |
| T-shirt | coat | suit | vest |
| pants | sweater | tie | turtle neck |

www.bogglesworldesf.com

2. Coloque os nomes nas roupas adequadamente:

VOCABULARY REVIEW – Clothing Items 2

- CHOICES**
- Boots
 - Brief
 - Coat
 - Dress
 - Glove
 - High heels
 - Leather shoes
 - Muffler
 - Panty
 - Sando
 - Short pants
 - Socks
 - Suit
 - Underwear
 - Vest

Família

1) Encontre os nomes da família em Inglês através do código de cada letra:

1) My family

1- Solve the code to find who is in the pictures!
2- Solve the crossword puzzle!

A B C D E F G H I J K L M
N O P Q R S T U V W X Y Z

Verbo to be e pronomes pessoais:

TO BE

am-are-is



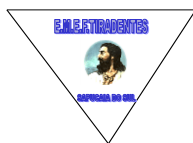
1. I very tall. I play basket.
2. She my best friend. She nice
3. My father a teacher in my school.
4. We in the museum.
5. You a football player (negative)
6. Jack a student in my school.
7. Peter and Jack brothers.
8. The dog very small.
9. They my grandparents.
10. Anna at the airport.
11. My brother older than me.
12. I in Spain.

13. You a very kind person

14. You and I are classmates

15. My friend here. (negative)





Escola Municipal de Ensino Fundamental Tiradentes
 Rua 25 de Julho, 533 - Vila Vargas - Sapucaia do Sul / RS
 Fone: 3451-6371

Nome: _____ Turma: 7º ano Disciplina: Língua Inglesa

Professora: Fernanda Vasconcelos Data: ___/___/2018 Trimestre: 3º TRI

Pré-Teste

Saudações

1. Complete as frases com as palavras abaixo:

Are Am me welcome sorry you

I am _____

You're _____

How _____ you?

Excuse _____

Thank _____

I _____ fine.

2. Relacione a primeira coluna de acordo com a primeira:

- | | |
|----------------------|---------------------|
| (a) I am fine! | () Obrigado(a)! |
| (b) Good Morning! | () Eu estou feliz! |
| (c) I am Happy! | () Boa tarde! |
| (d) Hello/Hi! | () Licença! |
| (e) Good Afternoon | () Olá/OI! |
| (f) How are you? | () Eu estou bem! |
| (g) Thanks | () Bom Dia ! |
| (h) Excuse me | () Como você está? |

Animais

- Faça o desenho dos animais abaixo:

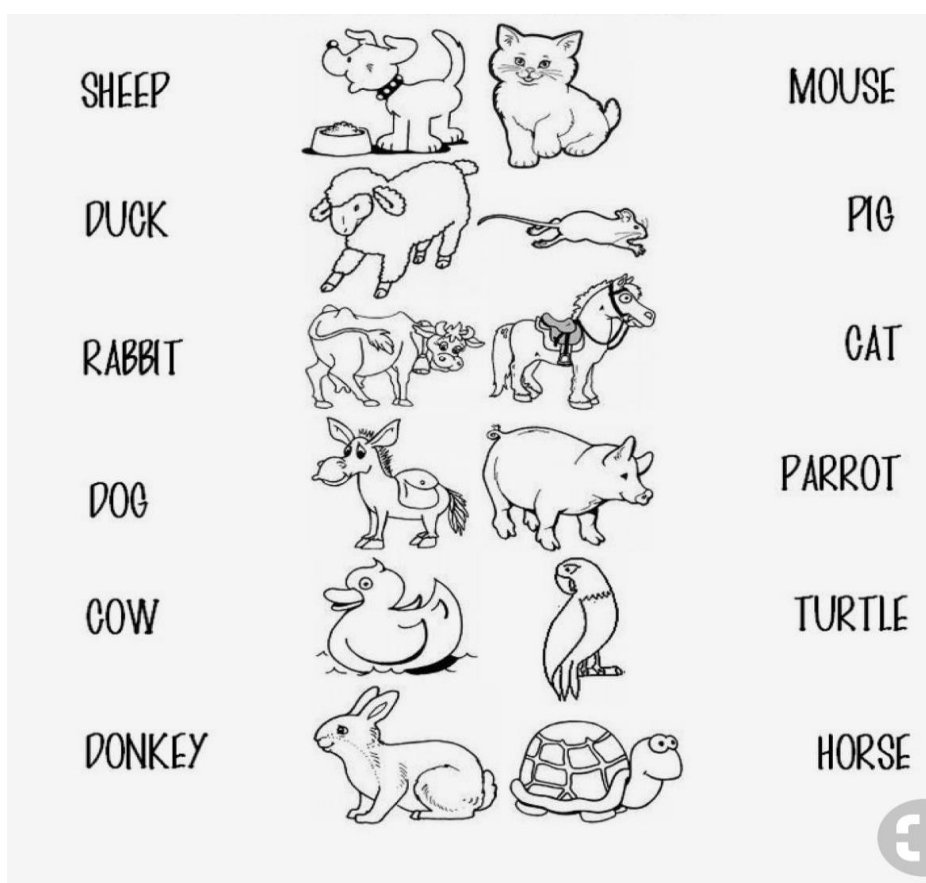
Monkey

Cat

Dog

Rabbit
 Fish
 Snake
 pig
 Bird
 Cow
 Chicken

- Ligue o animal com o seu nome em Inglês:



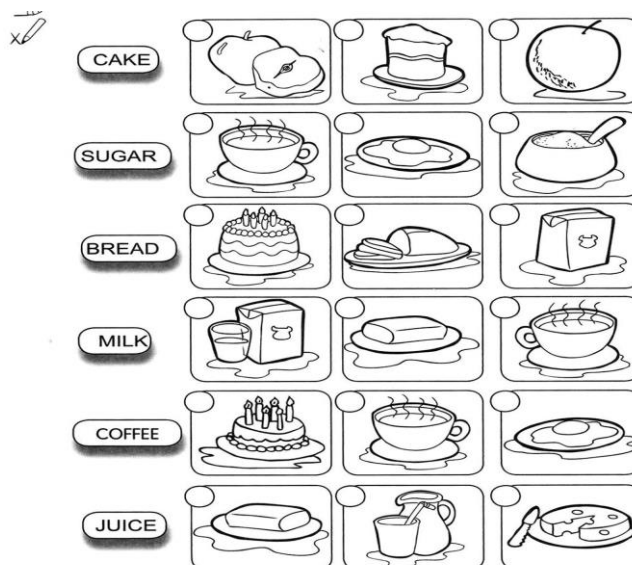
Comida

3.

Match the item with its name.



4. Pinte e marque as figuras:




Clima


1. Use as palavras do quadro para completar como está o tempo:

2. Encontre as palavras sobre o tempo no caça-palavras:


What's the weather?




1. It's _____




2. It's _____




3. It's _____




4. It's _____




5. It's _____



6. It's _____



7. It's _____



8. There's _____

lightning partly cloudy snowy

stormy windy rainy

cloudy sunny

What's the weather today?

Cores

9.

Pinte o desenho com a cor indicada:

Weather Word Search

Find all the weather related words listed at the bottom of the page.

| | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| D | V | Q | G | F | N | J | B | P | F | A | W | T | J | A |
| L | V | F | T | H | M | M | Y | R | Q | D | U | I | E | X |
| H | U | R | R | I | C | A | N | E | Q | Z | G | F | N | O |
| W | E | A | T | H | E | R | T | C | E | S | Q | V | F | D |
| R | S | U | N | N | Y | S | H | I | E | H | Q | O | S | K |
| G | K | B | Y | A | A | L | G | P | Y | E | H | X | N | Y |
| N | X | I | O | C | Z | A | S | I | T | X | L | I | I | T |
| M | N | L | R | G | K | C | H | T | H | D | A | C | P | O |
| M | J | E | T | W | W | L | D | A | U | R | D | P | D | R |
| S | V | B | Y | L | I | G | H | T | N | I | N | G | L | N |
| O | C | R | J | Z | R | E | C | I | D | D | J | P | M | A |
| Q | P | L | T | I | W | B | H | O | E | J | D | I | Q | D |
| M | H | Q | Y | H | N | I | I | N | R | T | H | Z | G | O |
| X | C | C | L | O | U | D | S | Z | B | Q | I | F | E | I |
| D | V | B | J | U | E | N | F | P | B | S | N | O | W | J |

| | |
|---------------|---------|
| CLOUDS | SNOW |
| HURRICANE | SUNNY |
| LIGHTNING | THUNDER |
| OVERCAST | TORNADO |
| PRECIPITATION | WEATHER |
| RAIN | WIND |



10. Ligue a cor a sua tradução correta:

| | |
|--------|----------|
| Brown | vermelho |
| Yellow | bege |
| Pink | marrom |
| Red | branco |
| Blue | cinza |
| Black | amarelo |
| White | rosa |
| Green | verde |
| Gray | azul |
| Beige | preto |

Roupas

3. Encontre o nome das roupas no caça-palavras:


Clothes
















DYGS AISOEHPANTSPGS
 BTNTANTROATJSRYHOH
 TMESEHBOOTSJINGCIO
 HRSAYGHTSTEIAAHER
 TOJSTJNTESSTHASYST
 TSAOSEEEKSHIRTPAUS
 CIOCPAJAMASGTIEOII
 ISNKINTSYTILEUSTTP
 HRGSSSEOITUTSESSO
 TJTTSKRSSOLRYOC SHL
 TTBT AUNDERWEARLAE
 SSSDRESSGLOVESOLE
 GJTSHIRTEOAENATKSE
 TEESUHISSODTYHSTH
 DCOATAAPAASTNEEOAE
 SSNWECKSLEAESSEN
 EYSSSWEATERRYTHHO
 SSRTURTLENECKSTOUT

| | | | |
|---------|---------|--------|------------|
| hat | jeans | dress | underwear |
| gloves | shoes | socks | pajamas |
| shirt | boots | shorts | clothes |
| T-shirt | coat | suit | vest |
| pants | sweater | tie | turtleneck |

www.bogglesworldesl.com

4. Coloque os nomes nas roupas adequadamente:

VOCABULARY REVIEW – Clothing Items 2


| | | | | |
|---|---|---|---|--|
| 1.  [] | 2.  [] | 3.  [] | 4.  [] | 5.  [] |
| 6.  [] | 7.  [] | 8.  [] | 9.  [] | 10.  [] |
| 11.  [] | 12.  [] | 13.  [] | 14.  [] | 15.  [] |

- CHOICES**

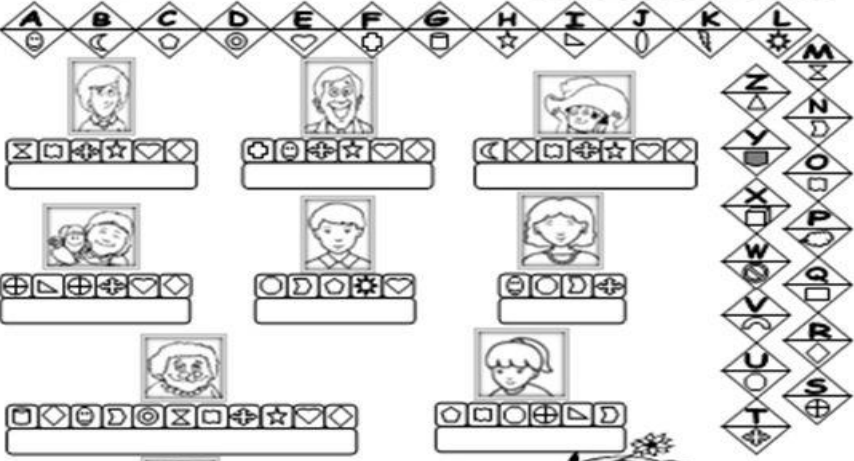
 - Boots
 - Brief
 - Coat
 - Dress
 - Glove
 - High heels
 - Leather shoes
 - Muffler
 - Panty
 - Sando
 - Short pants
 - Socks
 - Suit
 - Underwear
 - Vest




Família

2) Encontre os nomes da família em Inglês através do código de cada letra:

1)  My family

1- Solve the code to find who is in the pictures!
2- Solve the crossword puzzle!



2)   

Plural dos substantivos:

3. Passe as palavras para o plural:

Glass

Dish

Bus

Church

Box

Cousin

Computer

child

Blouse

School

Student

4. Passe as frases para o plural:

a) I have a car.

b) The girl is in the park.

c) My father is a good man.

d) My mother is very nice.

e) My car is old

Apêndice B – Pós-testes aplicados com 6º anos A e B e 7º anos A e B

ESCOLA MUNICIPAL DE ENSINO FUNDAMENTAL TIRADENTES

Rua 25 de Julho, nº 533 – Vila Vargas – Sapucaia do Sul – RS

Cep.:93200-000 Fone: (051) 3451.6371

e-mail: tiradentes@yahoo.com.br

Nome: _____ Turma: 6º ano A e B

Disciplina: _____ Professora: Fernanda Vasconcelos Data: ___/___/2018

Trimestre: 3º tri Valor da Avaliação: 15 pontos Nota:

Conteúdos:

Verbo to be e pronomes pessoais;

Crítérios de Avaliação:

Prova sem consulta, será avaliado a escrita correta do verbo e dos pronomes pessoais. Prova entregue a caneta

Substitua o sujeito, por um pronome pessoal:

The girl is beautiful.

The boy and the dog are friends.

I and my Mother are at home.

You and she are brothers.

The cat is black.

Task 1 - Complete the sentences with the correct form of "to be".

- 1) We _____ in Poland.
- 2) She _____ in the cinema.
- 3) It _____ her birthday today.
- 4) The family _____ on the train.
- 5) These _____ oranges.
- 6) You _____ in a clothes shop.
- 7) It _____ a kite.
- 8) I _____ a good girl.
- 9) What _____ that?
- 10) I _____ on a Maths lesson.
- 11) It _____ a beautiful picture.
- 12) He _____ my friend.
- 13) I _____ in New York today.
- 14) They _____ on holiday.
- 15) The teacher _____ here.

1. Cindy _____ my best friend.
2. Peter and Kate _____ classmates.
3. Johnny _____ my brother.
4. You _____ a good student.
5. They _____ in the classroom.
6. It _____ an apple.
7. Felicia and I _____ sisters.
8. I _____ her teacher.
9. It _____ a book bag.
10. You _____ a doctor.

Task 3 - Rewrite the sentence into a negative sentence. Look at the example below. Don't use abbreviation.

I am at home. ⇨ I am not at home.

- 1) He is my brother. _____
- 2) I am a woman. _____
- 3) It is an exercise-book. _____
- 4) That is a boat. _____
- 5) These are your books. _____
- 6) They are happy people. _____
- 7) This is a kitchen. _____
- 8) Those are three badges and a poster. _____
- 9) You are in. _____
- 10) You are my parents. _____

Mary and Joe are in the beach.

Complete com verbo to be, passe para negativa e interrogativa:

1. Cindy _____ my best friend.
2. Peter and Kate _____ classmates.
3. Johnny _____ my brother.
4. You _____ a good student.
5. They _____ in the classroom.
6. It _____ an apple.
7. Felicia and I _____ sisters.
8. I _____ her teacher.
9. It _____ a book bag.
10. You _____ a doctor.

II Re-arrange the sentences.

1. I / not / a teacher. / am _____
2. She / my mother. / is _____
3. The boys / happy? / are _____
4. The girl / in the room. / is _____
5. We / not / are / at home. _____
5. My dad / smart. / is _____
6. My mother / a housewife. /is _____
7. She / not / my sister. / is _____
8. The teacher / angry? / Is _____
9. The dog / in the kennel. / is _____

Look at the pictures and answer the question

1. Is he a teacher? No, he is not.
2. Is it an elephant? _____
3. Is it a pencil? _____
4. Are they twins? _____
5. Is he in the park? _____
6. Is he a painter? _____
7. Is Ricky in the living room? _____
8. Is mom in the kitchen? _____
9. Is your dad a postman? _____
10. Are the books on desk? _____
11. Are you Mrs. Perkins? _____
12. Is the broom behind the door? _____

isLCollective.com



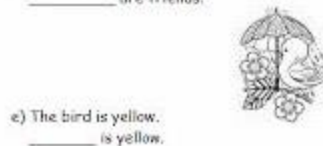
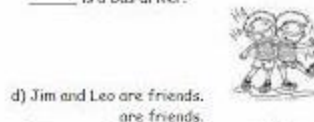
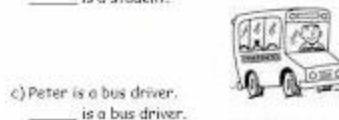
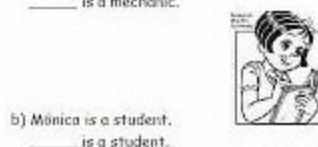
Complete com verbo to BE,
 passe para negativa e para interrogativa:

- a) He _____ a boy.
 b) I _____ a teacher.
 c) You _____ a student.
 d) We _____ Spanish.
 e) They _____ birds.
 f) It _____ an elephant.
 g) She _____ a girl.
 h) You _____ good pupils.

Coloque o pronome pessoal correto para cada
 figura:



5. Complete com he, she, it, they.



ESCOLA MUNICIPAL DE ENSINO FUNDAMENTAL TIRADENTES

Rua 25 de Julho, nº 533 – Vila Vargas – Sapucaia do Sul – RS

Cep.:93200-000 Fone: (051) 3451.6371

e-mail: tiradentes@yahoo.com.br

Nome: _____ Turma: _____

Disciplina: _____ Professora: Fernanda Vasconcelos Data: ___/___/2018

Trimestre: 3º tri

Valor da Avaliação: 15 pontos

Nota:

Conteúdos:

Plural dos Substantivos

Critérios de Avaliação:

Prova sem consulta, será avaliado a escrita correta das palavras no plural. Prova entregue a caneta

Passe as palavras para o plural:

- | | |
|-----------|-------------|
| ● Lady | n) cd |
| ● Boy | o) computer |
| ● Camera | p) tomato |
| ● Bicycle | q) box |
| ● Zoo | r) story |
| ● Child | s) kiss |
| ● Man | t) dish |
| ● Woman | u) church |
| ● People | v) way |
| ● Wash | w) princess |
| ● Fish | x) bus |
| ● Sheep | y) nurse |
| ● Topaz | z) factory |

Assinale a alternativa em que todos os substantivos existem somente na forma plural:

- knives - pencils - jeans - glasses
- police - knives - jeans - pyjamas
- jeans - holidays - vacation - clocks

d) pyjamas - police - jeans - people

e) pencils - glasses - clothes – children

Marque a alternativa que apresente os plurais de fish, goose, wolf e policeman, respectivamente.

a) fishes, geese, wolves, policemen.

b) fish, geese, wolves, policemen.

c) fish, geese, wolves, policemen.

d) fishes, geese, wolves, policemen.

Todas as palavras seguem a mesma regra para formar o plural, exceto:

a) Plural em ES – watch, Box, Kiss, sky.

b) Plural em IES – daisy, lady, baby, city.

c) Plural em S – cowboy, valley, way, day.

d) Plural em VES – wife, leaf, loaf, knife.

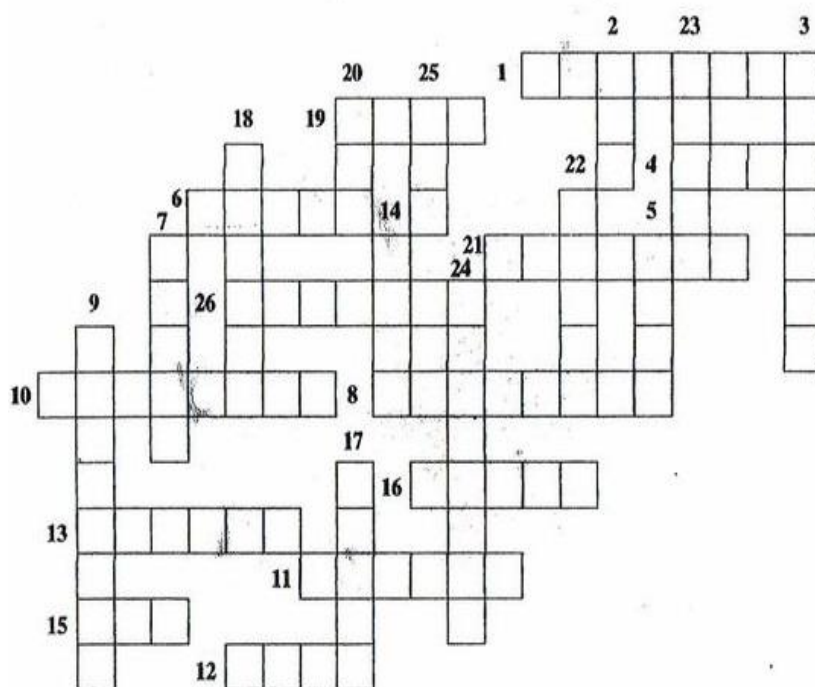
Complete o texto e traduza:

My family and I love to go to my grandparents' farm, but when I arrive there, I really like to take some _____ (bus) to have the opportunity to know new _____ (person) and even some new _____ (student). My grandfather often loses the _____ (key) of his truck and my grandmother loses her _____ (glasses). They always ask us to help them to find those _____ (object). Near the farm, I can see different _____ (animal) and _____ (insect) like: _____ (monkey), _____ (cow), _____ (goose), _____ (deer), _____ (fish), _____ (mouse), _____ (sheep), _____ (butterfly), _____ (donkey), _____ (bird), _____ (fox) and _____ (wolf), too!! My grandfather brings me some fresh _____ (tomato) , _____ (grape), _____ (egg) and _____ (potato). Once, some _____ (thief) tried to steal the farm, but fast the _____ (police) appeared. _____ (Man) and _____ (woman) were happy because the _____ (policeman) caught the _____ (thief) up in time.

On Sunday mornings I like to catch some _____ (apple) and _____ (cherry) on the _____ (tree), prepare for breakfast _____ (toast), _____ (tea), some _____ (bread) and _____ (milk). There are many _____ (church) open, so I visit them with some _____ (child) that live in that place. My _____ (day) in the farm are really nice and when I am coming back home, my grandma gives me lots of _____ (kiss) on my _____ (cheek).

Preencha a cruzadinha:

- | | | |
|----------------------|-------------------------|-------------------------|
| 1. Plural of tomato | 10. Plural of child | 19. Singular of babies |
| 2. Plural of man | 11. Plural of lady | 20. Singular of buses |
| 3. Plural of sister | 12. Plural of day | 21. Masculine of sister |
| 4. Plural of boy | 13. Plural of chair | 22. Feminine of man |
| 5. Plural of hat | 14. Plural of cat | 23. Singular of tables |
| 6. Plural of box | 15. Singular of eggs | 24. Feminine of son |
| 7. Plural of girl | 16. Singular of shirts | 25. Masculine of girl |
| 8. Plural of student | 17. Singular of classes | 26. Masculine of wife |
| 9. Plural of church | 18. Feminine of father | |



sentences ✓

into plural:

1. There is a child in front of the trees.
.....
2. I am your best friend.
.....
3. There is a pen under the book.
.....
4. He has got an orange in his hand.
.....
5. She has got a child.
.....
6. My neighbor usually buys in this shopping centre.
.....
7. I don't like this book.
.....
8. That is the best cake I've ever eaten.
.....

Apêndice C – Teste de percepção aplicado com as turmas de experimento (6º ano B e 7º ano B)

Teste de percepção

1. O que você pensa sobre o uso de aplicativos nas aulas?
2. Você acha que é viável o uso de aparelhos celulares em sala de aula? Porquê?
3. Como você gostaria que fossem suas aulas?
4. Como você percebe as aulas na sua escola?
5. Você acha que o aplicativo Duolingo vai te ajudar a aprender mais?
6. Como você se porta em sala de aula com seus professores e colegas?

Apêndice D – Teste de Conclusão aplicado com as turmas de experimento (6º ano B e 7º ano B)

1. Após sua vivência com o Duolingo o que você acha que melhorou nas aulas?
2. Você acha que o Duolingo em sala de aula lhe ajudou?
3. Você acredita que o uso do Duolingo continuaria ajudando nas aulas?
4. O incentivo com os adesivos foi válido?

Apêndice E – Entrevista aplicada com 6 alunos das turmas de experimento (3 alunos do 6º ano B e 3 alunos do 7º ano B)

Entrevistas

1. Você se sentiu motivado com as aulas?
2. Você estudou em casa os conteúdos com auxílio do Duolingo?
3. Você acha que aprendeu mais com esse método que lhe foi oferecido?