



UNIVERSIDADE FEDERAL RURAL DO SEMI-ÁRIDO
PRÓ-REITORIA DE GRADUAÇÃO
DEPARTAMENTO DE LINGUAGENS E CIÊNCIAS HUMANAS
CURSO DE LETRAS - INGLÊS

PAULO ANDRÉ DE OLIVEIRA BATISTA

**ENSINO E APRENDIZAGEM DE INGLÊS POR MEIO DE FERRAMENTAS
DIGITAIS: UMA ANÁLISE CRÍTICA DAS POTENCIALIDADES DO APLICATIVO
DUOLINGO.**

CARAÚBAS
2025

PAULO ANDRÉ DE OLIVEIRA BATISTA

**ENSINO E APRENDIZAGEM DE INGLÊS POR MEIO DE FERRAMENTAS
DIGITAIS: UMA ANÁLISE CRÍTICA DAS POTENCIALIDADES DO APLICATIVO
DUOLINGO.**

Monografia apresentada à Universidade Federal Rural do Semi-Árido
como requisito para obtenção do título de Licenciada em Letras - Inglês.

Orientador: Prof. Dr. Anderson Romário Souza Silva.

CARAÚBAS

2025

© Todos os direitos estão reservados a Universidade Federal Rural do Semi-Árido. O conteúdo desta obra é de inteira responsabilidade do (a) autor (a), sendo o mesmo, passível de sanções administrativas ou penais, caso sejam infringidas as leis que regulamentam a Propriedade Intelectual, respectivamente, Patentes: Lei nº 9.279/1996 e Direitos Autorais: Lei nº 9.610/1998. O conteúdo desta obra tomar-se-á de domínio público após a data de defesa e homologação da sua respectiva ata. A mesma poderá servir de base literária para novas pesquisas, desde que a obra e seu (a) respectivo (a) autor (a) sejam devidamente citados e mencionados os seus créditos bibliográficos.

Be Batista, Paulo André de Oliveira.
Ensino e aprendizagem de inglês por meio de ferramentas digitais: Uma análise crítica das potencialidades do aplicativo duolingo / Paulo André de Oliveira Batista. - 2025.
31 f. : il.

Orientador: Anderson Romário Souza Silva.
Monografia (graduação) - Universidade Federal Rural do Semi-árido, Curso de Letras/Inglês, 2025.

1. Duolingo. 2. Língua inglesa. 3. Ensino. 4. Ferramentas digitais. I. Silva, Anderson Romário Souza, orient. II. Título.

Ficha catalográfica elaborada por sistema gerador automático em conformidade com AACR2 e os dados fornecidos pelo(a) autor(a).
Biblioteca Campus Caraúbas
Bibliotecária: Sarah Freire Bezerra
CRB: 15/1052

O serviço de Geração Automática de Ficha Catalográfica para Trabalhos de Conclusão de Curso (TCC's) foi desenvolvido pelo Instituto de Ciências Matemáticas e de Computação da Universidade de São Paulo (USP) e gentilmente cedido para o Sistema de Bibliotecas da Universidade Federal Rural do Semi-Árido (SISBI-UFERSA), sendo customizado pela Superintendência de Tecnologia da Informação e Comunicação (SUTIC) sob orientação dos bibliotecários da instituição para ser adaptado às necessidades dos alunos dos Cursos de Graduação e Programas de Pós-Graduação da Universidade.

PAULO ANDRÉ DE OLIVEIRA BATISTA

**ENSINO E APRENDIZAGEM DE INGLÊS POR MEIO DE FERRAMENTAS
DIGITAIS: UMA ANÁLISE CRÍTICA DAS POTENCIALIDADES DO APLICATIVO
DUOLINGO.**

Monografia apresentada à Universidade Federal Rural do Semi-Árido
como requisito para obtenção do título de licenciada em Letras - Inglês.

Defendida em: 06 de junho de 2025

BANCA EXAMINADORA

Documento assinado digitalmente
 **ANDERSON ROMARIO SOUZA SILVA**
Data: 06/08/2025 07:07:10-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Prof. Dr. Anderson Romário Souza Silva (UFERSA)
Presidente

Documento assinado digitalmente
 **VINICIUS COSTA ARAUJO LIRA**
Data: 06/08/2025 10:46:30-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Prof. Vinícius Costa Araújo Lira (UFERSA)
Membro Examinador

Documento assinado digitalmente
 **MIRIAM GURGEL DA SILVA**
Data: 06/08/2025 14:20:49-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Prof. Ma. Miriam Gurgel da Silva (UFC)
Membro Examinador

Porque a sabedoria serve de proteção, como de proteção serve o dinheiro; mas a excelência do conhecimento é que a sabedoria dá vida ao seu possuidor.
Eclesiastes 7:12

AGRADECIMENTOS

Agradeço, primeiramente, a Deus, por Sua infinita misericórdia e por me sustentar em cada passo desta caminhada acadêmica. Desde 2016, ano em que iniciei o curso, enfrentei dias longos e desafiadores, mas em nenhum momento estive só. Foi Ele quem me fortaleceu, renovou minhas forças e me deu motivos para continuar, mesmo diante das dificuldades.

Agradeço à minha esposa, Dayane, por todo o companheirismo ao longo desta jornada. Sua presença constante, incentivo diário e apoio incondicional foram fundamentais para que eu pudesse chegar até aqui, obrigado por tanto.

Agradeço profundamente aos meus pais por todo o suporte que me deram desde o início. Minha eterna gratidão a eles, que, mesmo sem terem tido acesso aos estudos, sempre acreditaram no poder da educação e me incentivaram com a certeza de que ela transformaria a minha vida.

Agradeço ao meu orientador, Anderson Romário, pela orientação cuidadosa, pelas correções valiosas e por acreditar neste trabalho enquanto eu, por várias vezes desanimei. Sua dedicação e disponibilidade foram essenciais para a concretização desta pesquisa. Sou grato pela escuta atenta e por toda a paciência que o senhor teve comigo, eu, no seu lugar, não teria toda essa paciência (risos). Agradeço, também, aos membros da banca examinadora por aceitarem compor este momento tão importante da minha trajetória acadêmica. Sinto-me honrado(a) pela presença e pela atenção dedicada à leitura deste trabalho. Tenho certeza de que suas considerações e contribuições serão de grande valor para meu crescimento pessoal e profissional.

Agradeço ao professor Barata, por cada conselho. À minha amiga Carla Heveline, sou grato pelas caronas e pelos momentos de risadas durante os trajetos até o campus — tornaram o caminho mais leve. Às amigas Kalydia, Mônica e Rayla, deixo meu sincero agradecimento pelo companheirismo ao longo do curso. Aos amigos Marcelo Jr. e Romário, com quem dividi os momentos difíceis debaixo de sol quente e, juntos, transformamos o sofrimento em humor, colecionando boas histórias que levarei para a vida. E, especialmente, à minha sogra Vanilza e a toda a família da minha esposa, que nunca medem esforços para me apoiar e incentivar em tudo aquilo que me proponho a realizar. Sou imensamente grato por todo o carinho, suporte e torcida ao longo dessa caminhada.

RESUMO

O presente trabalho pretende analisar o uso do aplicativo Duolingo para o aprendizado de língua inglesa. Por meio dessa análise, objetiva-se investigar as potencialidades do aplicativo Duolingo enquanto recurso tecnológico para o ensino e aprendizagem de língua inglesa. Como respaldo para o desenvolvimento deste estudo, amparamo-nos nas investigações de Lima (2021), Paiva (2019), Leffa (2014), Lacerda (2021), Garlet, Hoffmann e Reis (2021). Quanto à metodologia, trata-se de um estudo descritivo-interpretativo de natureza qualitativa. O *corpus* compreende a análise de materialidades do aplicativo, considerando suas funções e recursos que possibilitam ao aluno o aprendizado da língua inglesa. As análises permitem observar a importância que as tecnologias digitais oferecem em relação ao aprendizado de uma nova língua através de atividades dinâmicas com lições rápidas e curtas. As séries enunciativas do aplicativo chamam a atenção dos usuários para um aprendizado simples por meio da gamificação, haja vista que apresenta métodos divertidos como meio de motivar o estudante a progredir, pois como é um aplicativo de gamificação o Duolingo dá recompensa aos usuários pelos acertos e punições pelos erros, ainda apresenta durante as tarefas as ferramentas de motivação, com a possibilidade de compartilhar os resultados obtidos, apresentando o aplicativo como um jogo que possuem fases cheias de descobertas e entusiasmos através de metodologias que apresentam um conteúdo encantador que ensinam as quatro habilidades da língua, sendo elas: *reading, writing, speaking e listening*, afirmando que o ensino precisa pautar-se na diversão e interação, estimulando um aprendizado da língua com mais facilidade.

Palavras-chave: Duolingo. Língua Inglesa. Ensino. Ferramentas digitais.

ABSTRACT

This work aims to analyze the use of the Duolingo application for learning English. Through this analysis, the objective is to investigate the potential of the Duolingo application as a technological resource for teaching and learning the English language. As support for the development of this study, we relied on investigations by Lima (2021), Paiva (2019), Leffa (2014), Lacerda (2021), Garlet, Hoffmann and Reis (2021). As for the methodology, it is a descriptive-interpretative study of a qualitative nature. The corpus comprises the analysis of the application's materialities, considering its functions and resources that enable the student to learn the English language. The analyzes allow us to observe the importance that digital technologies offer in relation to learning a new language through dynamic activities with quick and short lessons. The application's enunciative series draw users' attention to simple learning through gamification, given that it presents fun methods as a means of motivating the student to progress, as it is a gamification application, Duolingo rewards users for correct answers and punishments for mistakes, it also presents motivation tools during tasks, with the possibility of sharing the results obtained, presenting the application as a game that has phases full of discoveries and enthusiasm through methodologies that present charming content that teaches the four skills of the language, namely: reading, writing, speaking and listening, stating that teaching needs to be based on fun and interaction, encouraging language learning more easily.

Keywords: Duolingo. English Language. Teaching. Digital Tools.

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	10
2	FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	12
2.1	O Papel das tecnologias para o aprendizado de inglês	12
3	REVISÃO DE LITERATURA	14
4	METODOLOGIA	17
5	PROPOSTA PEDAGÓGICA	18
6	CONSIDERAÇÕES FINAIS	21
	REFERÊNCIAS	22
	APÊNDICE A- PROPOSTA PEDAGÓGICA.....	25
	APÊNDICE B – CADERNO DE ATIVIDADE.....	28

1 INTRODUÇÃO

Com o passar dos anos a sociedade vem evoluindo em níveis cada vez mais acelerados, essas evoluções acontecem nas mais diversas esferas da sociedade, seja na esfera política, religiosa, econômica, social ou entre outras. De maneira geral, essas mudanças tendem a acompanhar e serem influenciadas pelo momento histórico o qual a sociedade está vivenciando, como por exemplo, a globalização. Por ser um processo contínuo e cada vez mais intenso, isso exige de cada membro que está inserido nesse contexto uma capacidade adaptativa e sua evolução pessoal ou profissional como uma das competências necessárias para acompanhar as mudanças do mundo em que vivemos. Nesse contexto de que falamos, tecnologias das mais variadas naturezas têm inundado a nossa vida cotidiana possibilitando que possamos executar através das tais desde as tarefas mais simples até as mais complexas. Ao mencionar essa questão Barton e Lee (2015) afirmam que “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).

Fazendo uma breve retrospectiva, podemos imaginar a complexidade de alguns processos hoje vistos como algo simples e rotineiros. Por exemplo: a dificuldade que os indivíduos enfrentavam para se contatarem com outras pessoas, o vasto tempo e a vasta quantidade de material físico que eram empregados para que fosse possível realizar algum tipo de pesquisa. As tecnologias emergentes encurtaram distâncias e simplificaram processos de forma que a maioria desses processos está literalmente na palma de nossas mãos. Hoje, por exemplo, é possível enviar uma mensagem destinada a alguém que esteja localizado em outro país em apenas alguns instantes. Podemos, a qualquer momento, através de tecnologias, assistir uma aula de determinado professor de forma *online* sem que a distância física se torne algo relevante. A maioria dos dispositivos e tecnologias disponíveis atualmente não foram originalmente desenvolvidos para fins educacionais e eram, em sua grande maioria, inacessíveis para algumas esferas sociais, hoje, porém, o mundo globalizado trouxe a possibilidade de que essas tecnologias se tornassem acessíveis a diversas classes sociais e que se tornassem importantes aliados também no contexto educacional.

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, câmeras 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 (Prensky, 2001, p.1).

Quando pensamos em termos de evolução, é praticamente impossível desassociar as dimensões coexistentes na sociedade, ao passo que, de maneira direta ou indireta, todas essas dimensões exigem um ponto de contato entre si, para que caminhem de mão juntas e evoluam assim de forma mútua. Uma vez que essas dimensões se relacionam entre si e se refletem umas nas outras. Falar em evolução da sociedade em seus mais variados aspectos nos permite refletir e falar também sobre evolução educacional. Nesse sentido, podemos citar, por exemplo, como a mudança das tendências pedagógicas se fundamentaram nas demandas da sociedade de sua respectiva época. Na educação tecnicista, por exemplo, que foi concretamente efetivada no final da década de 60, o intuito principal e exclusivo era voltado à formação com fins trabalhistas, o indivíduo era visto tão somente como um futuro trabalhador. Pois bem, se antes vivenciamos esse momento nebuloso, hoje contamos com tendências progressistas que visam constituir um cidadão crítico, consciente e questionador da realidade em que vive.

Dessa forma, o processo de ensino-aprendizagem alinhado às tecnologias digitais nos permite um acesso rápido à informação e nos mostra que a utilização de novas tecnologias, como o projetor, computadores, aplicativos e vídeos educativos se tornaram aliados tanto para os professores, quanto dos alunos também. Aplicativos também são bons exemplos de ferramentas pedagógicas, como é o caso do *Duolingo*, o qual foi analisado durante esta pesquisa, como um recurso utilizado para o aprendizado de língua inglesa. É válido mencionar que conforme descreve Kenski (2007, p.124): “os recursos tecnológicos, por si só, não garantem melhora no aprendizado e na qualidade da educação [...]”. Compreendemos que os recursos tecnológicos são um complemento para o professor, objetivando promover melhorias e contribuir para o avanço do conhecimento do aluno.

Nessa perspectiva, o trabalho tem como objetivo principal analisar as potencialidades do aplicativo *Duolingo* enquanto recurso tecnológico para o ensino e aprendizagem de língua inglesa. De modo mais específico, buscamos identificar: a) a relação do aprendizado a partir

de métodos facilitadores no processo de aprendizagem; b) apontar a correlação entre a tecnologia e o ensino de inglês. Diante dessas ponderações acerca do ensino de inglês atrelado às tecnologias digitais, o trabalho parte de uma problemática: o *Duolingo* é um recurso tecnológico eficaz para o ensino de inglês?

O trabalho encontra-se estruturado em cinco seções. De início temos uma seção introdutória, a qual apresentamos os objetivos da pesquisa e a pergunta-problema; logo em sequência temos uma seção com a fundamentação teórica, na qual discutiremos acerca das tecnologias no ensino de inglês, especificamente com o uso do *Duolingo* como recurso facilitador no processo de ensino-aprendizagem; nas três seções seguintes explicitamos a metodologia do trabalho, uma proposta pedagógica utilizando o aplicativo e sua implementação em sala de aula e, por fim, fechamos o estudo apresentando nossas considerações finais.

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Nesta seção, serão apresentadas algumas reflexões acerca do *Duolingo* como recurso tecnológico para o ensino e o aprendizado da língua inglesa que serviram de aporte para a compreensão da problemática desta pesquisa. No primeiro tópico, discutimos acerca do papel das tecnologias para o aprendizado de inglês. Em sequência, decidimos apresentar acerca do *Duolingo* e por fim, ponderamos sobre o aplicativo a partir de uma proposta pedagógica.

2.1 O papel das tecnologias para o aprendizado de inglês

Nos últimos anos a língua inglesa experimentou um crescimento significativo, o ensino de inglês tem conquistado bastante espaço na sociedade. Lima (2021) sublinha que desde o século XIX a aprendizagem de inglês no Brasil tem passado por mudanças significativas após o surgimento das novas tecnologias. De acordo com Kenski (2012,p. 24), consideramos a tecnologia como “o conjunto de conhecimentos e princípios científicos que se aplicam ao planejamento, à construção e à utilização de um equipamento de um determinado tipo de atividade”. E diante disto, é possível visualizar que o aumento da oferta e da procura pelo ensino e a aprendizagem de inglês encontra-se interligado pelo avanço tecnológico, haja vista que a tecnologia está presente tanto na vida dos alunos, quanto na vida

dos professores. Paiva (2019, p.5) afirma que “As inovações tecnológicas sempre foram vistas com reservas por uns e com entusiasmo por outros, mas é inquestionável a sua relevância no ensino de línguas modernas”. Após a inserção das tecnologias na sala de aula, o professor tem a oportunidade de construir metodologias mais ativas, tornando a aula mais dinâmica.

Metodologias ativas para uma educação inovadora aponta a possibilidade de transformar aulas em experiências de aprendizagem mais vivas e significativas para os estudantes da cultura digital, cujas expectativas em relação ao ensino, à aprendizagem e ao próprio desenvolvimento e formação são diferentes do que expressavam as gerações anteriores. Os estudantes que estão, hoje, inseridos nos sistemas de educação formal requerem de seus professores habilidades, competências didáticas e metodológicas para as quais eles não foram e não estão sendo preparados. (Bacich 2018, p. 10).

A tecnologia tem esse poder de desenvolver atividades educativas dinâmicas e atrativas e facilitar o aprendizado de uma nova língua para os alunos. Consoante Tonelli e Cristóvão (2010), ao enfatizar sobre os problemas mais comuns no aprendizado de uma nova língua, reportam-se ao uso dos materiais didáticos, que na maioria das vezes são usados de forma errônea, tornando o ensino de línguas uma tarefa mais desafiadora e por esse motivo que as ferramentas tecnológicas de ensino necessitam fazer presentes das aulas de língua inglesa, com o intuito de auxiliar os alunos no processo de aprendizagem. O portal do Ministério da educação (2007) disponibilizou uma cartilha com o tema “Equipamentos e materiais didáticos”, objetivando esclarecer o conceito de materiais didáticos afirmando que:

Todo e qualquer recurso utilizado em um procedimento de ensino, visando à estimulação do aluno e à sua aproximação do conteúdo. Nesse contexto, os mapas e os globos são materiais didáticos utilizados para a facilitação da aprendizagem. Da mesma forma, quando a professora usa palitos de picolé e canudinhos de refrigerante para ensinar matemática ou quando projeta um filme sobre a colonização do Brasil ou, ainda, quando planta sementes de girassol e feijão no ambiente escolar para ensinar o processo de germinação (BRASIL, 2007, p. 21-22).

Nesse sentido, os materiais didáticos são definidos como todos os recursos utilizados para facilitar e aprimorar o conhecimento dos alunos. Rodrigues (2022, p.27) por sua vez afirma que “os materiais didáticos constituem tudo aquilo que enriquece o aprendizado dos alunos, e que o uso desses materiais didáticos são ferramentas imprescindíveis no processo de ensino-aprendizagem de uma língua, visto que auxilia tanto o professor quanto o desenvolvimento das habilidades dos alunos”.

Apesar de termos consciência da variedade de métodos que são considerados como materiais didáticos e que podemos utilizar enquanto futuros docentes, é bem verdade que no Brasil o ensino tradicional ainda predomina, os professores ainda costumam usar na maior

parte das aulas somente o livro didático, não dando espaço para se adaptar às tecnologias digitais. Frente ao exposto, Santos (2023, p. 10.) afirma que “O uso generalizado de mídias e Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs), especialmente pelos jovens, destaca a necessidade de desenvolver propostas educacionais que vão além das instruções tradicionais dos livros didáticos”. Diante dessa realidade, é imprescindível a utilização de tecnologias e internet no contexto educacional, colocando o aluno no centro do processo de aprendizagem.

O que a tecnologia traz hoje é integração de todos os espaços e tempos. O ensinar e aprender acontece numa interligação simbiótica, profunda, constante entre o que chamamos mundo físico e mundo digital. Não são dois mundos ou espaços, mas um espaço estendido, uma sala de aula ampliada, que se mescla, hibridiza constantemente. Por isso, a educação formal é cada vez mais blended, misturada, híbrida, porque não acontece só no espaço físico da sala de aula, mas nos múltiplos espaços do cotidiano, que incluem os digitais. O professor precisa seguir comunicando-se face a face com os alunos, mas também digitalmente, com as tecnologias móveis, equilibrando a interação com todos e com cada um. (Moran, 2015, p. 2)

A tecnologia atualmente faz parte do cotidiano dos indivíduos e antes do aluno chegar à escola, ele já tem uma ligação com os aparelhos tecnológicos a partir do seu contexto familiar, ou seja, o aluno faz uso da tecnologia em casa, cabe ao professor aproveitar para conciliar a mobilidade das tecnologias com o processo de aprendizagem dos alunos.

3 REVISÃO DA LITERATURA

Os artigos discutidos analisam a importância das tecnologias digitais para o processo de ensino-aprendizagem de Língua Inglesa, especificamente através do aplicativo Duolingo. O estudo apresentado por Lima (2011) teve como objetivo analisar as tecnologias digitais nas aulas de língua inglesa, haja vista que a pesquisa foi realizada na pandemia do COVID-19 e durante a pandemia as tecnologias impactaram de forma direta a educação. A pesquisa realizada pela autora foi uma pesquisa bibliográfica, de natureza exploratória e descritiva, analisando diversos aplicativos, como por exemplo o Google tradutor, duolingo, Babbel, entre outros. Como já mencionado, a autora realizou uma pesquisa bibliográfica, coletando informações através de artigos, livros e sites educativos. Dessa maneira, Lima analisou esses aplicativos, descrevendo cada função principal e os recursos que ele possibilita ao aluno.

Sendo assim, a autora enfatiza que os aplicativos mostram que a aprendizagem de LI não é condicionada apenas à sala de aula presencial e desse modo o professor não é o único responsável pelo aprendizado do aluno e desse modo, a tecnologia tem o poder de contribuir no desenvolvimento do aluno, haja vista que estão presentes no seu cotidiano.

Leffa (2014) por sua vez abordou sobre a crescente capacidade dos games em desenvolver o aprendizado e traz em questão o *Duolingo* como um dos *games* mais bem sucedidos. Na pesquisa desenvolvida, Leffa (2014) explica a relação dos *games* com a aprendizagem de línguas e aborda sobre os problemas encontrados e as soluções para os mesmos. De início, enfatiza que em termos de língua o *Duolingo* enfatiza a tradução, momentos de escuta, funcionando como uma espécie de ditado de palavras ou frases, deixando a desejar pois não envolve uma atividade oral propriamente dita como uma entrevista, não há leitura de textos, produção de resumos e sendo assim, o objetivo do aplicativo não é ensinar línguas, mas traduzir a *Web*. Leffa (2014) afirma que as principais críticas feitas ao Duolingo estão relacionadas ao ensino de língua, destacando -se a fragmentação da língua alvo, que nunca é apresentada como texto, mas sempre segmentada em palavras e frases, uso das mesmas palavras e frases para todas as línguas que ensina e a ênfase na tradução como metodologia de ensino, fazendo o ensino de línguas recuar aos seus primórdios.

Após essas observações, Leffa divide a pesquisa em duas partes, na primeira parte descreve o aplicativo como já mencionado anteriormente como um dos *games* que realmente faz sucesso na área de ensino de línguas. Em seu estudo Leffa ainda apresenta dados e uma pesquisa realizada por pesquisadores do Queens College de Nova York e da Universidade da Carolina do Sul, em que aborda o bom score que os alunos tiveram após usar o aplicativo. Leffa (2014) argumenta que o *Duolingo* é um bom exemplo de ensino gamificado, mas deixa a desejar na questão da sua metodologia de transmissão de conhecimento, considerando como um sistema fechado por não permitir que as atividades sejam adaptadas pelos professores. Já na segunda parte, descreve como seria um sistema aberto que viabilizasse a produção de *games* adaptativos para o ensino de língua e assim o professor teria a oportunidade de reelaborar as atividades que seriam desenvolvidas, sem que houvesse nenhuma restrição. De acordo com a visão do próprio professor em desenvolver atividades de acordo com a necessidade dos alunos.

Dessa forma, Leffa conclui então que o *Duolingo*, apesar de ser um sistema muito bom, deixa bastante a desejar, quando analisado em termos de conceito de língua, não permitindo que seja um instrumento de comunicação e ação social.

Lacerda (2021) por sua vez realizou uma pesquisa sobre o uso do *Duolingo*, com o intuito de compreender qual a importância do *Duolingo* para os estudantes de Língua Inglesa. A pesquisa foi realizada com 12 alunos do ensino médio de uma escola da Paraíba, e aconteceu em três momentos distintos, sendo eles a ambientação do programa, para que os alunos pudessem conhecer a ferramenta; no segundo momento foi a aplicação das tarefas no *Duolingo* e no terceiro momento foi utilizado um questionário avaliativo para verificar o aprendizado dos alunos a partir do uso do *Duolingo*. Lacerda (2021) finaliza a pesquisa apresentando os resultados e fala que com base no questionário aplicado, o *Duolingo* conseguiu destacar-se em relação a outros métodos de ensino de língua inglesa, como por exemplo: Canva, Kahoot, Lyricstraining, Chat class. Esse destaque se deu através da sua dinamicidade, gratuidade e a facilidade no acesso. Além disso, de acordo com os resultados do questionário, 91,7% dos alunos afirmam que com o uso do *Duolingo*, eles podem desenvolver as quatro habilidades linguísticas no ensino de língua inglesa. Por conseguinte o autor ainda afirma que o aplicativo foi enriquecedor para os alunos, sendo um complemento divertido e eficiente para o aprendizado de inglês.

Segundo os autores, Garlet, Hoffmann e Reis (2021), trazem uma análise crítica do aplicativo em seus aspectos linguísticos, pedagógicos e tecnológicos. A análise aconteceu através das próprias experiências de uso dos autores e para isso, ambos baixaram o aplicativo a fim de analisar e identificar as fragilidades e as potencialidades. Para analisar, os autores usaram ainda como base alguns questionamentos de Rosell Aguilar e Reis Gomes para analisar os aspectos supracitados. Ao analisar os aspectos linguísticos, desejam investigar acerca do ensino de língua baseado nas quatro habilidades, com o intuito de verificar se o aplicativo fornece texto no idioma alvo, se fornece áudio para o aluno poder ouvir e praticar o *listening*, verificando também se o aluno tem a oportunidade de realizar atividades de escrita, atividades de gramática, entonação, pronúncia e até mesmo atividades relacionadas à cultura de onde o idioma é falado. Os aspectos pedagógicos, são analisados através da descrição do aplicativo com o que realmente ele apresenta, se há a possibilidade do aluno acompanhar o seu desempenho, se fornece apoio ao aluno, se é possível obter *feedbacks*, independente se a resposta está errada ou correta, deseja analisar também o uso de mídia do aplicativo e verificar se ele contém alguns erros ou não. Já nos aspectos tecnológicos analisam toda a questão de tecnologia presente no aplicativo acerca de instruções de uso, estabilidade suporte e permissão de uso mesmo estando *offline*. Após analisarem esses aspectos linguísticos, pedagógicos e tecnológicos os autores afirmam que o *Duolingo* é uma ferramenta que apresenta algumas desvantagens, mas que pode ser utilizado como recurso complementar na

aprendizagem da língua inglesa, ou seja, tem potencial para uso, porém, a sua inclusão como recurso educacional requer um planejamento do professor, haja vista que esse planejamento deve ser realizado para utilizar o aplicativo como um recurso complementar para as atividades que serão realizadas.

4 METODOLOGIA

Nesta seção metodológica, apresentamos a caracterização da pesquisa no Duolingo como ferramenta de ensino de língua inglesa. Trata-se de um estudo interpretativista, de abordagem qualitativa. Minayo (2001, p.14) destaca que “A pesquisa qualitativa trabalha com o universo de significados, motivos, aspirações, crenças, valores e atitudes, o que corresponde a um espaço mais profundo das relações, dos processos e dos fenômenos que não podem ser reduzidos à operacionalização de variáveis”.

Por ser um estudo interpretativo o objetivo é investigar os processos que subjazem à produção e à compreensão linguística. Ainda segundo Minayo (2001, p.22) uma abordagem qualitativa “aprofunda-se no mundo dos significados das ações e relações humanas...”. Dessa forma, para a realização desta pesquisa, o material adotado é a análise do aplicativo Duolingo e logo a pesquisa ocupa-se em analisar e interpretar o funcionamento do aplicativo enquanto meio de ensino e aprendizagem de uma nova língua.

Por permitir a descrição do aplicativo a pesquisa tem “a finalidade de descrever o objeto, características e problemas relacionados, com isso apresentando a máxima exatidão aos fatos e fenômenos”. (Almeida, 2014, p.26). Vale ressaltar que a análise acerca do aplicativo, será embasada sob a ótica de um profissional de Letras Inglês, que foi a língua alvo desta reflexão, e que a pesquisa beneficia tanto a nossa futura atuação como docente de língua inglesa, como também todos os docentes que tenham interesses no ensino de línguas por meios de tecnologias digitais e que utilizam as novas tecnologias para aprimoramento da língua inglesa e em suas salas de aulas e para que assim compreendam os processos de aprendizagem de um novo idioma.

5 PROPOSTA PEDAGÓGICA

O plano de aula apresentado (Apêndice A) é uma proposta de ensino com o uso do aplicativo *Duolingo* para trabalhar em sala de aula. A proposta de uso do *duolingo* na aula de língua inglesa está ancorada nos visíveis benefícios que as ferramentas tecnológicas têm nos oferecido nos variados níveis de educação. Esses benefícios existem de forma mútua, pois ao passo que oferece benefícios no aprendizado dos alunos, também facilita e agrega à prática de ensino do educador.

Por exemplo, enquanto os alunos, atraídos e engajados no uso do aplicativo pela sua proposta diversificada e gamificada realizam as atividades previamente determinadas, o professor tem a possibilidade de monitorar o progresso individual e coletivo da turma através do *feedback* imediato, permitindo identificar os erros de cada aluno e promover uma correção rápida além de reforçar o aprendizado especificamente no tópico onde os alunos tiveram dificuldades. Aliados a estes pontos, existe também a questão da facilidade de acesso aos dispositivos eletrônicos, que estão presentes na vida cotidiana da maioria dos alunos. Sendo assim, além do uso na sala de aula, o *Duolingo* também pode ser visto como o primeiro passo para estimular a autonomia dos alunos para um aprendizado ativo e independente da língua inglesa, pois, os mesmos também podem fazer o uso de maneira independente fora do ambiente escolar.

Portanto, segue uma proposta de trabalho para alunos do 6º ano do ensino fundamental, para o trabalho com as *greetings*. Um dos motivos pelos quais optamos por iniciar através deste tópico é o fato de que a turma está tendo o seu primeiro contato com a língua inglesa. Desta forma, nada melhor do que “começar pelo começo”. Comumente, *Greetings* (saudações) são os primeiros passos que damos ao iniciar uma comunicação e, esta saudação, sendo formal ou informal, podem ser determinantes em uma situação de comunicação real. Ensinar como utilizar as saudações de maneira correta é essencial para que os alunos desenvolvam a confiança necessária para o início de uma boa comunicação, desenvolvendo assim suas habilidades sociais. Outra razão pela qual a aula foi proposta para a turma do 6ºano, se dá pelo fato de ser um conteúdo adequadamente simples e alinhado com a realidade e o nível da turma em questão, o que facilita a abordagem do conteúdo. E não obstante, apesar da crescente expansão do inglês em todo o território mundial, ainda não há no Brasil nenhuma regulamentação que objetive o ensino de inglês nas séries iniciais de ensino, a Lei de Diretrizes e Bases da Educação (LDBEN/9.392/96), afirma que a obrigatoriedade da língua estrangeira ocorre apenas a partir do sexto ano do ensino fundamental.

Diante do exposto, como já mencionado anteriormente o tema escolhido para trabalhar na aula é “Greetings”, haja vista que além de ser o primeiro contato da turma com a língua inglesa, é fundamental estudar os assuntos básicos para quem está iniciando o aprendizado da língua.

A aula será iniciada com a apresentação do conteúdo “Greetings”, que será trabalhado na sala de aula, para que consigamos investigar o aprendizado prévio dos alunos e mostrá-los mesmos a importância de alinhar o uso do aplicativo Duolingo com o processo educacional. Haja vista que o aluno necessita compreender essa importância para que tenham mais autonomia e ampliem o acesso ao conhecimento através dos recursos tecnológicos que serão disponibilizados. Logo após, o professor irá apresentar várias caixas de diálogo com as expressões que serão estudadas (Apêndice B) para que os alunos consigam responder às atividades propostas no caderno de atividade e depois realizem a atividade de forma oralizada, conforme o objetivo da aula de desenvolver a habilidade de *Speaking*. Após o aprendizado do conteúdo, os alunos terão a oportunidade de reunir-se em grupos para fazer uso do aplicativo *Duolingo*, nesse momento, os alunos vão jogar e competir entre eles. O aplicativo irá pedir que os alunos pronunciem determinadas palavras, frases e traduções de acordo com o conteúdo que está sendo estudado, desenvolvendo assim a habilidade do *Listening*. Por fim, serão formadas duplas entre os alunos para dialogarem com o uso do *Wh Questions* conforme atividade proposta no caderno de atividades (Apêndice B) Incentivando a interação com outros alunos através de diálogos, aumentando o interesse dos alunos e potencializando a criatividade de cada um através de uma aula dinâmica e eficaz.

Para a aula apresentada, propomos a discussão do tema ‘*greetings*’ e dos tópicos ‘Dialogar com o uso das saudações’ e ‘Palavras relacionadas aos *Wh Questions*’. Escolhemos o tema proposto por ser um tema básico e de fácil compreensão para o público alvo, permitindo que eles desenvolvam habilidades futuras. Para isso, propomos como objetivo geral ‘Possibilitar a interação através de diálogo com o aplicativo *Duolingo*’ A partir desse objetivo principal, avançamos para os nossos objetivos específicos, sendo eles: A socialização entre alunos e o professor; uso da linguagem para cumprimentar as pessoas em inglês; utilização da tecnologia a favor do aprendizado de línguas e o desenvolvimento das habilidades de *Speaking* e do *Listening*. Além disso, o uso do aplicativo *Duolingo* como ferramenta de apoio, oferece a possibilidade de se explorar o uso da tecnologia como um importante apoio a favor do aprendizado de línguas, o que está em concordância com os objetivos específicos. Esses objetivos serão o guia para os alunos aprenderem os conteúdos

trabalhados ao longo da aula, considerando uma organização dos conteúdos que facilite o ensino-aprendizagem.

Para iniciar a aula, o professor irá cumprimentar os alunos, apresentando o conteúdo a ser trabalhado na sala de aula e logo em sequência irá questionar os alunos acerca das saudações que eles já conhecem. Sendo assim, irá introduzir o tema e os tópicos que serão trabalhados na aula. Acreditamos que iniciar a aula assim permite diagnosticar o nível de conhecimento prévio dos alunos, bem como identificar dificuldades pré existentes.

A primeira atividade será um quadro com várias caixas de diálogo. O professor escreve no quadro várias palavras e questiona os alunos sobre seu significado. Depois, ele pede exemplos de saudações aos alunos e escreve no quadro, explicando cada exemplo mencionado. As expressões utilizadas foram: *“Hello”, “Hi”, “Hey”, “Goodmorning”, “Goodafternoon”, “Goodevening”, “Goodnigh”, “Thank you”, “Any time”, “Welcome”, “How are you”, “I’m fine”, “Good Bye”*. Para que o aluno tome conhecimento do conteúdo e responda às atividades propostas de preencher frases e traduzir palavras conforme é solicitado nas atividades 1, 4 e 7 do caderno de atividades.

A atividade 1, contida no apêndice B, consistiu em completar frases com as palavras expostas no quadro como *“hello” “from” e “Milk”*. A proposta tem como objetivo reforçar o vocabulário básico da língua inglesa além de estimular a compreensão do uso adequado de termos em contextos cotidianos. Essa prática contribui para que os alunos ganhem mais segurança na formulação de frases simples.

Seguindo a mesma proposta da atividade 1, a atividade 2 do apêndice B trabalha o verbo *to be* no presente simples. Os alunos precisam completar as lacunas com a forma correta do verbo: *am, is ou are*. Essa atividade ajuda a entender melhor quando e como usar o verbo *to be* com cada pronome, como em *“She is a teacher”* ou *“I am 24 years old”*. Dessa forma, é uma maneira prática e clara de reforçar um conteúdo básico, mas muito importante do inglês como é proposto durante o uso do aplicativo. A atividade 3 teve como objetivo praticar as *WH questions*, que são palavras usadas para fazer perguntas em inglês, como *what, who, when e where*. Os alunos precisam completar frases com a *wh question* correta de acordo com o tipo de informação pedida. Essa atividade ajuda a compreender melhor como formular perguntas além de ser um excelente exercício para ajudar os alunos a como começar perguntas sobre nomes, tempo e lugares e entender de forma prática qual *wh word* usar em cada situação.

A atividade 4, conforme apresentado no aplicativo, propôs que os alunos combinassem pares de palavras e expressões em inglês e português, como *“Please” e “Por*

favor”, “Thank you” e “Obrigado”. Essa atividade ajuda os alunos a fazerem associações diretas entre os dois idiomas, facilitando a memorização e o uso prático das expressões. Esse formato de combinação torna a atividade mais dinâmica e acessível, facilitando a aprendizagem.

A atividade 5, desafia os alunos a resolverem somas e subtrações simples e, em seguida, escreverem os resultados em inglês por extenso. O exercício tem por finalidade integrar a matemática básica com o aprendizado da língua inglesa, ajudando os alunos a praticarem a escrita dos números. Além disso, a atividade incentiva a atenção aos detalhes e a ortografia correta dos números em inglês, reforçando o vocabulário numérico.

Na atividade 6, a proposta é que os alunos ouçam palavras em Inglês e consigam responder de forma correta identificando o que foi escutado. Essa atividade tem como objetivo desenvolver a capacidade auditiva, a habilidade de Listening nos alunos para que eles possam distinguir sons parecidos, como “baby” e “by”, ou “date” e “mate” já que esses sons na língua inglesa podem causar confusões em situações reais de comunicação. Desenvolver essa habilidade nos alunos é fundamental para que eles possam se tornar mais confiantes.

A atividade 7, ajuda no reconhecimento da tradução correta da palavra “Bem-vindo” em inglês. Os alunos precisam escolher entre opções como “Hello”, “Welcome” e “You’re welcome”, o que permite identificar diferenças entre expressões com significados semelhantes à primeira vista. A proposta é útil para reforçar o vocabulário básico de cumprimentos e ensinar o uso correto de palavras comuns no início de conversas em inglês. Por fim, a atividade 8 segue a mesma linha e nível das atividades anteriores, focando nas estruturas básicas e na comunicação cotidiana. Essa atividade é voltada para a prática da apresentação pessoal em Língua Inglesa, os alunos completam as frases com informações simples como nome, profissão e número de telefone. Uma atividade prática e simples para quem está dando os primeiros passos no idioma.

CONCLUSÃO

Com base nas discussões expostas no decorrer desta pesquisa, pode-se afirmar que os objetivos propostos foram alcançados através das pesquisas analisadas. Estabelecemos como objetivo geral a possibilidade de que os alunos, através do uso do aplicativo Duolingo, deem

seus passos iniciais no aprendizado de Língua Inglesa. Essas atividades além de fundamentais para que os alunos desenvolvam o uso da língua em situações cotidianas, promovem a solidificação de uma base no conhecimento acerca do idioma, base essa que, posteriormente, servirá de norte para que os alunos vão além do uso das saudações e desenvolvam outros aspectos importantes como suas habilidades de Speaking e Listening. Além disso, a pesquisa ainda nos leva a refletir enquanto professores em formação o uso do aplicativo Duolingo como ferramenta de apoio que oferece a possibilidade de se explorar o uso da tecnologia como um importante apoio a favor do aprendizado de línguas.

Consideramos que o objetivo proposto foi alcançado pois conseguimos demonstrar uma real e concreta potencialidade do aplicativo como uma válida e excelente ferramenta para o uso ao qual se propõe ao longo da pesquisa, como uma ferramenta complementar no processo de ensino e aprendizagem de língua inglesa, desde que utilizada de forma crítica e planejada, especialmente pelo fato da sua gratuidade, da sua facilidade de acesso e, especialmente, pelo engajamento que a proposta da gamificação gera no público alvo.

Ao longo da pesquisa, tivemos dificuldades reais e comuns que são inerentes a um trabalho de pesquisa, desde problemas típicos que aparecem na questão da organização do tempo, até a problemas mais complexos como o processo de seleção e análise teórica, esse momento teve que ser cautelosamente realizado e exigiu bastante cuidado, para garantir que os autores escolhidos dialogassem com a proposta e fortalecesse uma argumentação equilibrada e crítica, que apresentasse os reais benefícios sem contudo deixar de expor as limitações existentes.

Existem sugestões para que a presente pesquisa possa ser continuada, uma delas é ser continuada partir da realização de estudos de campo, envolvendo turmas de ensino fundamental, médio ou cursos livres de inglês, com o intuito de avaliar o impacto real do uso do Duolingo no desempenho dos alunos, por meio de atividades práticas e acompanhamento planejado. Uma outra possibilidade seria abrir espaço para a investigação da perspectiva dos alunos de diferentes turmas e etapas de ensino. Uma pesquisa desenvolvida especificamente através da ótica dos alunos, o que eles realmente pensam e vivenciam em seus respectivos contextos ao utilizarem esse recurso.

REFERÊNCIAS

BACICH, L. MORAN, J. (orgs). **Metodologias ativas para uma educação inovadora**: uma abordagem teórico-prática [recurso eletrônico]. Porto Alegre: Penso, 2018. Disponível em: <https://curitiba.ifpr.edu.br/wp-content/uploads/2020/08/Metodologias-Ativas-parauma-Educacao-Inovadora-Bacich-e-Moran.pdf>. Acesso em: 15 fev. 2025.

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

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2007.

GARLET, V.; HOFFMANN, D. H.; REIS, S. C. D. ANÁLISE CRÍTICA DO APLICATIVO DUOLINGO PARA USO NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM DA LÍNGUA INGLESA. **Revista Tecnologias Educacionais em Rede (ReTER)**, [S. l.], v. 2, n. 2, p. e19/01–15, 2021. Disponível em: <https://periodicos.ufsm.br/reter/article/view/64976>. Acesso em: 10 jan. 2025.

KENSKI, V. M. **Educação e Tecnologias**: o novo ritmo da informação. 8ª ed. Campinas, SP: Papirus, 2012.

LACERDA, Markson Gomes. **O uso do aplicativo Duolingo no ensino da Língua Inglesa**: Uma experiência com alunos de escola pública na cidade de Cuité-PB. Cabedelo, 2021.

LEFFA, V. J. **Gamificação adaptativa para o ensino de línguas**. In: Congresso Ibero-Americano de Ciência, Tecnologia, Inovação e Educação. Buenos Aires. Anais, 2014, p. 1-12.

MINAYO, Maria Cecília de Souza (org.). **Pesquisa Social**. Teoria, método e criatividade. 18 ed. Petrópolis: Vozes, 2001.

MORAN, José Manuel. Mudando a educação com metodologias ativas. Formato E-Boock. In: SOUZA, Carlos Alberto de; e MORALES, Ofélia Elisa Torres (orgs.) **Convergências Midiáticas, Educação e Cidadania**: aproximações jovens. (Mídias Contemporâneas II). Ponta Grossa: UEPG/PROEX, 2015. 180p. (Mídias Contemporâneas, 2) p. 15-33, 2015.

PAIVA, V. L. M. de O. Tecnologias digitais no ensino de línguas: passado, presente e futuro. Revista da ABRALIN, v. 18, n. 1, 28 ago. 2019.

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

TEIXEIRA, C. E. J. **A ludicidade na escola**. São Paulo: Ed. Loyola, 1995.

TONELLI, J; CRISTÓVÃO, V. O papel dos cursos de Letras na formação de Professores de Inglês para crianças. **Caleidoscópio**, São Leopoldo, v.8, n.1, p. 65-76, jan. /abr.2010.

APÊNDICE A - PLANO DE AULA

	AULA Nº: 02 Horas/aula		TURMA E NÍVEL: 6 ano
TEMA: Greetings		TÓPICOS: Dialogar com o uso das saudações Palavras relacionadas aos Wh Questions	
OBJETIVO GERAL: Possibilitar a interação através de diálogo com o aplicativo Duolingo.	OBJETIVOS ESPECÍFICOS: - Socializar-se com o professor e os colegas; - Fazer uso da linguagem para cumprimentar as pessoas em inglês; - Saber utilizar a tecnologia a favor do aprendizado de línguas; - Desenvolver as habilidades de Speaking e do Listening.		
PROBLEMAS ANTECIPADOS: Dificuldade de compreensão sobre o assunto se não tiver sido amplamente discutido. Não lembrar as expressões que devem ser utilizadas. Dificuldade de pronúncia.	SOLUÇÕES: Iniciar a aula explicando o conteúdo para facilitar a compreensão dos alunos e desenvolver o assunto e as atividades com clareza. Familiarizar os alunos com o conteúdo e relembrá-los do tema da aula anterior.		

MATERIAIS E RECURSOS:	Caixa de Som; Computador, Projektor; Lousa.
------------------------------	--

AValiação:	A avaliação irá acontecer de maneira contínua, de acordo com o desempenho e participação dos alunos durante as atividades.
-------------------	--

--	--	--

TEMPO (Minutos)	ATIVIDADES E ETAPAS	PROPÓSITO
10 Minutos	- O professor irá iniciar a aula cumprimentando os alunos, apresentando o conteúdo a ser trabalhado na sala de aula e logo em sequência irá questionar os alunos acerca das saudações que eles já conhecem. Sendo assim, irá introduzir o tema e os tópicos que serão trabalhados na aula.	Diagnosticar o nível de conhecimento prévio dos alunos. Bem como identificar dificuldades pré existentes.
15 Minutos	- Após a apresentação, irá explicar sobre a importância de alinhar o uso do aplicativo Duolingo com o processo educacional; - Logo em seguida o professor apresenta no quadro várias caixas de diálogo com as expressões como está exposto no caderno de atividades. Sendo utilizado as expressões: <i>"Hello"</i>, <i>"Hi"</i>, <i>"Hey"</i>, <i>"Goodmorning"</i>, <i>"Goodafternoon"</i>, <i>"Goodevening"</i>, <i>"Goodnigth"</i>, <i>"Thank you"</i>, <i>"Any time"</i>, <i>"Welcome"</i>, <i>"How are you"</i>, <i>"I'm fine"</i>, <i>"Good Bye"</i>. Para que o aluno tome conhecimento do conteúdo e responda às atividades propostas. (Apêndice B)	Fornecer ao aluno um ambiente de aprendizado confortável.
25 Minutos	- No segundo momento, o professor irá fazer a repetição com as expressões de forma oralizada para que os alunos aprendam a pronúncia. - Em seguida, convida alunos diferentes para cumprimentá-lo e responde de diferentes maneiras para que possam se associar às diferentes formas de determinadas expressões. - Após esse momento, o professor irá expor em slides diversas imagens de saudações para que cada aluno	

	consiga associar a imagem a saudação que deve ser utilizada.	
--	--	--

30 Minutos	- Logo após essa parte de fixação do conteúdo exposto, o professor irá dividir a turma em grupos e dá início ao uso do Duolingo através do uso do projetor e da caixa de som. - O professor irá expor na lousa as perguntas do jogo e cada grupo terá um tempo estimado de 10 segundos para responder a pergunta que aparecer. - Caso o grupo não responda nesse determinado tempo, a pergunta é repassada para o próximo grupo. - Em determinadas atividades, o aplicativo pede que o aluno fale a pronúncia, então será escolhido apenas um integrante para pronunciar determinada saudação de acordo com a atividade 6 do caderno de atividades. - Algumas atividades são de tradução de frase, tradução de palavras e tocar no que escutar.	Fazer com que os alunos tenham conhecimento acerca do assunto que será abordado.
---------------	---	--

30 Minutos	- Para o último momento da aula, como já foi analisado no aplicativo, somente a tradução e os momentos de escuta, não são suficientes para o aprendizado. Então, o professor envolve uma atividade oral para que o conteúdo seja mais aprofundado. - Em dupla, os alunos irão construir um diálogo em inglês com o uso das saudações e o uso do Wh Questions e apresentar para os colegas, logo em seguida responder a atividade 8 do caderno de atividades.	Praticar as habilidades de writing, listening e speaking.
---------------	---	---

APÊNDICE B - CADERNO DE ATIVIDADES

CAIXAS DE DIÁLOGOS COM EXPRESSÕES



1. Preencha as frases com as palavras do quadro.

From / You / Hello / With / What's / Milk

A. _____ sugar, please.

B. _____ or water.

- C. Yes, thank ____.
- D. ____ your name?
- E. I am ____ Brazil.
- F. ____, I am Paulo.

2. Verbo to be no presente simples. Preencha os espaços em branco com o verbo *to be*.

- A. She _____ a teacher.
- B. He _____ a doctor.
- C. We _____ traveling.
- D. They _____ brazilian.
- E. I _____ from the United States.
- F. I _____ 24 Years old.

3. WH questions. Preencha os espaços em branco com a forma certa das *wh questions*.

- A. _____ is your name? (informação)
- B. _____ is this? (informação)
- C. _____ will she arrive? (quando)
- D. _____ did he leave? (quando)
- E. _____ do you live? (onde)

4. Combine os pares.

Por favor	Thank you
Sim	Please
Olá	And
Chá	You're welcome
E	Yes

Obrigado	Tea
De nada	Hello

5. Somas e subtrações simples. Calcule e escreva em *inglês* os resultados.

A. **EX:** $12 + 5 =$ Seventeen

B. $8 - 3 =$

C. $2 + 1 =$

D. $3 - 3 =$

6. Ouça com atenção e responda o que você escuta:



BABY	BY
NAME	MAD
DATE	MATE

7. Escolha a tradução correta:

BEM - VINDO

Hello - Welcome - Good Morning - You're welcome

8. Complete as lacunas com suas informações.

What is your name?

Ex: My name is "João".

What's your name?

My name's _____?

What 's your job?

My job is _____.

What's your phone number?

My phone number is _____.