

UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA
FACULDADE DE EDUCAÇÃO
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO MÍDIAS NA EDUCAÇÃO

JOÃO SANTANA PARDO

**ESTRATÉGIAS DE GAMIFICAÇÃO NO ENSINO DE INGLÊS ATRAVÉS DO
DUOLINGO**

JUIZ DE FORA
2018

JOÃO SANTANA PARDO

**ESTRATÉGIAS DE GAMIFICAÇÃO NO ENSINO DE INGLÊS ATRAVÉS DO
DUOLINGO**

Relatório apresentado como requisito parcial para aprovação no Curso de Especialização Mídias na Educação, da Faculdade de Educação, Universidade Federal de Juiz de Fora.

Orientador: Prof. Dr. Leonardo Ramos de Toledo

JUIZ DE FORA
2018

JOÃO SANTANA PARDO

**ESTRATÉGIAS DE GAMIFICAÇÃO NO ENSINO DE INGLÊS ATRAVÉS DO
DUOLINGO**

Relatório apresentado como requisito parcial para aprovação no Curso de Especialização Mídias na Educação, da Faculdade de Educação, Universidade Federal de Juiz de Fora.

Aprovada em:

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Leonardo Ramos de Toledo - orientador

Prof. Tutor Dr. Jhonatan Alves Pereira Mata

ESTRATÉGIAS DE GAMIFICAÇÃO NO ENSINO DE INGLÊS ATRAVÉS DO DUOLINGO

1. INTRODUÇÃO

O Duolingo é um aplicativo usado para aprender idiomas. Ele é oferecido gratuitamente e pode ser usado no *smartphone* e no computador. O aplicativo foi criado por Luis Von Ahn e Severin Hacker e oferece os idiomas inglês, espanhol, francês, alemão, italiano e esperanto.

O primeiro contato que tive com o Duolingo foi através dos meus alunos de ensino fundamental. Nessa época, eu era recém-formado em Letras/Inglês pela Universidade Federal de Minas Gerais em 2011 e estava iniciando a minha carreira na docência de língua inglesa nas redes públicas de ensino de Betim/MG e Contagem/MG em 2012 e 2013, respectivamente, onde eu continuo exercendo a minha profissão. Eu ainda não conhecia o Duolingo e tive relatos de alunos que estavam estudando inglês pelo aplicativo. Na ocasião, eu pedia a eles para me mostrar o aplicativo e falar de suas experiências, que eram positivas.

Quando ingressei no curso de especialização em Mídias na Educação na Universidade Federal de Juiz de Fora, em 2017, tive interesse no último módulo, cujo tema é Mídias Sociais e Games. Quando iniciei os estudos nas disciplinas desse eixo temático, percebi a importância dos games no processo de ensino e aprendizagem. Dessa forma, o meu interesse em abordar o Duolingo no Trabalho de Conclusão de Curso surgiu devido ao aplicativo ter características de um jogo.

Os elementos de jogo presentes no Duolingo são os pontos ganhos ao realizar as lições, o ganho de coroas ao avançar de nível, as metas a atingir e a competitividade no *ranking*. No entanto, o aplicativo não é um jogo. Os elementos de jogos usados em contextos que não são jogos são definidos como gamificação (DETERTING et al., 2011). Uma característica importante do Duolingo é o *feedback* corretivo explícito, o qual, ao término de cada exercício, há a informação se o usuário acertou ou errou (DUARTE; ALDA; LEFFA, 2016). Portanto, o aplicativo possui elementos de gamificação, pois tem características de um jogo e é usado no contexto de ensino de língua estrangeira (SILVA; SANTANA; ALVES, 2016).

Os produtos desenvolvidos para o Trabalho de Conclusão de Curso são o roteiro didático com estratégia de gamificação, o audiovisual em formato de

documentário e o site. Os temas dos produtos são gamificação, Duolingo e ensino de inglês. O roteiro didático apresenta propostas de gamificação do Duolingo no ensino de inglês; o audiovisual apresenta o Duolingo de forma sucinta com o depoimento de uma professora de inglês sobre o aplicativo; e o site tem a função de armazenar os produtos e informar a minha formação acadêmica e profissional. Os produtos têm como objetivos comuns promover a reflexão sobre o uso do Duolingo no ensino de inglês.

2. RESULTADOS

Os resultados serão organizados por produtos, a saber, o roteiro didático, o audiovisual e o site. Para cada produto, serão descritos os processos de pré-produção, produção e pós-produção.

2.1. Roteiro didático

O roteiro didático¹ consistiu nas estratégias de gamificação do Duolingo no ensino de inglês.

2.1.1. Pré-produção

O primeiro passo foi instalar o aplicativo Duolingo no meu celular. Para produzir o roteiro didático, eu precisava conhecer o aplicativo em detalhes. Dessa forma, realizei algumas lições para entender o funcionamento do aplicativo, inclusive errando propositalmente alguns exercícios. Nesse momento, também tirei *prints* da tela inicial das lições desbloqueadas e lições bloqueadas, do progresso de lições concluídas, do resultado de alguns exercícios certos e errados e de todos os exercícios da lição escolhida para o roteiro didático, o Presente 1. Os *prints* tinham como objetivo ilustrar o roteiro didático.

Em seguida, fiz o cadastro na plataforma Duolingo for School². Nessa plataforma, de uso exclusivo do professor, é possível criar turmas, cadastrar alunos, criar tarefas e acompanhar o desempenho dos estudantes. Apesar de não ter convidado alunos, criei a turma fictícia English A e cadastrei a tarefa Presente 1 para

1 O título é Roteiro Didático: Duolingo, Gamificação e Ensino de Inglês e está disponível no site do autor: <https://sites.google.com/view/joaosp-midiasnaeducacao/roteirodidatico>

2 <https://schools.duolingo.com>

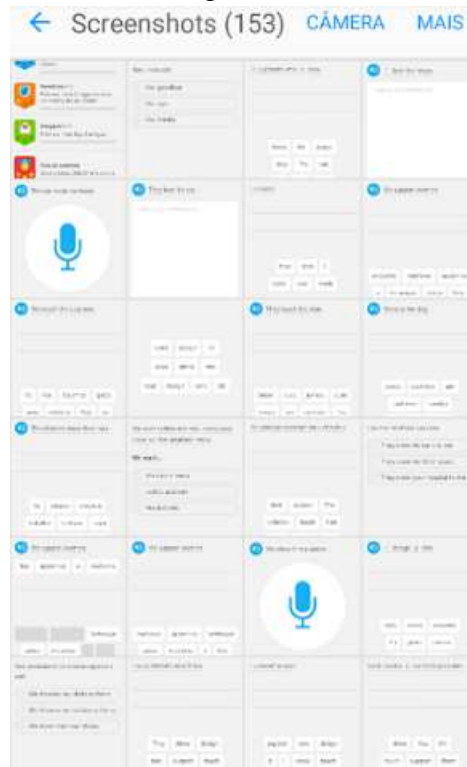
exemplificar o roteiro didático. Eu também tirei *prints* de telas da plataforma para ilustrar o roteiro didático.

Concomitantemente ao uso do Duolingo e da plataforma Duolingo for School, fiz a pesquisa bibliográfica sobre os temas gamificação e uso do Duolingo no ensino de inglês. Em seguida, fiz a leitura dos artigos. A pesquisa bibliográfica teve como objetivo fundamentar teoricamente o roteiro didático. Os artigos pesquisados estão nas referências deste relatório.

2.1.2. Produção

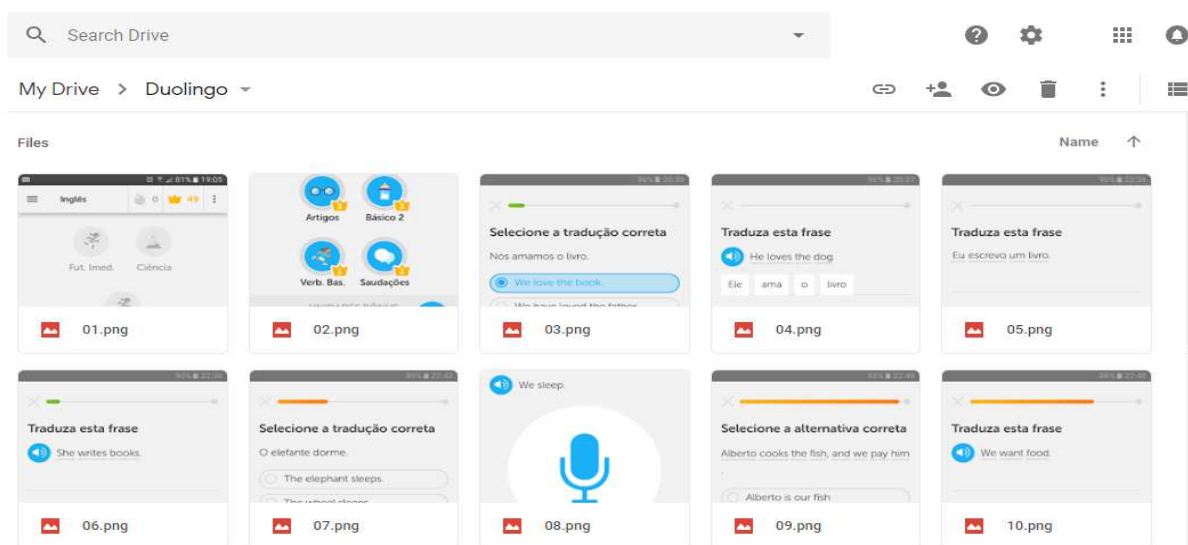
A produção foi a elaboração do roteiro didático, que tem a seguinte estrutura: apresentação do Duolingo e fundamentação teórica; público-alvo; objetivos; quatro etapas que consistiram no uso da plataforma Duolingo for Schools; descrição da lição (referencial teórico e *prints* da lição); e estratégias de gamificação. Na medida em que eu escrevia o roteiro didático, selecionava as imagens para ilustrá-lo. No primeiro momento, tirei todos os *prints* do aplicativo que eu achava importante, conforme a Figura 1. Em seguida, selecionei alguns desses *prints* para ilustrar o roteiro didático e salvei no Google Drive, conforme a Figura 2.

Figura 1: *prints* do Duolingo armazenados no *smartphone*



Fonte: autor

Figura 2: seleção dos *prints* para ilustrar o roteiro didático



Fonte: conta do Google Drive do autor

A edição das imagens foi realizada na ferramenta Paint. Eu utilizava a tecla *print screen* do teclado e colava no Paint. Dessa ferramenta, selecionava a imagem e colava no editor de texto o qual o roteiro didático estava sendo produzido.

2.1.3. Pós-produção

Após a produção do roteiro didático, fiz a conversão do formato .doc para o formato .pdf. Em vários momentos, quando eu abria o arquivo no formato .pdf, eu percebia que algumas imagens e algumas partes do texto não estavam formatados. Além disso, aproveitava para fazer a revisão do texto, o qual eu encontrei alguns erros e corrigi. Na ocasião, também tinha a ideia de mudar a formatação do documento, tais como a inserção de símbolos e o destaque de algumas partes do texto com o plano de fundo colorido, de modo a tornar o roteiro didático mais atraente. Eu repeti esse procedimento várias vezes até chegar a um resultado em que não se percebia mais falhas.

Em seguida, postei o roteiro didático no meu site. Mesmo após a postagem, percebi falhas no documento e realizei o procedimento descrito no parágrafo anterior. A princípio, eu tive dificuldade em inserir o arquivo .pdf no site. Após pesquisa no Google, sem encontrar informações concretas, fiz o teste de salvar o arquivo no Google Drive, copiando o endereço e inserindo no site de modo compartilhado. Na página onde inseri o roteiro didático, eu descrevi, sucintamente, as instruções para baixar o documento.

2.2. Audiovisual

O audiovisual³ consistiu na produção de um documentário sobre o Duolingo e o ensino de inglês.

2.2.1. Pré-produção

O primeiro passo foi entrar em contato com professoras de inglês para gravar o depoimento sobre o Duolingo. Eu conversei com duas professoras, perguntei se elas conheciam o Duolingo e se concordariam em gravar o vídeo. Uma das professoras trabalha na mesma escola que eu, mas em turno diferente. O primeiro contato foi na própria escola, no horário entre os dois turnos, e ela tinha concordado em gravar o vídeo. Continuamos o contato pelo Whatsapp e marcamos de gravar o vídeo em vários momentos, porém, devido ao horário restrito, a compromissos pessoais da professora e ao prazo para eu finalizar o audiovisual, não foi possível fazer a gravação do depoimento dessa professora. Eu também entrei em contato com a professora Jane Alves Garcia, primeiramente, por Messenger, aplicativo de mensagens instantâneas do Facebook. Ela também concordou em gravar o vídeo. Apesar de cancelamentos de dias e horários marcados anteriormente, por fim, houve a gravação do seu depoimento. Havia informado às professoras que o audiovisual teria formato de documentário, e, através de aplicativos de mensagens instantâneas, eu enviei os tópicos do Quadro 1 a elas. A princípio, enviei somente os tópicos de 1 a 4, porém, considerando que o Trabalho de Conclusão de Curso tem relação com gamificação, eu percebi a necessidade de inserir o tópico 5, que foi enviado às professoras posteriormente.

Quadro 1: tópicos dos depoimentos das professoras sobre o Duolingo

1. A sua opinião sobre o aplicativo;
2. Aspectos positivos do aplicativo;
3. Limitações do aplicativo;
4. Uso do aplicativo em sala de aula e
5. Características de jogo no aplicativo.

Fonte: autor

O segundo passo foi elaborar o roteiro do audiovisual. Assisti a alguns documentários e fiz a revisão das teorias e das atividades realizadas no módulo

³ O título do audiovisual é O Uso do Duolingo no Ensino de Inglês e está disponível no site do autor: <https://sites.google.com/view/joaosp-midiasnaeducacao/audiovisual>

Linguagem Audiovisual e Educação Online. O roteiro elaborado encontra-se no Quadro 2.

Quadro 2: roteiro do audiovisual

Roteiro do Audiovisual: O uso do Duolingo no Ensino de Inglês

1. Imagem em movimento do uso do aplicativo Duolingo.
2. Entra título: O uso do Duolingo no Ensino de Inglês.
3. Apresentação do documentário por João Santana Pardo.
4. O documentário será dividido por tópicos. A entrada de cada tópico terá a coruja, símbolo do Duolingo, seguida do subtítulo. Em seguida, haverá a apresentação de João Santana Pardo e, depois, os depoimentos de professoras de inglês⁴.
 - 4.1. Opinião.
 - 4.2. Aspectos positivos.
 - 4.3. Limitações.
 - 4.4. Duolingo em sala de aula.
 - 4.5. Características de jogo.
5. Créditos.

Fonte: autor

2.2.2. Produção

A primeira etapa da produção foi a gravação dos vídeos, realizada no *smartphone* Samsung Galaxy On7. Os primeiros vídeos gravados foram os depoimentos da professora Jane Alves Garcia, em sua residência. Antes da gravação, eu expliquei a ela, em detalhes, que se tratava de um produto do Trabalho de Conclusão de Curso e que o vídeo seria editado posteriormente. Eu também falei, sucintamente, sobre o curso de Mídias na Educação e sobre a minha experiência na pós-graduação. A professora já havia se preparado para a gravação conforme os tópicos do Quadro 1. Antes de iniciar a gravação, tirei fotografias para definir o melhor enquadramento. A Figura 3, apesar de ter sido extraída do vídeo, representa o enquadramento e o cenário definidos antes da gravação. Em seguida, gravei cinco vídeos, cada um deles referente aos tópicos do Quadro 1. A gravação dos vídeos por tópicos teve como finalidade facilitar no processo de edição, uma vez que eu iria inseri-los separadamente.

⁴ Quando elaborei o roteiro do audiovisual, eu tinha o planejamento com o depoimento de duas professoras, porém o produto final teve o depoimento de somente uma professora.

Figura 3: definição de enquadramento e cenário: Jane Alves Garcia



Fonte: audiovisual produzido pelo autor

Os demais vídeos foram gravados em minha residência, onde contei com a colaboração da minha esposa, Márcia Regina Silva Pardo. No início do vídeo, ela realizou dois exercícios no Duolingo, acertando um e errando outro, ambos propositalmente. A minha esposa também manipulou a câmera nos momentos em que apareci no vídeo. Antes de iniciar as gravações, tirei uma foto dela para definir o enquadramento e o cenário. Depois, eu pedi a ela para tirar uma foto minha com o mesmo enquadramento. A Figura 4 também foi extraída do vídeo e representa o enquadramento e o cenário antes da gravação. Em seguida, foram gravados seis vídeos separados para facilitar a edição. O primeiro vídeo é a introdução do audiovisual e a apresentação do Duolingo. Os demais vídeos foram gravados com a finalidade de introduzir os tópicos do Quadro 1 e os depoimentos da professora Jane Alves Garcia.

Figura 4: definição de enquadramento e cenário: João Santana Pardo



Fonte: audiovisual produzido pelo autor

A segunda etapa foi a edição do vídeo. O programa usado para a edição foi o Windows Movie Maker. Quando abri o programa, comecei a inserir os vídeos e as

imagens, na ordem do roteiro do Quadro 2. Após a inserção de cada vídeo e de cada imagem, realizava o teste e fazia os ajustes necessários.

Alguns procedimentos de edição do vídeo foram realizados no próprio programa, conforme a Figura 5. Em “Title”, inseri o título “O Uso do Duolingo no Ensino de Inglês” e configurei o estilo de letra e as cores. Em “Caption”, escrevi as palavras sobre o vídeo com o nome e a profissão dos participantes e sobre a imagem das corujas como subtítulo e introdução dos tópicos. Em “Credits”, incluí as informações sobre o audiovisual no final do vídeo. Em “Record narration”, apresentei uma narrativa sobre os recursos do Duolingo através das imagens.

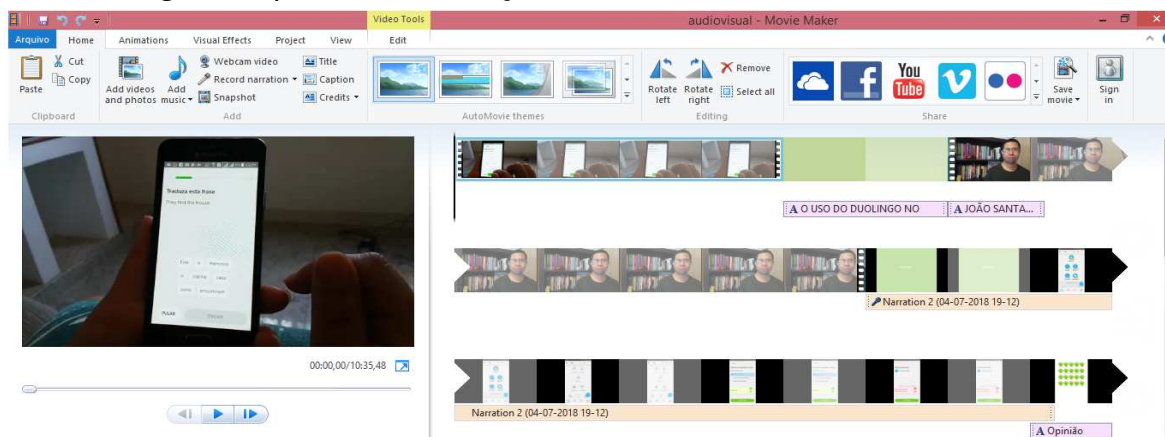
Figura 5: recursos do Windows Movie Maker para edição



Fonte: Windows Movie Maker

A seguir, relato a origem das imagens. A primeira imagem que introduz a narrativa sobre o Duolingo foi retirada da abertura do aplicativo através do *print* e editada na ferramenta Paint. As imagens que sucedem a imagem de abertura são as mesmas presentes no Roteiro Didático e também foram extraídas do aplicativo através de *print*. A imagem das corujas, símbolo do Duolingo, foi obtida do site do aplicativo⁵ através de *print screen* e editada na ferramenta Paint e no editor de texto Open Office. A Figura 6 é o processo de edição do audiovisual com os vídeos e as imagens.

Figura 6: processo de edição de vídeo no Window Movie Maker



Fonte: Windows Movie Maker em edição

5 <https://www.duolingo.com>

2.2.3. Pós-produção

Após a edição do vídeo no programa Windows Movie Maker, salvei como filme e assisti no programa Media Player para verificar se havia necessidade de ajustes. Não havendo essa necessidade, incluí o vídeo na plataforma de vídeos Youtube⁶. Em seguida, inseri o vídeo no meu site. Tanto na descrição do vídeo no Youtube quanto no site, escrevi a Ficha Técnica com as principais informações sobre o audiovisual, incluindo a sinopse.

2.3. Site

A principal função do site⁷ é o armazenamento dos produtos Roteiro Didático e Audiovisual. Considerando que já houve a descrição da postagem dos produtos no site, os relatos de pré-produção, produção e pós-produção serão sucintos.

2.3.1. Pré-produção

O site foi criado no início do curso de pós-graduação, em 2017, cujo título tinha o mesmo nome do curso: Mídias na Educação. No entanto, o site não estava organizado e eu criava as páginas conforme as tarefas realizadas em diferentes disciplinas do curso. Em 2018, o site foi reformulado e o título foi modificado para Mídias na Educação, Gamificação e Ensino de Inglês. As produções acadêmicas do ano de 2017 foram transferidas para uma área secundária do site e organizadas por disciplinas. A partir de então, organizei o site com o foco no Trabalho de Conclusão de Curso, conforme descrito a seguir.

2.3.2. Produção

Após a definição do tema do site, escrevi um texto introdutório na página inicial e inseri hiperlinks. Eu também incluí imagens de capa relacionadas ao tema. Além disso, criei mais três páginas principais: sobre o autor, roteiro didático e audiovisual. Na página sobre o autor, descrevi, resumidamente, a minha atuação profissional e a minha formação acadêmica, com a presença de hiperlinks e do QR-Code com o meu currículo resumido. No início, as páginas roteiro didático e audiovisual não tinham nenhum material e foram sendo modificadas na medida em

6 Acesso pelo Youtube: https://youtu.be/Z_l1uM7sRmE

7 <https://sites.google.com/view/joaosp-midiasnaeducacao/pagina-inicial>

que eu terminava a produção dos produtos e os inseria no site, conforme descrito anteriormente.

2.3.3. Pós-produção

Após a postagem dos produtos no site, testei todos os links, hiperlinks e a funcionalidade dos produtos. Não houve mais a necessidade de nenhum tipo de edição.

3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Durante o curso de Mídias na Educação, na medida do possível, realizei as atividades práticas com o foco na minha área de atuação, o ensino de inglês. No Trabalho de Conclusão de Curso, escolhi o aplicativo Duolingo, relacionado à gamificação e ao ensino de inglês, como tema principal. Os estudantes estão usando o aplicativo de forma autônoma para aprender línguas estrangeiras e considero essencial o professor conhecer o seu funcionamento.

O roteiro didático foi produzido para que o professor possa usar o aplicativo em contexto de ensino de inglês. O ponto negativo foi a dificuldade em planejar e em elaborar o roteiro didático, pois ainda não tinha feito um trabalho com essa característica. Pesquisei roteiros didáticos já produzidos, porém percebi que não existia um padrão. No entanto, as minhas pesquisas serviram de inspiração para o produto. O ponto positivo foi a experiência em produzir o roteiro didático. Apesar de ter escolhido uma lição específica do Duolingo, o Presente 1, o roteiro didático pode ser aplicado a qualquer lição do aplicativo. Além disso, esse produto serve de base para a elaboração dos próximos roteiros didáticos.

O audiovisual foi produzido para os professores de inglês refletirem sobre o uso do Duolingo. O ponto negativo foi uma professora de inglês ter cancelado a gravação do depoimento. Pretendia ter, pelo menos, duas opiniões sobre o aplicativo. No entanto, o depoimento da professora Jane Alves Garcia foi importante para reflexão sobre o uso do Duolingo. O ponto positivo foi eu já ter conhecimento e experiência em edição de vídeo, pois já havia realizado trabalhos semelhantes durante o curso. Esse fato foi um facilitador para a edição do audiovisual.

Considero que os produtos têm natureza interdisciplinar. Eu tive experiência na produção do roteiro didático e eu coloquei em prática a produção e a edição de

vídeos. Quanto ao site, o aspecto mais importante foi a inclusão de hiperlinks. Considero que o aprendizado na realização dos produtos é fundamental para a minha prática docente. Houve a oportunidade de aprofundar os meus conhecimentos práticos e teóricos sobre o uso do Duolingo. Através da reflexão sobre o uso do aplicativo no ensino de inglês, posso colocar em prática o roteiro didático. Além disso, com a experiência na produção do audiovisual e do site, eu posso refletir sobre a elaboração desses produtos pelos meus próprios alunos em diferentes contextos educacionais. Por fim, mais importante que a realização dos produtos é a reflexão sobre o uso de diferentes mídias na minha prática pedagógica.

4. REFERÊNCIAS

DETERING, S. et al. From Game Design Elements to Gamefulness: Defining “Gamification”. MindTrek’11, September 28-30, 2011, Tampere, Finland. Disponível em: <http://www.rolandhubscher.org/courses/hf765/readings/Deterding_2011.pdf>. Acesso em: 02 jul. 2018.

DUARTE, Gabriela Bohlmann; ALDA, Lucia; LEFFA, Vilson. Gamificação e o feedback corretivo: considerações sobre a aprendizagem de línguas estrangeiras pelo Duolingo. Raído. Dourados, v.10, n.23, p.114-128, 2016.

SILVA, Josenaldo de Souza; SANTANA, Jionath Santos; ALVES, Vera Lúcia Santos. Uso do aplicativo Duolingo: uma forma inclusiva de ensinar e aprender línguas. In: II Congresso Internacional de Educação Inclusiva. Campo Grande, 2016.