

## Proposta de uso da plataforma Duolingo no ensino e aprendizagem de línguas estrangeiras para crianças

### Proposal for using the Duolingo platform in teaching and learning foreign languages for children

Priscila Ferreira de Alécio<sup>1</sup>

Juliana Freitag Schweikart<sup>2</sup>

#### **Resumo**

*Com o avanço das tecnologias digitais atualmente, é necessário que haja a inserção destas no ambiente escolar, uma vez que o público infantil tem contato, cada vez mais cedo, com os recursos tecnológicos no meio social em que vive. O presente trabalho tem o objetivo de expor uma proposta de ensino de Língua Inglesa com auxílio dos recursos tecnológicos, neste caso, a plataforma digital Duolingo. O trabalho foi projetado para crianças do 2º ano do ensino fundamental, para contribuir com o aprendizado de uma língua adicional. Os pressupostos teóricos são pautados nas contribuições de Chaguri e Tonelli (2014), Rocha (2008), Santos e Benedetti (2009), Vygotsky (2007), dentre outros. Nessa perspectiva, propõe-se um trabalho com a plataforma Duolingo para que os alunos tenham contato com outras mídias e explorem suas potencialidades para o aprendizado.*

**Palavras-chave:** *Tecnologias Digitais. Ensino de Línguas. Ensino Fundamental*

#### **Abstract**

*With the advancement of digital technologies nowadays, it is necessary to insert them in the school environment, since the children's public has contact, earlier and earlier, with the technological resources in the social environment in which they live. This work aims to expose a proposal of English language teaching with the help of technological resources, in this case, the Duolingo digital platform. The work was designed for children in the 2nd year of elementary school, to contribute to the learning of an additional language. The theoretical assumptions are based on the contributions of Chaguri and Tonelli (2014), Rocha (2008), Santos and Benedetti (2009), Vygotsky (2007), among others. In this perspective, it is proposed a work with the Duolingo platform so that students have contact with other media and explore their potential for learning.*

**Keywords:** *Digital Technologies. Language Teaching. Elementary School*

**Recebido em:** 14/09/2020

**Aceito em:** 23/10/2020

---

<sup>1</sup> Graduada em Letras Língua Portuguesa/Língua Inglesa pela UNEMAT. É Mestranda do Programa de Pós Graduação em Letras (Strictu Sensu) na área de Estudos Linguísticos UNEMAT. <http://orcid.org/0000-0003-0314-5670>

<sup>2</sup> Possui graduação em Licenciatura Plena em Letras pela UNEMAT, especialização em Inglês Instrumental pela UFMT (2003), mestrado em Linguística Aplicada pela UNISINOS (2009) e doutorado pela UNESP/IBILCE (2016). É professora titular da Universidade Estadual de Mato Grosso. <http://orcid.org/0000-0002-8773-8416>

## **Introdução**

Em um mundo globalizado, onde as tecnologias digitais têm avançado cada vez mais e permitido a todos se aproximarem dos aspectos da globalização, o ensino de línguas adicionais tem despertado olhares para pesquisas, principalmente na área da Linguística Aplicada (doravante LA). O atual panorama mundial contribui para a exigência do conhecimento de um idioma, além da língua materna. Nessa perspectiva é que ocorre o interesse, neste trabalho, pelo aprendizado de uma nova língua desde muito cedo.

Aprender um novo idioma, na atualidade, “pode proporcionar ao indivíduo condições de sair dos espaços que o margeiam em direção a novos conhecimentos, culturais, econômicos, políticos, tornando-se mais consciente de si e de seu entorno” (SCHWEIKART; SANTOS, 2014, p. 225).

Dessa forma, ocorre a crescente demanda pelo aprendizado de uma língua adicional, em específico, a língua inglesa (doravante LI): para que, desde cedo, a criança possa desenvolver a capacidade de compreensão da língua estrangeira, principalmente no contexto da globalização (SANTOS; BENEDETTI, 2009, p. 334).

Assim, o presente trabalho tem o intuito de mostrar uma proposta que pode ser aplicada no ensino de línguas estrangeiras para crianças (LEC), com o uso das tecnologias digitais, tendo em vista o crescente e emergente desenvolvimento dos recursos tecnológicos presentes na vida de adultos e crianças, também pode servir de apoio pedagógico em aulas de LI. O trabalho deu-se em uma disciplina de especialização em línguas para crianças, intitulada Tecnologias digitais no ensino de línguas.

## **As tecnologias digitais**

O ensino de línguas para crianças tem despertado a atenção e pesquisas de professores que atuam na área da LA bem como para o desenvolvimento desse ensino, em vista das tecnologias digitais que atualmente contemplam o mundo. Tecnologias essas que a maioria dos jovens conhece e as utiliza, a maior parte do tempo.

Na contemporaneidade, com o avanço das tecnologias, as funcionalidades e a praticidade são incalculáveis. Pode-se comprar em lojas virtuais, debitar contas, divertir-se, interagir com as pessoas que conhece e até mesmo com novas amizades. Os recursos tecnológicos surgiram para aproximar fronteiras e, principalmente, quebrar a barreira da distância, como apresentam Barton e Lee:

A tecnologia faz parte das experiências vividas pelas pessoas em todos os contextos, desde engajar-se numa infinidade de sites de redes sociais com amigos, até o trabalho, o estudo ou a participação na vida familiar. De fato, é difícil encontrar uma área da vida que não tenha mudado (BARTON; LEE, 2015, p. 12).

As tecnologias digitais proporcionaram à sociedade moderna grandes facilidades, principalmente no que concerne ao desenvolvimento de habilidades e competências da haja vista a necessidade de adaptar-se. Para os autores Barton e Lee (2015, p. 12), as mudanças decorreram “em um período relativamente curto e se tornaram rotineiros” inserindo-se no

cotidiano das pessoas. No próximo tópico será explanado o ensino de línguas para crianças, com pesquisas e trabalhos já realizados na área.

## **O ensino de línguas para crianças**

O espaço de aprendizado oficial que reconhecemos é a escola, a sala de aula, porém, pesquisadores da área têm enfatizado o papel da interação social (RINALDI, 2014, p. 322), em que é necessário que a escola ou a sala de aula seja um espaço que promove o envolvimento das pessoas/alunos, para seu desenvolvimento, assim “[...] partilhamos da noção de que o conhecimento é aprendido sempre em atividades coletivas sociais e mediadas por interações verbais.” (CRISTOVÃO e GAMERO, 2009, p. 230). A interação também é a base para Oliveira (1992, p.33), que afirma que o aprendizado ocorre, de fato, quando há interação entre as pessoas.

De acordo com Alécio e Justina, “o ensino de uma nova língua, principalmente para o público infantil é recomendável que seja pautado em abordagens interativas e estimuladoras da ludicidade e que colaborem para o desenvolvimento linguístico do aluno”. (ALÉCIO; JUSTINA, 2020, p. 92).

De acordo com Tonelli, os cursos de formação de professores devem “[...] acompanhar as mudanças que ocorrem na sociedade e oportunizar formação inicial e continuada, com vistas a preparar os profissionais para atuarem em contextos que emergem das próprias necessidades [...]” (TONELLI, 2014, p.12), visto que, se o professor, em seu processo de formação, compreende a importância de inserir o contexto do aluno em sala de aula, a aprendizagem ocorre de forma dinâmica e contextualizada. Nessa linha, Porto argumenta a importância de saber lidar com as várias situações, ressignificando a forma de ensino “[...], que implica opções, remete à necessidade de construção de patamares cada vez mais avançados de saber ser, saber-fazer, fazendo-se” (PORTO, 2004, p. 13).

Isto posto, para que haja sucesso no ensino e aprendizagem de línguas, é necessário compreender e respeitar as individualidades dos alunos, diferentes pontos de vista, valores, momentos, “[...] pois nessa fase mostram-se bastante instáveis e, às vezes, sem o controle de suas ações quando encontram-se aborrecidos, entediados ou zangados, podendo levá-los a comportamentos inoportunos em sala de aula.”(SCHWEIKART; SANTOS, 2014, p. 226). Ainda de acordo com as autoras, o incentivo do professor é muito bem vindo, pois ele tem capacidade de apresentar formas que contribuam para o processo de ensino e aprendizagem, através do contexto do aluno, bem como o próprio que experienciou durante seu processo formativo e por vezes, os anos em sala de aula. (SCHWEIKART; SANTOS, 2014, p. 229)

Assim no processo de aprendizagem, professor tem de se atentar, para além da idade, da maturidade, e do desenvolvimento, baseado nas experiências cotidianas dos alunos, “[...] há de se atentar para a abordagem utilizada, as atividades ofertadas, ou seja, ao professor importa conhecer as circunstâncias em que seus alunos estão envolvidos, e não simplesmente atentar para a faixa etária.” (SANTOS e BENEDETTI, 2009, p. 337)

De acordo com Rocha,

[...] ensinar LEC na contemporaneidade é procurar auxiliar a criança a

construir caminhos que a ajudem a ampliar o conhecimento de si própria e da sociedade em que vive, a compreender melhor os contextos que a cercam, fortalecendo-a com uma visão positiva e crítica de si mesma e das diferenças, a integrá-la no mundo plurilíngue, pluricultural e densamente semiotizado em que vivemos, a fim de fortalecer sua autoestima, capacitando-a a agir e a comunicar-se em LE nas diversas esferas cotidianas, preparando-a para engajar-se em interações cada vez mais complexas, assegurando-lhe igualdade de oportunidades, também no que se refere ao direito a esse ensino (ROCHA, 2008, p. 20).

A autora propõe que o professor possa auxiliar o aluno, conduzi-lo ao processo de ensino e aprendizagem de forma abrangente, para que, o contexto deste, bem como os processos de significação, sejam atingidos e abordados no âmbito escolar.

Nesse contexto, o ensino de línguas estrangeiras tem de ser pautado em metodologias dinâmicas, para que o mesmo fique instigado pelo aprendizado, de modo abarcar a exposição, contato com a língua que será estudada. Imersão no idioma para que a criança possa ter novas experiências, a partir da nova língua, de modo que as atividades sejam prazerosas e despertem cada vez mais a vontade de aprender e compreender a nova língua. (SCHWEIKART; SANTOS, 2014, p. 227). E, para auxiliar nesse despertar, para a vontade de aprender, contamos com o auxílio das tecnologias digitais, que discutiremos brevemente na sequência.

### **As tecnologias no ensino de línguas**

A tecnologia está presente em todo momento, na vida da sociedade atual, na troca de mensagens, que antes era por meio de cartas, aparelhos de fax e outros, mas, com o advento da internet, há uma grande mudança de conduta em relação à informação. Na atualidade, com os smartphones, tem-se o maior número de informações em menos tempo, o que não era possível antes do surgimento e desenvolvimento dos recursos tecnológicos. Conforme Prensky,

Os alunos de hoje – até a faculdade – representam as primeiras gerações a crescer com esta nova tecnologia. Eles passaram toda a sua vida rodeados por e utilizando computadores, videogames, leitores de música digital, câmaras de vídeo, telefones, e todos os outros brinquedos e ferramentas da era digital. Em média hoje, os estudantes universitários passam pelo menos de 5.000 horas de suas vidas lendo, mas mais de 10.000 horas a jogar videogames (já para não falar das 20.000 horas a ver televisão). Os jogos de computador, e-mail, Internet, telemóveis e mensagens instantâneas são partes integrantes das suas vidas<sup>3</sup> (PRENSKY, 2001, p.1).

O autor faz essas colocações no ano de 2001, ou seja, naquela época já havia a comunicação em massa. Atualmente, há aplicativos de conversas instantâneas e tem-se a

---

<sup>3</sup>No original: Today's students – through college – represent the first generations to grow up with this new technology. They have spent their entire lives surrounded by and using computers, videogames, digital music players, video cams, cell phones, and all the other toys and tools of the digital age. Today's average college grads have spent less than 5,000 hours of their lives reading, but over 10,000 hours playing video games (not to mention 20,000 hours watching TV). Computer games, email, the Internet, cell phones and instant messaging are integral parts of their lives (PRENSKY, 2001, p.1).

possibilidade de quebrar fronteiras da distância, possibilitando a interação por intermédio da internet, bastando apenas ter um computador ou *smartphone*.

De acordo com Schweikart e Santos (2014, p. 228), as crianças, atualmente, são nativos digitais e, diferente da maioria dos professores, estão expostos a maior parte do tempo as tecnologias da informação e comunicação, que lhes dão uma bagagem de conhecimento. Conforme as autoras, “não podemos deixar de mencionar que as crianças de hoje, diferentemente da maioria de seus professores, por exemplo, são “nativos digitais”, ou seja, ao nascerem já são expostos aos impactos da tecnologia digital.”

As autoras afirmam que, na internet, há uma vasta quantidade de *Input* linguístico, concernente a várias línguas, que os alunos podem ter contato, tendo em vista que, a maioria possui *smartphones* e recursos tecnológicos que acessam esse tipo de conteúdo, com enfoque em outras línguas, não somente o inglês. Muitos *sites* possuem um viés de aprendizagem autônoma, que proporcionam ao navegante da rede materiais que lhe conferem maior aprendizagem de forma individual. (SCHWEIKART; SANTOS, 2014, p. 229).

Ainda nessa perspectiva, as autoras dialogam que alguns professores que nasceram em épocas anteriores estão adaptando-se ao surgimento de novas tecnologias digitais, no entanto, muitos ainda não são adeptos desse novo mecanismo de ensino. Os que possuem interesse são chamados imigrantes, aqueles que se aventuram em descobrir e inserir os recursos nas aulas.

Pautado em todos esses argumentos acima, foi elaborado uma proposta baseada na plataforma Duolingo, que será exposta a seguir.

### **Proposta de ensino de LI com uso da plataforma Duolingo**

A seguir será exposta uma proposta de ensino com o uso do aplicativo *Duolingo* para o trabalho com as *greetings*, para que os alunos fixem o conteúdo estudado. O plano foi projetado para 2 horas aulas, podendo ser modificado de acordo com a intencionalidade do professor.

Quadro 1: Plano de aula

<b>PLANO DE AULA</b>	
<b>TIME</b>	2 horas/aula
<b>THEME</b>	<i>Greetings</i>
<b>GRADE</b>	2º Ano Ensino Fundamental
<b>AIMS</b>	Proporcionar a interação por intermédio do <i>Duolingo</i>
<b>SPECIFIC AIMS</b>	I- Despertar o senso de interação com os colegas da sala;
	II- Ampliar o conhecimento e uso de vocabulário para saudações;
	III- Exercitar a capacidade de utilizar as tecnologias para o aprendizado;
<b>METHODOLOGY</b>	
	1º momento: tempo estimado – 15 minutos

Ao iniciar a aula, questionar os alunos sobre as possíveis formas de cumprimentar as pessoas quando as encontramos e através desse diálogo anuncia-se o conteúdo a ser trabalhado, *Greetings*. Inicialmente, a professora fará as explanações das seguintes saudações:

Obrigada! *Thank you!*  
De nada! *Any time!*  
Bom dia! *Good Morning!*  
Boa tarde! *Good Afternoon!*  
Boa noite! (ao chegar) *Good Evening!*  
Boa noite! (ao sair) *Good Night!*  
Oi! *Hi!*  
Olá! *Hello!*  
Como vai você? *How are you?*  
Estou bem, obrigada. *I'm fine, thank you!*  
Você fala português? *Do you speak English?*  
Bem vindo! *Welcome!*  
Tchau! *Goodbye!*  
Eu vou muito bem. *I'm very good.*

OBS: Acrescentar alguma outra saudação que o aluno tenha manifestado.

2º momento: tempo estimado – 30 minutos

A seguir, fará a repetição com os alunos, de forma oralizada. Para dinamizar, a sugestão é que as saudações sejam feitas em *flashcards*, de modo que os alunos possam compreender e associar as imagens ao respectivo cumprimento. (Modelos de flashcards no Anexo 1).

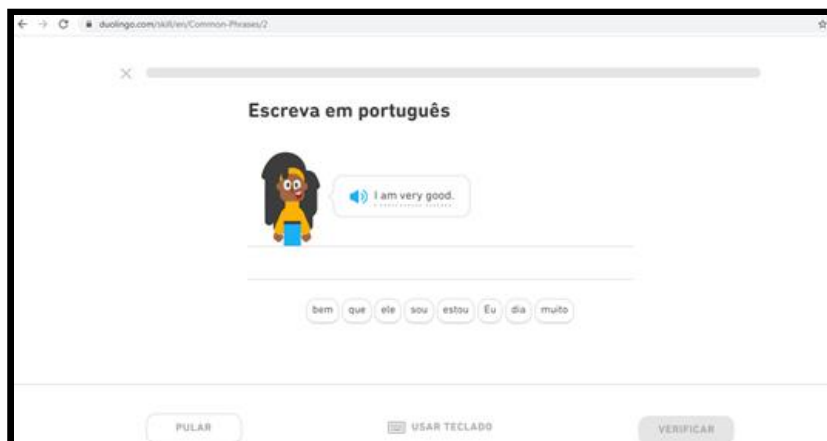
Os *flashcards* podem ser impressos em papel cartão, para que as crianças possam manusear e trocar ideias entre si e com a professora sobre os cumprimentos. Outra versão é expor em *slides*, no entanto, a versão impressa faz-se necessária devido a próxima atividade.

3º momento: tempo estimado – 30 minutos

Logo após a atividade de reconhecimento e fixação dos novos termos, será efetuada uma brincadeira/jogo, em que todos os *flashcards* estarão dispostos na mesa, com a turma dividida em vários grupos; uma criança por vez irá até a mesa e sorteará um. Na sequência, mostrará para o grupo que pertence, e este dirá qual é a saudação, tanto em português quanto em inglês.

4º momento: tempo estimado – 30 minutos

A seguir, para internalizar o conteúdo, a professora dividirá a sala em 4 grupos (conforme a quantidade de alunos na sala, pode ser mais ou menos), de modo que fará uso do aplicativo *Duolingo*.



Com a sala já dividida, através do projetor multimídia e da caixinha de som, a professora fará a atividade do *Duolingo* com os grupos. A dinâmica funciona assim: surge à pergunta do aplicativo,

o grupo responde, caso não acerte, passa a vez para outro grupo e assim por diante. As atividades do aplicativo são bem interativas e possuem habilidade de *listening* e *unscramble*. Ao final, vence o jogo o grupo que detiver maiores ponto.



Uma variação da atividade é que o aplicativo pode ser trabalhado, também, individual, com cada aluno em um celular, no entanto, como a faixa etária é pequena, optou-se por realizar a atividade de forma mais ampla e interativa.

5º momento – tempo estimado – 20 minutos

Para que seja aprofundado o reconhecimento linguístico do conteúdo, a professora poderá disponibilizar uma folha (modelo no Anexo 2) constando algumas saudações com a versão ou em português, ou inglês, incompleta, para que, em conjunto os discentes completem e tenham algo registrado no caderno.

**Link das imagens em anexo** <https://images.app.goo.gl/Tjbkv1ntPG5GUCQa8>  
<https://images.app.goo.gl/n7TX48NT14SHjewt8>  
<https://images.app.goo.gl/wuG9US57ZWSB9Phe8>  
<https://images.app.goo.gl/QmgTwACdjMwYW6tU7>  
<https://images.app.goo.gl/VXspu8SbqaZJHny98>  
<https://images.app.goo.gl/PX5x6KYHNpBYHECK8>  
<https://images.app.goo.gl/zTyvKAY7WTzxZeeW6>  
<https://images.app.goo.gl/1rAuHijZHRJZemDd7>  
<https://images.app.goo.gl/jiu5KWZiL4pZfUiM8>  
<https://images.app.goo.gl/Cz5Ck7cHH71pc8Je9>  
<https://images.app.goo.gl/765Pvwb8S1zpGEfBA>  
<https://images.app.goo.gl/5KYTnc6xmZc7uDL76>

**Recursos** Computador, projetor multimídia, *flashcards* (confeccionados pela professora, ou impressas), caixinha de som.

**Métodos avaliativos** O processo dar-se-á por meio de observação da participação dos alunos nas atividades.

Anexos

ANEXO 1 – Modelos de flashcards

<p>Thank you!</p> 	<p>Hello</p>  <p><small>shutterstock.com • 1114667741</small></p>
<p>You're welcome</p> 	<p>How are you?</p> 
<p>Good Morning!</p> 	<p>I'm fine, thank you</p> 
<p>Good Afternoon</p> 	<p>Do you speak English?</p>  <p><small>shutterstock.com • 565613356</small></p>
<p>Good Evening</p>	<p>Welcome</p>



	
<p>Good Night</p> 	<p>Goodbye</p> 
<p>Hi</p> 	<p>I'm very good</p> 

ANEXO 2

<p>_____ = Thank you!</p> <p>_____ = you're welcome</p> <p>Bom dia! = Good _____</p> <p>Boa Tarde! = _____ Afternoon!</p> <p>Boa _____ (ao chegar) = Good Evening!</p> <p>Boa noite! (ao sair) = Good _____!</p> <p>Oi! = _____!</p> <p>Olá! = _____!</p> <p>_____? = How are you?</p> <p>Estou bem, _____. = I'm fine, thank you!</p> <p>_____ fala inglês? = Do you speak English?</p> <p>Bem vindo! = _____!</p> <p>Tchau! = _____bye!</p> <p>Eu vou muito bem. = I'm very _____.</p>
--

Fonte: arquivo pessoal

Os processos de aprendizagem têm despertado interesse de várias teóricos, bem como o desenvolvimento infantil. As pesquisas em torno da aprendizagem decorrem por intermédio da observação de diferentes faixas etárias, em diferentes contextos. (RIBEIRO; SILVA; CARNEIRO, 2016, p.395)

De início, o docente pode efetuar a repetição das palavras, bem como a abordagem de forma lúdica, com o uso dos *flashcards*, que, como o próprio nome sugere, são cartões

para que a criança possa associar a imagem com palavra. Assim, o processo de aprendizado desperta interesse em várias idades da criança, se alinhado com dinâmicas e metodologias interativas com a abordagem Sociointeracionista, que abarcam a premissa de da dinamicidade e interatividade, como assevera Vygotsky, “[...] uma vez que essa abordagem se baseia na premissa de que o aprendizado segue a trilha do desenvolvimento e que o desenvolvimento sempre se adianta ao aprendizado [...]”. (VYGOTSKY, 2007, p. 89)

Assim, propõe-se a prerrogativa de que os *flashcards* colaboram com a dinâmica do aprendizado de línguas.

Dessa forma, expõe-se um jogo em grupo, em que os alunos serão divididos e um representante de cada irá escolher um *flashcard*, que estará disposto na mesa, virados, para que quando mostrar a seu grupo, o mesmo tente falar o significado em português e pronuncie em inglês, a expressão correspondente. Nessa perspectiva, o emprego de atividades lúdicas passa a ter fundamental importância, como é o caso da língua estrangeira. Dessa forma, “[...] assim, ela facilitará o aprendizado da mesma e motivará, tanto crianças como adultos, a aprenderem.” (NUNES, 2004, p. 5). Assim, há a percepção da importância da ludicidade no contexto escolar, haja visto que, ela “[...] proporciona uma maior interação entre o estudante e o aprendizado, fazendo com que os conteúdos fiquem mais fáceis aos olhos dos alunos, os quais ficam mais interessados em assistir a aula.” (NUNES, 2004, p. 5).

O jogo para Chaguri e Tonelli, (2014) pode ser considerado como uma ferramenta para o ensino, bem como facilitadora nos processos de sala de aula.

Na Educação, conforme Raupp (1992) e Dohme (2003), os jogos têm sido consideradas não apenas como facilitadoras do relacionamento e das vivências dentro da sala de aula, mas também, como ferramentas fundamentais na formação dos jovens e conseqüentemente das crianças. Os jogos no ensino de uma LE promovem a imaginação e as transformações do sujeito em relação ao seu objeto de aprendizagem. Por meio de trabalhos lúdicos, não só as crianças, mas também os adultos passam a ter uma finalidade em seu aprendizado (CHAGURI; TONELLI, 2014, p. 170).

O jogo pode ser aliado do professor, desde que haja um processo colaborativo e contínuo em que professores e alunos interajam com o conteúdo, bem como insiram-se nesse processo de ensino aprendizagem.

Ainda nessa perspectiva, mas agora mediado por recurso tecnológico, é que se propôs um trabalho com o auxílio do *Duolingo*<sup>4</sup>, que é uma plataforma gratuita em que os alunos e professores, podem compreender e exercitar o funcionamento e o conhecimento linguístico. Pode ser acessado pelo computador ou *smartphone*, no entanto, optou-se por uma abordagem, em que apenas, a professora trabalhava com o aplicativo, devido a faixa etária das crianças. O trabalho, conforme apresentado no plano, consiste em ir na seção de *Greetings* do *Duolingo*, dividir a sala em grupos e, conforme surgirem as questões, a professora questiona quais das opções deve ser assinalada.

Conforme Prensky, os alunos têm contato com o mundo digital, cabe aos professores adicionar esse meio em na sala de aula, que denomina como “aprender a

<sup>4</sup> Para maiores informações, visite o site: <https://pt.duolingo.com/>

comunicar na língua e no estilo dos seus alunos”<sup>5</sup> (PRENSKY, 2001, p.5). De acordo com o autor, isso significa “ir mais rápido, menos passo a passo, mais em paralelo, com mais acesso aleatório, entre outras coisas”<sup>6</sup> (PRENSKY, 2001, p.5).

Nesse contexto, aliar o uso de recursos tecnológicos em sala de aula, pode favorecer a interação dos discentes, bem como promover um melhor aprendizado daquilo que pode parecer desconhecido, no caso a língua estrangeira, mas também soa um tanto quanto conhecido, tendo em vista a emergência dos recursos tecnológicos atualmente. Conforme afirma Rojo, “[...] passam a exigir o desenvolvimento de diferentes habilidades, de acordo com as várias modalidades utilizadas, criando uma nova área de estudos relacionada com os novos letramentos [...]” (ROJO, 2012, p. 37). Assim, o trabalho com as novas tecnologias tem muito a agregar em sala de aula.

Assim, esse trabalho consiste em uma proposta apenas, que ainda não foi aplicada, mas que promove possibilidades de uso do *Duolingo*, como ferramenta, na sala de aula, especialmente para as crianças.

### Considerações finais

Esse empreendimento é uma proposta para o trabalho com as saudações em inglês, em que pode ser adaptado para crianças com faixa etária maior, com o uso até mesmo do celular. Teve-se o intuito de mostrar que a tecnologia proporciona atividades mais lúdicas e interativas no âmbito escolar, bem como uma proposta que pode ser aplicada e adaptada.

O processo de ensino e aprendizagem tem de levar em conta os aspectos externos a sala de aula, nesse caso, o contexto em que a maioria dos aprendizes possuem. O uso de recursos tecnológicos é cada vez mais presente na vida de todos, inseri-lo em sala de aula pode favorecer a compreensão de vocabulário no caso do ensino de línguas.

Dessa forma, a plataforma Duolingo, promove um rico e profícuo método de ensino. Com esse trabalho, o professor pode, caso a faixa etária do aluno seja maior, utilizar o celular em sala de aula, como ferramenta, para compreensão e aquisição de conhecimento, referente à língua estrangeira.

### Referências

ALÉCIO, P. F. de; JUSTINA, O. D.. **Uso de emojis para o ensino e aprendizado de língua inglesa para crianças**. Encontro de Professores de Inglês. Anais eletrônicos do XXII Encontro de Professores de Inglês: Cuiabá, UFMT, Instituto de Linguagens, APLIEMT, 2020.

BARTON, D.; LEE, C. (2015). **Linguagem online: textos e práticas digitais**. Milton Camargo Mota (Trad.). São Paulo: Parábola.

---

<sup>5</sup>No original: Today’s teachers have to learn to communicate in the language and style of their students.

<sup>6</sup>No original: But it *does* mean going faster, less step-by step, more in parallel, with more random access, among other things.

CHAGURI, J.P.; TONELLI, J.R.A. **O jogo nas aulas de língua estrangeira para crianças.** Fólio-Revista de Letras, Vitória da Conquista, v. 06, n. 02, p. 167-187, jul./dez, 2014.

CRISTÓVÃO, V.L.L.; GAMERO, R. Brincar aprendendo ou aprender brincando? O inglês na infância. **Trabalho em Linguística Aplicada**, Campinas, 48(2): 229-245, Jul./Dez. 2009.

NUNES, A. R. S. C. A. **O Lúdico na aquisição da segunda língua.** *Língua estrangeira*. 2004. Disponível on-line em: <<http://www.linguaestrangeira.pro.br>>. Acesso em: 03 de mar. de 2020.

OLIVEIRA, M. K. **Teorias psicogenéticas em discussão.** São Paulo: Summus, 1992.

PORTO, Y. S. (2004). Formação continuada: a prática pedagógica recorrente. In: MARIN, A. J. (Org.) **Educação continuada**. 2. ed. Campinas, SP: Papirus.

PRENSKY, M. Digital Natives, Digital Immigrants. From On the Horizon (MCB University Press, Vol. 9 No. 5, October 2001) © 2001 Marc Prensky

RIBEIRO, L. D. M.; SILVA, R. L. F. C.; CARNEIRO, L. V. Vygotsky e o desenvolvimento infantil. In: NEVES, Adriana Freitas, et al (orgs) **Estudos interdisciplinares em humanidades e letras**. São Paulo: Blucher, 2016. 558 p.: il.

RINALDI, S. Como as crianças aprendem e se desenvolvem: alguns conceitos para ensinar línguas estrangeiras a crianças. **Fólio-Revista de Letras**, Vitória da Conquista, v. 06, n. 02, p. 279-298, jul./dez, 2014.

ROCHA, C. H. O ensino de línguas para crianças: refletindo sobre princípios e práticas. In: ROCHA, C. H.; BASSO, E. A. (Org.) **Ensinar e aprender língua estrangeira nas diferentes idades: reflexões para professores formadores**. São Carlos: Editora Claraluz, p. 15-34, 2008.

ROJO, R. **Escola conectada os multiletramentos e as TICs**. 1ª edição. São Paulo: Parábola, 2012.

SANTOS, L.I.S.; BENEDETTI, A. M. Professor de Língua Estrangeira para Crianças: conhecimentos teórico-metodológicos desejados. **Trabalho em Linguística Aplicada**, Campinas, 48(2), Jul./Dez. 2009.

SCHWEIKART, J. F; SANTOS, L. I. **Oficinas de língua inglesa para crianças: aprendendo com as tecnologias digitais.** Fólio – Revista de Letras Vitória da Conquista v. 6, n. 2 p. 223-251 jul./dez. 2014.

TONELLI, J. R. A. **Professores de Língua Adicional para Crianças: atores de espaços vazios?** In: REIS, S.; SILVA, K. (ORG). *Profissionalização Docente: História, Políticas e Ética*. Campinas: Pontes. [prelo].

VYGOTSKY, L. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 2007.