



**UNIVERSIDADE DO ESTADO DO RIO GRANDE DO NORTE
CAMPUS AVANÇADO DE PAU DOS FERROS
DEPARTAMENTO DE LETRAS ESTRANGEIRAS
LETRAS COM HABILITAÇÃO EM LÍNGUA ESPANHOLA E SUAS RESPECTIVAS
LITERATURAS**

MARIA DE FÁTIMA NUNES DE FRANÇA

**ANÁLISE DE ATIVIDADES DE COMPREENSÃO AUDITIVA EM LÍNGUA
ESPAÑHOLA DO DUOLINGO: PERSPECTIVAS PARA UMA PROPOSTA
DIDÁTICA**

PAU DOS FERROS

2023

MARIA DE FÁTIMA NUNES DE FRANÇA

**ANÁLISE DE ATIVIDADES DE COMPREENSÃO AUDITIVA EM LÍNGUA
ESPAÑHOLA DO DUOLINGO: PERSPECTIVAS PARA UMA PROPOSTA
DIDÁTICA**

Monografia apresentada ao Departamento de Letras Estrangeiras (DLE), do *Campus* Avançado de Pau dos Ferros (CAPF), da Universidade do Estado do Rio Grande do Norte (UERN), como requisito obrigatório para obtenção do título de Licenciada em Letras com habilitação em Língua Espanhola e suas respectivas Literaturas.

Orientadora: Profa. Dra. Tatiana Lourenço de Carvalho.

PAU DOS FERROS

2023

© Todos os direitos estão reservados a Universidade do Estado do Rio Grande do Norte. 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 n° 9.279/1996 e Direitos Autorais: Lei n° 9.610/1998. 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.

Catálogo da Publicação na Fonte.
Universidade do Estado do Rio Grande do Norte.

F814a França, Maria de Fátima Nunes

Análise de atividades de compreensão auditiva em língua espanhola do Duolingo: perspectivas para uma proposta didática. / Maria de Fátima Nunes França. - Pau dos Ferros, 2023.

59p.

Orientador(a): Profa. Dra. Tatiana Lourenço Carvalho.
Monografia (Graduação em Letras (Habilitação em Língua Espanhola e suas respectivas Literaturas)).
Universidade do Estado do Rio Grande do Norte.

1. Duolingo. 2. Compreensão auditiva. 3. Língua espanhola. 4. Potencialidades. I. Carvalho, Tatiana Lourenço. II. Universidade do Estado do Rio Grande do Norte. III. Título.

O serviço de Geração Automática de Ficha Catalográfica para Trabalhos de Conclusão de Curso (TCC's) foi desenvolvido pela Diretoria de Informatização (DINF), sob orientação dos bibliotecários do SIB-UERN, para ser adaptado às necessidades da comunidade acadêmica UERN.

MARIA DE FÁTIMA NUNES DE FRANÇA

**ANÁLISE DE ATIVIDADES DE COMPREENSÃO AUDITIVA EM LÍNGUA
ESPANHOLA DO DUOLINGO: PERSPECTIVAS PARA UMA PROPOSTA
DIDÁTICA**

Monografia apresentada à banca examinadora do Departamento de Letras Estrangeiras (DLE), do *Campus* Avançado de Pau dos Ferros (CAPF), da Universidade do Estado do Rio Grande do Norte (UERN), como requisito obrigatório para obtenção do título de Licenciada em Letras com habilitação em Língua Espanhola e suas respectivas Literaturas.

Aprovada em: 21/08/2023.

Banca examinadora



Profa. Dra. Tatiana Lourenço de Carvalho (Orientadora)
Universidade do Estado do Rio Grande do Norte- UERN



Profa. Ma. Maria Jarina Barbosa (1º Examinador)
SEDUC/CE/UERN



Prof. Dr. José Rodrigues de Mesquita Neto (2º Examinador)
Universidade do Estado do Rio Grande do Norte- UERN

A Deus, pelo seu infinito amor para comigo.
Aos meus pais, Margarida e Cinezio, pela
compreensão, companheirismo incentivo,
coragem e todo esforço que fizeram para que o
meu sonho fosse possível.

AGRADECIMENTOS

Antes de tudo, sou grata a meu Deus, que sempre me sustentou em suas mãos, concedeu-me força e coragem para conseguir vencer os desafios impostos durante essa caminhada, deu-me sabedoria e discernimento para realizar esse trabalho.

Agradeço aos meus pais, Margarida e Cinezio, que mesmo sendo agricultores, sempre batalharam muito para me ajudar nos estudos, desde os anos escolares iniciais, até a graduação, nunca mediram esforços para que eu chegasse até aqui, tudo que sou ou serei é por eles e para eles.

A todos os meus irmãos e irmãs, que lutaram junto comigo, que torceram e me apoiaram quando precisei.

Aos meus sobrinhos, sou grata pelo carinho, alegria e amor compartilhado, por ter sido um dos combustíveis para que eu pudesse seguir firme e forte nessa caminhada.

A minha orientadora, Tatiana Lourenço, pelos ensinamentos partilhados ao longo das disciplinas do curso, pela experiência vivenciada quando atuei como voluntária no PIBIC, e por ser um exemplo de inspiração, enquanto professora e pesquisadora. Ainda mais, pelas reuniões, conversas, compreensão e paciência durante o desenvolvimento desse trabalho.

A Francisca Rosana, Silvestre Carlos e Francisco Euzimar, pela amizade, parceria, conselhos compartilhados, disponibilidade, incentivo, momentos de perrengues e alegrias, por transmitirem leveza durante a jornada acadêmica.

Ao professor José Rodrigues, pela experiência e conhecimentos partilhados no projeto de pesquisa PIBIC.

Ao professor José Júnior Dantas, pela orientação, encorajamento e compreensão na disciplina de Estágio Supervisionado I, pelo incentivo e pela sabedoria transmitida nos componentes curriculares de Literatura que, conseqüentemente, fez com que me apaixonasse cada vez mais por tal disciplina.

A Professora Noemí Gamboa, pela compreensão, ânimo e resiliência durante a disciplina de Estágio Supervisionado II. Por ensinar gramática e espanhol com muita leveza, carinho e amor.

A todos os professores do DLE/ UERN, do *Campus* Avançado de Pau dos Ferros, que contribuíram diretamente na minha formação. Com certeza levarei um pouco de cada um comigo.

A todos os técnicos do DLE/UERN, do *Campus* Avançado de Pau dos Ferros pela disponibilidade e acessibilidade quando precisei.

Por fim, a todas as pessoas que me ajudaram financeiramente ou de alguma outra forma durante a graduação.

“A compreensão oral encontra-se no coração da aprendizagem de línguas”.

López 2020, *apud* Vandergrift 2007.

RESUMO

Este trabalho tem como objetivo geral analisar as potencialidades das atividades do *Duolingo* para a aprendizagem da compreensão auditiva (CA) do espanhol. A fim de responder esse objetivo geral, construímos os seguintes objetivos específicos: i) identificar as especificidades da *gamificação* nas atividades de compreensão auditiva (CA) do *Duolingo* para a aprendizagem do espanhol; ii) constatar potencialidades no *Duolingo* para a aprendizagem do espanhol; iii) elaborar uma proposta didática para a aprendizagem da escuta em aulas de língua espanhola a partir do *Duolingo*. Para realizar esta investigação, recorreremos teoricamente a autores como Mesti e Basso (2008), Adrião (2014), Pedroso (2002), Leffa (2020), Busarello (2005), Richards e Rodgers (2001), López (2020), Carvalho e Carvalho (2020), entre outros. O presente estudo possui uma proposta metodológica voltada para o estudo de caso, visto que buscamos analisar a habilidade comunicativa auditiva e, ainda mais, com uma abordagem quali-quantitativa, uma vez que procuramos descrever e mostrar dados sobre como acontece a aplicabilidade da CA no *Duolingo*. Os resultados coletados apontam significativa potencialidade nas atividades de CA no *jogo* mencionado, ao observamos que os estilos de exercícios, e comentários acerca do mesmo assinalam sobre elementos ou características que possibilitam a comunicação.

Palavras-chave: *Duolingo*; compreensão auditiva; língua espanhola; potencialidades.

RESUMEN

El objetivo general de este trabajo es analizar las potencialidades de las actividades del *Duolingo* para el aprendizaje de la comprensión auditiva (CA) del español. Para contestar este objetivo general, elaboramos los siguientes objetivos específicos: (i) identificar las especificidades de la gamificación en las actividades de comprensión auditiva del *Duolingo* para el aprendizaje del español; (ii) constatar potencialidades en el *Duolingo* para el aprendizaje del español; (iii) elaborar una propuesta didáctica para el aprendizaje de la escucha en clases de lengua española con el *Duolingo*. Para realizar esta investigación, recorrimos teóricamente a autores como Mesti y Basso (2008), Adrião (2014), Pedroso (2002), Leffa (2020), Busarello (2005), Richards y Rodgers (2001), López (2020), Carvalho y Carvalho (2020), y otros más. El presente estudio tiene una propuesta metodológica centrada para el estudio de caso, ya que buscamos analizar la habilidad comunicativa auditiva y, aún más, con un enfoque cuali-cuantitativo, una vez que buscamos describir y mostrar datos sobre cómo ocurre la aplicabilidad de la CA en el *Duolingo*. Los resultados recogidos apuntan significativa potencialidad en las actividades de AC en el juego mencionado, cuando observamos que los mismos estilos de ejercicios, y comentarios sobre lo mismo señalan sobre elementos o características que posibilitan la comunicación.

Palabras-clave: *Duolingo*; comprensión auditiva; lengua española; potencialidades.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1-Tarefa de Combinar pares.....	35
Figura 2- Tarefa de selecionar a palavra escutada.....	36
Figura 3- Tarefa de falar a frase que escuta.....	37
Figura 4- Tarefa de selecionar o que escuta	38
Figura 5- Tarefa de ouvir e escrever a palavra que falta	39
Figura 6- Tarefa de contação de história	40
Figura 7- Tarefa para pronunciar a frase	41
Figura 8- Tarefa de escrever a palavra que escuta.....	42

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 Processo de investigação.....	32
Quadro 2 Atividades Duolingo.....	34
Quadro 3 Respostas do questionário.....	46
Quadro 4 Proposta didática.....	51

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1- Respostas referente à pergunta I.....	44
Gráfico 2- Respostas referentes a pergunta II.....	45

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	15
2 REFERENCIAL TEÓRICO	19
2.1 Compreensão auditiva e aprendizagem do espanhol	19
2.2 Tecnologia digital e <i>Duolingo</i>	23
2.3 Aprendizagem da compreensão auditiva em língua espanhola a partir das tecnologias digitais....	25
3 METODOLOGIA.....	29
3.1 Tipo de pesquisa	29
3.2 Objeto de estudo	30
3.3 Participantes da pesquisa	30
3.4 Instrumentos de coleta de dados	31
3.5 <i>Corpus</i> de análise.....	31
3.6 Procedimentos de coleta e análise dos dados	32
4 ANÁLISE DOS DADOS	33
4.1 Especificidades das atividades do <i>Duolingo</i> para a aprendizagem da CA em espanhol	33
4.2 Potencialidades da aprendizagem de compreensão auditiva do espanhol segundo os alunos do 6º período do curso de letras: língua espanhola - CAPF/UERN através do <i>Duolingo</i>	43
4.3 Uma proposta didática para aprendizagem da CA do espanhol	51
REFERÊNCIAS.....	55
APÊNDICE - Questionário sobre a aprendizagem do espanhol a partir das atividades de compreensão auditiva do <i>Duolingo</i> - Alunos do Curso de Espanhol do 6º período - CAPF/UERN	58

1 INTRODUÇÃO

Cada vez mais, é comum vermos pessoas buscando aprender um novo idioma. Seja por motivos profissionais, para facilitar viagens ou simplesmente por interesse em outras culturas. Para isso, é fundamental desenvolver as quatro habilidades comunicativas: ler, escrever, ouvir e falar, uma vez que elas possibilitam a comunicação. No entanto, nesta pesquisa, vamos nos concentrar em uma habilidade específica: a compreensão auditiva, visto que para ter uma boa comunicação, é necessário se familiarizar com a língua, com os diferentes sotaques, pois a escuta pode ser facilitadora nesse processo, uma vez que aproxima o falante de língua não materna com o de língua materna (LM).

A habilidade de compreender o que é dito em um idioma estrangeiro, é essencial para a comunicação efetiva. É através da compreensão auditiva que somos capazes de entender conversas, palestras, músicas e, até mesmo, programas de televisão. Dominar essa competência, requer prática constante, exposição ao idioma e atenção ao tom de voz, entonação e ritmo da fala. Entretanto, requer muito mais do que isso, é algo que vai além de conhecimentos linguísticos, envolvendo dessa forma também questões pragmáticas como cultura, sociedade e diferentes contextos, exemplo disto seria entender uma informação formal, ou uma piada. Partindo disto, será avaliado como essa competência perceptiva é desenvolvida nas aulas de Língua Espanhola, a partir da *gamificação*¹ do aplicativo *Duolingo*. Assim, esse estudo tem como tema: tecnologias de aprendizagem de línguas estrangeiras.

Em um mundo cada vez mais globalizado, percebe-se o papel fundamental dos recursos tecnológicos no meio educacional, uma vez que muitos estudos, como o de Santos e Lima (2021), reforçam que o avanço da tecnologia permite dinamizar o ensino e aprendizagem de idiomas. Desta maneira, utilizar tais recursos para a aprendizagem, pode despertar o interesse dos discentes, pois permite dinamicidade, ludicidade, interação e prazer pela vasta gama de conteúdos que consegue ofertar e, por se tratar de um mecanismo pertinente na vida desse grupo de pessoas. Dos muitos benefícios que a tecnologia pode proporcionar para a educação, um dos mais influenciáveis é a *gamificação*, isso pela capacidade de estimular os discentes por meio do entretenimento, além de auxiliar no desenvolvimento cognitivo e profissional dos estudantes.

¹LEFFA, Vilson Jose, “Gamificação é, portanto, a adaptação feita a um tipo de atividade para que ela possa ser redirecionada a outros objetivos.” Florianópolis: Volume 38, 2020, p. 04.

Todavia, ainda existe uma certa resistência sobre a empregabilidade dessa técnica de jogo, seja por questões financeiras, espaço ou até mesmo de manuseamento. Para isso, surge a plataforma *Duolingo*, uma aplicação gratuita para aprender idiomas, com lições diárias que permite desenvolver as competências linguísticas e, conseqüentemente, exercitar a comunicação. O jogo não surgiu para sanar essa resistência, porém deixa sua contribuição para quem sabe futuramente romper com tais barreiras. Reunindo todos esses fatores, apontamos que a problemática que desencadeou esse estudo, está justificada de início, pela necessidade de mostrar a relevância dos recursos tecnológicos, de forma específica a *gamificação* no processo de aprendizagem do espanhol. Seguidamente, pela necessidade de pesquisar sobre um elemento que, até então, é pouco investigado na perspectiva de aprendizagem de uma língua estrangeira. A respeito disso, López et al. (2020) e Vandergrift (2007) manifestam argumentos sobre a ausência de trabalhos sobre a Compreensão Auditiva (CA).

Ainda mais, pela experiência pessoal na graduação com o *Duolingo*, na disciplina de Fundamentos da Língua Espanhola, lecionada pela Profa. Dra. Tatiana Lourenço de Carvalho, essa prática aconteceu em um período pandêmico, por isso, o ambiente não foi a sala de aula. No entanto, a forma como ela orientou a utilização do aplicativo, foi motivante e prazeroso, pois realizou uma espécie de competição na qual os três primeiros do *ranking* ganharam uma gratificação, possibilitando a aprendizagem do espanhol, de maneira mais dinâmica e estimulante, contemplando o que se espera de um jogo educacional.

A motivação para a realização deste trabalho se justifica, ainda, pela experiência vivenciada enquanto bolsista no projeto de pesquisa PIBIC intitulado como “Ensino de pronúncia: uma proposta para a construção do Espanhol como língua adicional à luz do sistema adaptativo complexo”, coordenado pelo Prof. Dr. José Rodrigues de Mesquita Neto. Durante este projeto de iniciação científica, muitas das reflexões e conhecimentos partilhados no desenvolvimento do trabalho em questão, concedeu-me uma base teórica e textual para realizar esta minha pesquisa, visto que a CA também está entrelaçada a esse campo de estudo, que a pronúncia faz parte.

Pesquisando sobre a temática, foi possível encontrar alguns trabalhos destinados a compreender o *Duolingo*. Dentre os vários, se encontra o de Santana e Abranches (2018), que se ocupa em verificar a metodologia do *Duolingo*, com a finalidade de saber como ele pode auxiliar no processo cognitivo do estudo de línguas, tendo como foco o idioma espanhol. Desse modo, foi elaborado um questionário aberto a vinte e quatro pessoas, considerando que o aplicativo supracitado é eficiente, pois atua como recurso no processo de aprendizagem. Vale

ressaltar que a aprovação, por parte dos voluntários, se deu, segundo eles, pela ludicidade e *gamificação* que o *Duolingo* possibilita.

Marques e Orlando (2018) realizaram, por sua vez, uma pesquisa, porém, o foco do trabalho dos autores estava centralizado em uma análise crítica, partindo da experiência de aprendizes que já usaram ou ainda fazem o uso do jogo. Posteriormente, realizou uma reflexão sobre as propostas que o *Duolingo* proporciona. Nesse caso, a conclusão que obteve foi de descontentamento por parte de seus usuários, uma vez que relataram que o conteúdo ofertado pela plataforma permite pouca interação e as tarefas são descontextualizadas.

Semelhantemente ao primeiro trabalho aludido, Nantes e col. (2018) desenvolveram um estudo, com o propósito de mostrar a funcionalidade do aplicativo, enquanto ferramenta para o ensino de línguas. Conforme os dados coletados, os usuários participantes dessa pesquisa, afirmaram que o *Duolingo* é satisfatório, pois traz recursos motivacionais que servem para ampliar o vocabulário, porém, sentem a necessidade de explorar a competência oral.

Em consonância com as produções anteriormente mencionadas sobre a *gamificação* do *Duolingo* e suas contribuições para aprendizagem de idioma, de maneira específica, o espanhol, e motivados pelo estudo de Nantes e col. (2018) sobre investigar aplicativos para o ensino, que esta pesquisa segue a mesma linha de investigação. No entanto, nosso objetivo é explorar o desenvolvimento da aprendizagem da compreensão auditiva através desta plataforma digital, em virtude de poucos trabalhos desenvolvidos sobre essa compreensão. Assim, desejamos conhecer melhor sobre a CA, a fim de deixar a nossa contribuição, como também ampliar os estudos sobre esse fenômeno.

Com isso, buscaremos responder a seguinte questão geral: Quais as potencialidades que há na plataforma *Duolingo* para a aprendizagem da compreensão auditiva do espanhol? Por trazer lições e outras funções que permitem o contato do aprendiz com a escuta, o objetivo geral formulado é: analisar as potencialidades das atividades do *Duolingo* para a aprendizagem da compreensão auditiva do espanhol. Para o entendimento e o desenvolvimento desse estudo, nos amparamos nas seguintes questões: Quais as especificidades da *gamificação* nas atividades de CA do *Duolingo* para a aprendizagem do espanhol? Quais as potencialidades da aprendizagem do espanhol, a partir das atividades de compreensão auditiva no *Duolingo*? Como pode ser utilizado o *Duolingo* nas salas de aulas, para aprendizagem da língua espanhola tendo como foco a escuta?

Desse modo, com a perspectiva de responder a essas indagações, traçamos os nossos objetivos específicos os quais são: (i) identificar as especificidades da *gamificação* nas atividades de CA do *Duolingo* para a aprendizagem do espanhol; (ii) constatar potencialidades

no *Duolingo* para a aprendizagem do espanhol, (iii) elaborar uma proposta didática para a aprendizagem da escuta em aulas de língua espanhola, a partir do *Duolingo*.

Por tanto, esse estudo se encontra organizado da seguinte forma: fundamentação teórica, na qual tratamos sobre os pontos que compreende este trabalho, tendo na primeira seção, uma contextualização sobre às contribuições da compreensão auditiva para aprender espanhol; na seção seguinte, ressaltamos sobre o uso das tecnologias digitais, em especial, da *gamificação* e do *Duolingo* para aprender um idioma; e na última seção, dissertamos acerca da aprendizagem da CA e do espanhol, por meio das tecnologias digitais.

Na sequência, se encontra a metodologia, começamos falando sobre os tipos de pesquisa, o qual se caracteriza como um estudo de caso, com uma abordagem quali-quantitativa e finalizamos com um quadro que sintetiza o nosso procedimento para análise dos dados, mostrando cada passo que percorremos durante a nossa observação.

Posteriormente, está a nossa análise, dividida em três pontos: no primeiro, analisamos as especificidades das atividades de CA no *Duolingo*; no segundo, fazemos um pouco parecido a seção anterior, o que diferencia é o fato de perceber as potencialidades das atividades do *Duolingo*, a partir da percepção de estudantes, no último ponto, descrevemos uma proposta didática, respaldada na habilidade comunicativa e o jogo em debate neste trabalho.

Para finalizar, apresentamos a nossa conclusão cuja qual se ocupa em reunir os resultados dos argumentos exposto ao longo deste estudo, os quais apontam sobre considerável potencialidade nas atividades de CA do *Duolingo* para aprender o idioma espanhol.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

Consideramos que aprender um idioma, de maneira particular, o espanhol, através de recursos digitais, que possibilitem o contato com a habilidade auditiva, pode ser eficaz, visto que as novas tecnologias digitais possuem grandes potencialidades. Por isso, refletimos durante a fundamentação teórica, sobre a funcionalidade das tecnologias digitais no processo de aprendizagem e sua empregabilidade para contemplar a compreensão auditiva. Antes de tudo, de forma particular, discorreremos, primeiramente, sobre a compreensão auditiva e aprendizagem do espanhol, a fim de identificar as possíveis contribuições oferecidas pela compreensão auditiva na aprendizagem do idioma em questão, a partir das referências de base.

Nesta seção, iremos desenvolver os seguintes tópicos: (2.1) Compreensão auditiva e aprendizagem do espanhol; (2.2) Tecnologia digital e *Duolingo*; e (2.3) Aprendizagem da compreensão auditiva em língua espanhola a partir das Tecnologias digitais.

2.1 Compreensão auditiva e aprendizagem do espanhol

Aprender um novo idioma, é algo que está cada vez mais frequente nos desejos da sociedade. Isso porque conhecer uma nova língua, é também adquirir outros sérios conhecimentos. A respeito disso, o PCN sobre língua estrangeira (LE) de 1998, diz que “a aprendizagem de língua estrangeira contribui para o processo educacional como um todo, indo muito além da aquisição de um conjunto de habilidades linguísticas” (Brasil, 1998, p. 37). Sendo o espanhol, a LE em investigação, e considerando o fragmento supracitado, percebemos que aprender um novo idioma, além de perpassar por rasgos linguísticos, o aprendiz também desenvolve e aperfeiçoa uma série de mecanismos, uma vez que estudos como o da Universidade de Chicago, realizado em 2011, mostraram que aprender um novo idioma, ajuda a proteger a memória mesmo após adultos.

Um dos mecanismos mais acionados para na aprendizagem de idiomas, principalmente ligado ao fato de aprender espanhol tendo como primícias a compreensão auditiva, é o conhecimento cognitivo. Uma vez que, lembramos do estudo de Cubillo (2005) sobre tal competência, ao refletir sobre a definição acerca da CA, mostrando assim que os aspectos sociais também refletem na aprendizagem de idiomas, acima de tudo quando explorada a competência comunicativa em questão, pois escutar não deve se resumir a um elemento

especificamente linguístico, uma vez que envolve outros fatores, como cultura, sociedade. Assim, para construir sentido e significado em uma língua, principalmente de forma oral, é necessário unir tanto os aspectos fonológicos como também os conhecimentos cognitivos.

Com isso, se pensarmos na aprendizagem do Espanhol nas escolas da rede pública, é notório que a situação de ensino é preocupante e insuficiente para aprender o idioma em questão, haja vista que uma série de fatores implicam e dificultam essa aprendizagem. Primeiramente, o grande obstáculo é a oferta da disciplina de língua espanhola nessas instituições, uma vez que, em muitas instituições, não existem, e em outras, funcionam como uma disciplina optativa, e mesmo não sabendo um número exato, temos em mente a grande ausência desse componente nas grades de estudo. É possível afirmar isto, uma vez que um dos documentos que regem, atualmente, a educação do nosso país, a BNCC (2018), não prevê o ensino de Espanhol como obrigatório, desta forma precariza a aprendizagem deste idioma, pois impede o contato do estudante com a língua supramencionada.

Além disso, os poucos colégios que oferecem a aprendizagem desse idioma, estabelecem uma carga horária de 50 minutos, o que corresponde a uma 1 aula. Desse modo, trata-se de um tempo demasiado curto para desenvolver o ensino e aprendizagem de qualquer língua estrangeira. Além disso, Lima (2021) alega sobre a falta de um material didático para trabalhar a compreensão auditiva. Concordamos com o autor, uma vez que percebemos a ausência de recursos inovadores e criativos, como a *gamificação*, para auxiliar atividades de compreensão auditiva na sala de aula, muitas das vezes recorrem apenas a CDs ou quase sempre a voz do próprio docente.

Ademais disso, outras dificuldades estão presentes na aprendizagem de idiomas, como apresenta Mesti e Basso (2008), em seu trabalho sobre propostas de atividades de “*listening*”, para melhorar o desempenho e desenvolver a habilidade de ouvir inglês, os autores relatam que um das dificuldades está relacionada ao fato de que os alunos aprendem primeiro as outras três habilidades comunicativas, antes da escuta, e isto se torna negativo na percepção de que, quando forem aprender sobre a compreensão auditiva, sintam medo e conseqüentemente converta o que aprendeu em algo insignificante.

Em se tratando da capacidade auditiva, entendemos que é uma habilidade que desenvolvemos desde a aquisição enquanto criança. No entanto, para desenvolver a fala através da audição, é necessário elementos que construam sentido e significado. Não diferente do processo de aquisição, no processo de aprendizagem do espanhol, para que o ouvinte consiga reproduzir o que escuta de maneira coerente, Adrião (2014, p.06) afirma que:

A pronúncia pode-se ver, então, como um conjunto de aspectos respiratórios e perceptivos de elementos de uma língua. Tem uma principal importância quando se consegue grandes performances a nível de produção oral através dos sons concretizados, com uma grande semelhança a um nativo.

Nessa situação, percebemos que a pronúncia, como um elemento primordial para a comunicação entre falantes, é executada com mais eficácia quando a competência auditiva é explorada, porém não de qualquer forma. Se queremos aprender a falar espanhol, devemos escutar como fala um nativo deste idioma, ou utilizar recursos que nos aproxime da escuta da voz de um nativo. Não estamos falando que devemos aprender de forma imitativa, mas sim enfatizar que a prática da CA pode auxiliar o estudante a perceber às particularidades de um falante nativo (como gírias, piadas, ironias entre outras especificidades da língua), indo além dos aspectos linguísticos formais. Desta forma, a CA pode ajudar o aprendiz a desempenhar uma produção oral eficaz, haja vista que falar com proficiência um idioma é também conhecer o contexto no qual é propagado. Desta forma, compreensão auditiva vai além de uma ação inata, ainda mais quando se trata de uma língua estrangeira, visto que aprender um idioma perpassa por vários campos, desde o prosódico até o sintático. É necessário considerar o contexto, o ambiente, cultura e outros fatores que, segundo Vandergrift (1999, p. 168 apud López, 2020, p. 4), “coordenar tudo isso envolve um excesso de atividade mental por parte do ouvinte”.

Nesse sentido, as tecnologias digitais podem ajudar a tornar esse processo em algo mais prazeroso via jogos educacionais, pois seus conteúdos estimulam, prendem a atenção, e possibilitam a socialização dos aprendizes, além de contemplar as habilidades linguísticas e demais elementos que constituem uma língua. Para Cubillo *et al.* (2005, p. 03, tradução nossa), “ouvir não é o mesmo que escutar”². Assim, interpretamos que a habilidade comunicativa em exposição vai além do ato físico de ouvir, é também gerenciar sentidos, ou melhor, é preciso decodificar, interpretar e compreender um texto, música ou qualquer outra informação, por meio da exploração da audição. Todavia, percebemos que mesmo com o passar dos tempos, o ensino da CA é algo que continua deixando a desejar, posto que muitas atividades estão baseadas na compreensão de um áudio e na interpretação de uma música, com a finalidade de completar lacunas em branco, ou marcar a alternativa correta, sem fazer com que o aprendiz reflita ou construa sentido daquilo que ouviu.

² “Oír no es lo mismo que escuchar”.

Em tempos atrás, a forma como trabalhavam a CA estavam principalmente focadas, como coloca Pedrosa (2002), em apresentar tal competência como escuta de documentos, rádio e canções. Com o passar dos tempos, notamos que, por mais que não explorem tanto a compreensão auditiva nas aulas de Espanhol, quando a utilizam, outros recursos são empregados, como jogos, vídeos, e textos reproduzidos através de áudios, para tanto é necessário traçar uma metodologia eficiente através de tais recursos. Lima (2021), sobre as atividades de compreensão auditiva em sala de aula, argumenta que existem alguns problemas para que o aluno compreenda; um deles, é a questão de que os diálogos apresentados para os aprendizes, são distantes da realidade dos discentes.

Percebemos que isso acontece porque tendo o português como LM, o contato com o espanhol deve ser mais profundo, não basta somente trazer a letra de uma música ou por um áudio para trabalhar a percepção, metodologias estas que são propostas pelo método áudio-lingual ou áudio-oral, que segundo Barreto (2012) é um enfoque que está apoiado no modelo de estímulos e respostas. Deste modo, o audiolinguismo trata a escuta de maneira mecanicista, a fim de conseguir uma pronúncia adequada ou imitativa. Entretanto, é necessário ainda mais buscar outros meios que aproximem as duas línguas em questão. Assim, apontamos que outro recurso para este processo de aprender espanhol através da CA, seria explorar os jogos digitais.

Outro problema que pode ser encontrado, no tocante à CA, durante o processo de aprendizagem de uma LE, está relacionado com a frequência e a metodologia adotada para trabalharem essa competência comunicativa (Souza, 2021). Desta maneira, notamos que, ao invés de explorar a compreensão auditiva, antes ou igual as outras habilidades linguísticas para aprender uma língua estrangeira, escutar está sempre em último plano e quando explorada é tratada como algo apático. Lima (2021) comenta que a CA é muito importante para aprendizagem de idiomas, neste caso, o do espanhol, porém, ainda segundo o autor, é necessário momentos de escuta de outras vozes, não se limitando apenas a fala do professor, pois desta forma, o aluno desenvolverá hábitos de fala ao ouvirem o idioma estrangeiro, através de um nativo, ou outra pronúncia que se aproxime da realidade de fala de um locutor da LM, e conseqüentemente contribuirão positivamente no desenvolvimento da pronúncia do aluno.

Como brasileiros e estudantes de Espanhol, talvez tenhamos o pensamento de que encontraremos certas dificuldades para manter esse contato direto com um falante de língua estrangeira, mas graças ao avanço das tecnologias digitais, esse problema vem sendo solucionado, por meio de aplicativos como o *Duolingo*, em que podemos manter uma

aproximação maior com os sotaques e particularidades da pronúncia de um falante de língua espanhola. Sobre esse recurso digital é que vamos discorrer na sequência.

2.2 Tecnologia digital e *Duolingo*

As tecnologias digitais vivem em constante processo de transformação e, cada vez mais, acabam impactando a sociedade em todos os contextos sociais. Na aprendizagem de língua espanhola, as metodologias ativas de aprendizagem fazem parte dessas progressões, trazendo autonomia para o aluno, como também oferecendo meios diversificados para adquirir informações linguísticas e socioculturais, contemplando também competências comunicativas, entre elas, a compreensão auditiva. Assim, manifesta-se a missão de investigar como está acontecendo a prática da CA após a popularização das metodologias ativas, em especial, a *gamificação*.

Sobre a definição de tecnologia digital, utilizamos o pensamento de Silva (2021), argumentando que as tecnologias digitais se referem a agrupamentos de conteúdos por fotos, textos, sons, imagens, em sistemas binários, que podem ser reconhecidos por dispositivos eletrônicos (computador, celulares) com ajuda de certos equipamentos. De acordo com esse pensamento, compreendemos que as tecnologias digitais oferecem um universo de informações, perpassando pelas habilidades linguísticas essenciais para a aprendizagem de uma língua.

No que concerne o engajamento da *gamificação* na educação, é sabido que surgiu da ideia do programador e criador de jogos britânico Nick Pelling, na década de 1970, quando era associado a programação e desenvolvimento de *softwares*, isso segundo dados do site Na prática.org (2017). Hoje, a mais de 50 anos da aparição do termo *gamificação*, é possível perceber a evolução, os impactos, contribuições e importância que adquiriu esse fenômeno no meio educativo, ora nas instituições escolares, ora em outros espaços.

O auxílio de jogos vem se firmando e conquistando aprendizes, uma vez que com os avanços tecnológicos, a facilidade e diversidade para obter acesso aos *games* é real, oferecendo vários aplicativos gratuitos e possibilitando o acesso por meio de *smartphones*, computadores, videogames e muitos outros.

Ponderando o fato de que, em meio a uma era cada vez mais digital, os aprendizes se sentem persuadidos em agregar muitos dos recursos tecnológicos para a aprendizagem de uma língua, percebemos que a *gamificação* possui particularidades próprias, que despertam o estímulo do aluno. Mediante o papel da *gamificação*, Leffa (2020, p.04) comenta que:

Quando se traz o game para o contexto de aprendizagem, busca-se um objetivo que não é o do jogo, mas do ensino. A ideia não é apenas divertir o aluno, oferecendo-lhe um passatempo, mas propiciar algo maior que sirva para reforçar algum tipo de aprendizagem. O aluno até pode se divertir, mas não é para esse lado que se olha.

Desse modo, entendemos que a *gamificação* vai além da diversão e de um espaço competitivo, por meio de um objetivo, ela permite juntar toda atmosfera de um jogo com conteúdo educacionais, de modo que essa junção possa possibilitar tanto o entretenimento como também gerar a aprendizagem. O objetivo central em um jogo destinado para a aprendizagem do espanhol, está fundamentado ou baseado nas habilidades comunicativas, e é partindo dessa percepção, que entra em cenário a empregabilidade do *Duolingo*, uma vez que esse aplicativo móvel permite a ludicidade de um jogo, como também contempla exercícios associados a leitura, gramática, oralidade e compreensão auditiva, sendo a última o foco deste estudo.

Além disso, Busarello (2016) justifica que a *gamificação* é importante no processo de aprendizagem, pois além de estimular e motivar o estudante a aprender um conteúdo do espanhol, de forma menos entediante, por exemplo, é capaz também de desenvolver o conhecimento cognitivo do aluno. Isto porque todo o ambiente do jogo, como também o propósito traçado para aprender, provoca um impacto na mente do aprendiz, despertando suas emoções, seus anseios, medos etc.

Ademais, após baixar e entrar no aplicativo *Duolingo* pela primeira vez, o usuário deve criar uma conta, utilizando dados como o *e-mail* e, em seguida, realizar outras configurações e escolhas, como a sua meta diária e personalização do perfil. Contudo, mesmo não portando um manual ou estratégia de tutorial como guia para o primeiro manuseamento do aplicativo, em razão dos detalhes ilustrativos e organização *gamificada*, o *Duolingo*, é prático e fácil de acessar. Della Rosa e Chagas (2021), em seu trabalho voltado para análise de aplicativos para aprendizagem da língua inglesa, alegam que as atividades do *Duolingo* estão adequadas a forma de estudar do aluno, buscando aprimorar vocabulário de modo mais eficiente.

De fato, isso acontece em virtude dos elementos de jogos que constrói o aplicativo, e que permite estimular metas e tempo para realização das lições, como também, graças ao seu conteúdo específico o qual leva o aluno conhecer e revisar uma série de palavras. Leffa (2016, p.35), sobre as características do enfoque comunicativo, comenta que “a língua era analisada não como um conjunto de frases, mas como um conjunto de eventos comunicativos”. Assim,

compreendemos que o *Duolingo* possui uma metodologia voltada para esse enfoque, pois em sua composição, se faz presente elementos do evento comunicativo, como o emissor, receptor, mensagem e outros mais. Mesmo que não haja uma interação com um nativo real, é possível perceber os eventos comunicativos, mediante a funcionalidade dos avatares presentes no jogo, visto que promovem interação, sentido, significado e interação das funções linguísticas.

De acordo com essa linha de pensamento, compreendemos que essa estratégia metodológica comunicativa é a mais apontada como eficiente para aprendizagem de idiomas, visto que prioriza a interação entre falantes, com a finalidade de promover comunicação. Tendo no *Duolingo* essa metodologia comunicativa, buscaremos entender como esse enfoque pode contribuir para a aprendizagem da compreensão auditiva no espanhol. Para isso, nossa investigação continuará no tópico seguinte, aprofundando sobre a competência auditiva e a aprendizagem do espanhol, tendo como recurso didático as tecnologias digitais.

2.3 Aprendizagem da compreensão auditiva em língua espanhola a partir das tecnologias digitais

Para tratar de como acontece a aprendizagem da língua espanhola, através da compreensão auditiva em ambiente educacional, buscamos primeiramente descrever e entender a respeito dos métodos e enfoques mais adotados para ensino, sendo esses: gramática e tradução, método direto, comunicativo e áudio-lingual ou áudio-oral. Conhecendo algumas particularidades a respeito de tais abordagens poderemos também perceber qual papel desempenha a CA em cada um.

A respeito do método gramática e tradução, trazemos o discurso de Richards e Rodgers (2001, p.11, tradução nossa), quando diz que “a leitura e a escrita são os focos principais; se dá pouca ou nenhuma importância sistemática a fala e a escuta”. De acordo com isto, é notório que na utilização desta metodologia predomina o ensino, a prática da leitura e da escrita, recorrendo assim, às regras gramaticais, que se apoiam em textos escritos. Desta maneira, compreendemos que a compreensão auditiva não possui um papel ativo, uma vez que o foco se dá em outras competências comunicativas. Para tanto, o aprendiz perde os benefícios, que podem ser oferecidos pela compreensão auditiva, uma vez que essa competência se faz presente em todo o contexto social e educacional, permitindo diálogo entre falante e ouvinte. Assim, não é diferente nas aulas de língua espanhola, tanto para o ensino como para a aprendizagem, o mediador e o aprendiz precisam usufruir dessa prática.

No tocante ao método direto, recorreremos sobre o que disse Barreto (2012), ao dissertar que tal método entende que a língua é um instrumento de comunicação, e que ocorre primeiro

de forma oral, depois escrita. Isto difere do método gramática e tradução, visto que não se ocupa com regras gramaticais, mas sim com o desenvolvimento real da comunicação para a aprendizagem. Mais uma vez percebemos que não traz a CA como base em sua abordagem, entretanto tal competência é acionada, visto que o método em questão se ocupa da imitação, ou melhor, de escutar para depois falar.

No que concerne ao método comunicativo, segundo Richards e Rodgers (2012), a meta traçada está centralizada no significado, em proporcionar a comunicação. Para isto, recorre tanto às habilidades linguísticas (ler, escrever, ouvir e falar) como também às pragmáticas (cultura, social e outros mais). Assim sendo, o papel que desempenha a CA neste método é de suma importância para o aprendiz, haja vista que possibilita à compreensão oral e conseqüentemente ativa e promove uma comunicação.

Barreto (2021) destaca que o método áudio-oral ou áudio-lingual traz um objetivo voltado para a comunicação e envolve tanto a compreensão auditiva como a mensagem oral. Sendo assim, de modo evidente, notamos que a CA desempenha um papel fundamental para a aprendizagem de idiomas, em razão de ser uma das bases deste método, e por estar mais acionado nas atividades elaboradas conforme esta abordagem.

Indo contra os métodos gramática e tradução e método direto, López discorre que (2020, p. 02, apud Vandergrift, 2007, p. 191) “a compreensão oral encontra-se no coração da aprendizagem de línguas”.³ A metáfora dita pelo autor supramencionado, reforça a importância da CA no processo de aprendizagem de uma língua, dando a interpretar que tudo deve passar por essa competência, e que ela é uma espécie de núcleo em uma estrutura imaginável para aprender um idioma.

E quando pensamos em aprendizagem do espanhol nas escolas do Brasil, partindo dos jogos e da exploração de um método que priorize a compreensão auditiva, percebemos que temos novos problemas, pois, muitas vezes, não se aplica tal método e, em outras vezes, se equivocam na aplicação de uma estratégia que se aprofunde na habilidade de escuta, sobre isso Nogueira e Azevedo (2018, p. 01) comentam:

Os usuários de línguas maternas passam uma grande parte de seu processo interlocutório ativando a compreensão auditiva (listening) e, no entanto, quando se trata da interlocução em sala de aula de língua estrangeira a exposição é em menor quantidade e, na maioria das vezes, realizada pelo professor ou pelo material adotado para aprendizagem que, via de regra, tem

³ “La lectura y la escritura son los focos principales; se da poca o ninguna importancia sistemática a hablar y escuchar”.

um caráter didático e nem sempre corresponde à realidade da língua utilizada pelo nativo da língua em questão.

Analisando o fragmento posto anteriormente, primeiramente, observamos que a maneira como trabalham a compreensão auditiva nas escolas, provoca inseguranças no aluno, o que influencia diretamente na aprendizagem, bloqueando outras habilidades importantes para a comunicação como é o caso da oralidade. Esse bloqueio ocorre pela escassez de material ou recurso o qual prepara o ouvido do discente para uma situação de comunicação real. Entretanto, atualmente, muita coisa evoluiu e novos modos de trabalhar a CA também sofreram alterações, como pontua Behiels (2010, p. 184, tradução nossa) “a tecnologia colocou a nossa disposição meios com os quais a geração de professores anteriores não podia nem sonhar”⁴. Um dos recursos citados pelo autor é o “laboratório de idiomas do tipo AAC (auditivo- ativo-comparativo), que permite o estudante escutar algo, como o ritmo, podendo repetir quantas vezes desejar e longe de barulhos que possam lhe atrapalhar. Toda via, é uma realidade distante das escolas do Brasil, já que a maioria não possui espaços adequados como esse laboratório para o estudo de idiomas auxiliado pela compreensão auditiva.

Nessa situação, de aprender a língua espanhola ouvindo, alegaremos também sobre como a *gamificação* pode contribuir nesse processo de aprendizagem, a partir do que até aqui já foi exposto, como também movidos pelo que diz Carvalho e Carvalho (2020) sobre aceitar as potencialidades das tecnologias móveis, pelos alunos dando ênfase também a autonomia e flexibilidade de espaço, indo além da sala de aula. Isso também entra em consonância com a proposta da BNCC (2018) a qual diz que o aluno deve exercer o papel de protagonista, conduzindo o seu processo de aprendizado, colaborando e participando no meio escolar. Assim, elucidaremos o valor da empregabilidade dos recursos tecnológicos no ambiente educacional.

A BNCC (2018) traz em um dos seus eixos sobre língua inglesa no 9º ano do ensino fundamental, um objetivo de conhecimento voltado para a compreensão e produção oral. Considerando essa informação, inicialmente replicamos e relatamos mais uma vez à ausência da língua espanhola no referido documento, o qual rege a educação do Brasil. Seguidamente, percebemos que somente nesse ponto aparece a competência oral, deste modo repugnamos a pouca importância que esse documento atribui a CA, uma vez que tal competência é relevante para a aprendizagem de idioma. Com isso, temos o anseio de que o ensino da compreensão

⁴ “La tecnología ha puesto a nuestra disposición medios con los que la generación anterior de profesores de idiomas no podía ni soñar.”

auditiva à luz da BNCC possa ser mais valorizado em todas as series estudantis que ofertam idiomas, particularmente a língua espanhola.

3 METODOLOGIA

Nesta seção, exibiremos os passos traçados para a realização da pesquisa, buscando chegar até o nosso objetivo principal, que se refere em analisar as potencialidades na plataforma *Duolingo* para a aprendizagem da oirdo espanhol. Assim, os tópicos seguintes, discorrerão sobre o trajeto metodológico para o desenvolvimento desta investigação, começando pelo tipo de pesquisa e finalizando na análise dos dados.

3.1 Tipo de pesquisa

O presente estudo se encontra assentado em um estudo de caso, e também descritiva que, segundo Paiva (2019, p.65), “[...] é um tipo de pesquisa que investiga um caso particular constituído de um indivíduo ou de um grupo de indivíduos em um contexto específico”. A motivação por esse tipo de investigação, se dá primeiramente, pela iniciativa de analisar uma destreza comunicativa, a compreensão auditiva. Depois, por incluir no processo de pesquisa ação, opiniões de sujeitos sobre como acontece a aprendizagem do espanhol, através do *Duolingo*, e como a habilidade auditiva pode contribuir nesse processo de aprendizagem.

Trata-se também de uma pesquisa descritiva, uma vez que se preocupa em descrever o fenômeno estudado (Paiva, 2019, p.14). Neste sentido, buscamos descrever acerca da compreensão auditiva nas atividades da plataforma *Duolingo*, e relatar sobre esta competência na investigação realizada aos discentes do curso de Espanhol, os quais contribuíram para esta pesquisa.

A pesquisa em questão, está pautada em uma abordagem quali-quantitativa, pois como argumenta Paiva (2019, p, 13) “[...] se utiliza métodos qualitativos e quantitativos para a coleta de dados, de forma a oferecer melhor compreensão do fenômeno estudado”. Nesse caso, buscaremos entender como acontece a aplicabilidade da compreensão auditiva, por meio da *gamificação* e o quanto pode ser útil para aprendizagem do espanhol, tendo como espaço de investigação a plataforma *Duolingo*. Para isto, adotamos a abordagem qualitativa para descrever à análise do *corpus* de estudo, e empregamos a metodologia quantitativa para mostrar os resultados desses dados.

Este tipo de pesquisa está agregado no campo teórico da Linguística Aplicada (LA), uma vez que entendemos que ela está voltada para o ensino e aprendizagem de línguas, especificamente língua estrangeira.

3.2 Objeto de estudo

O nosso objeto de estudo é a plataforma *Duolingo*, na qual iremos averiguar as contribuições e potencialidades deste jogo para a aprendizagem da língua espanhola. Buscaremos entender as particularidades, ferramentas e conteúdos ofertados por esse ambiente virtual para aprender uma língua, de modo específico o idioma.

No tocante ao *Duolingo*, é um aplicativo que foi criado por Luis Von Ahn, na sede de Pittsburgh, Estados Unidos. Para julgar sua eficácia e ludicidade para aprendizagem da compreensão auditiva e o espanhol, é interessante que tenhamos conhecimento sobre os elementos que lhe constitui e sua funcionalidade. De início, destacamos que a sua empregabilidade está voltada para a aprendizagem de idiomas. No Brasil, os usuários podem escolher entre cinco idiomas, sendo esses o inglês, espanhol, italiano, francês e alemão. Trata-se de um aplicativo gratuito, ainda que possua opções de utilização da versão plus, o que difere a versão paga, são as funções que não existem na versão gratuita, sendo algumas dessas, realização de exercícios sem anúncios, opção de baixar lições no aplicativo para uso offline, e vidas ilimitadas.

O aplicativo em discussão pode ser adquirido por meio da loja de aplicações, concedendo versões para *smartphones Android, Iphone (IOS)*, e computador. Nosso estudo terá o foco nas aplicações móveis que, segundo Ayres (2020), a aprendizagem móvel difere das outras formas de aprendizagem, pois possibilita o aprendiz flexibilizar os espaços e os recursos são variados. O *Duolingo* disponibiliza recursos como o compartilhamento de resultados com amigos nas redes sociais, salas de jogo para estimular ainda mais a prática por meio da competição, oferece fundamentos de fala, gramática, escuta e leitura de livros no idioma escolhido. Os elementos *gamificados* estão nos avatares, *ranking* de pontuação, regras, áudio com as entonações correspondentes ao sentido real de uma frase, tempo limitado para cada lição, designer atraente, com figuras que representam o que irá aprender em cada lição, como a bola, utilizada para simbolizar o vocabulário sobre o esporte, árvore estrutural dos níveis de cada missão, e outros mais.

3.3 Participantes da pesquisa

Para alcançar o nosso segundo objetivo específico, constatar potencialidades no *Duolingo* para a aprendizagem do espanhol, através das atividades de compreensão auditiva, parte dos dados desta pesquisa, foram gerados a partir da aplicação de um questionário a 12

estudantes, o qual pode ser visualizado nos apêndices. Tendo como público alvo, discentes do 6º período do curso de Letras Espanhol do CAPF/ UERN durante o semestre 2023.1, que já tiveram contato com a língua espanhola, e que utilizam ou em algum momento da vida já utilizaram o aplicativo *Duolingo* para a aprendizagem do espanhol.

Por uma questão de ética e de preservação de identidade, pediremos aos pesquisados que, ao invés de utilizar o seu nome real, utilizem um pseudônimo, de modo que se sentirão protegidos enquanto a identidade, ficando mais à vontade para responder ao questionário.

3.4 Instrumentos de coleta de dados

Utilizamos o *google forms*, através de um questionário do tipo misto, com perguntas abertas e fechadas. Deste modo, os participantes responderam a algumas perguntas abertas, sem delimitação do tamanho da resposta, e fechado, uma vez que às opções das respostas de marcar possibilitam uma comparação. A aplicação aconteceu através de um link elaborado e disponibilizado por nós, e compartilhado pelo *whatsapp* e, *e-mail*. As perguntas elaboradas trata-se do *Duolingo* e da compreensão auditiva, com o propósito de contribuir para a resolução do objetivo geral da nossa pesquisa, o qual já foi mencionado, desde a introdução.

3.5 Corpus de análise

Este estudo tem como *corpus* de análise as questões referentes a compreensão auditiva na plataforma *Duolingo*, e as respostas via questionário, coletadas pelos alunos do 6º período do curso de Letras Língua Espanhola do CAPF/UERN. Usuários aprendizes da língua espanhola que fazem ou fizeram o uso do já mencionado aplicativo.

A escolha do aplicativo se deu pela experiência que tive na disciplina de “Fundamentos da Língua Espanhola, fato que já foi discutido na introdução deste trabalho. Além disso, outro fator que implicou para selecionar o *Duolingo*, como âmbito de investigação, se deu pelo conteúdo em si, ou seja, pelos conteúdos que ele oferta, incentivada também pelo desejo de respaldar os benefícios que podem ser encontrados na *gamificação*, e como esse recurso digital pode contribuir para aprendizagem do espanhol.

A escolha do aplicativo também se deu pela ampla divulgação do *Duolingo*, pois muitos indivíduos possuem acesso ou conhece a plataforma. Como também, por se tratar de um jogo que é ofertado de maneira gratuita, assim qualquer usuário com conexão à internet pode adquirir nas lojas de aplicativos.

3.6 Procedimentos de coleta e análise dos dados

Para realizar a análise descritiva e averiguar se existem potencialidades no *Duolingo*, trazemos recortes de atividades que estejam relacionadas com a habilidade auditiva, da plataforma já mencionada e interpretamos, com a ajuda de alguns teóricos, como Behiels (2010), Busarello (2016) e outros mais. Movidos pelo propósito de saber se as atividades que estarão expostas, possibilitam potencial na aprendizagem do espanhol, por intermédio da competência auditiva. Em seguida, disponibilizamos um questionário, através do *google forms*, para saber a opinião de alunos que utilizam ou já utilizaram a ferramenta *Duolingo* para a aprendizagem do Espanhol. Seguindo então as respostas obtidas a partir desse questionamento, refletimos sobre os pontos positivos e negativos para aprender espanhol, partindo da compreensão auditiva auxiliada pelo *Duolingo*, com a finalidade de investigar as potencialidades na visão destes estudantes.

Além disso, depois de descrever e analisar as opiniões de teóricos e alunos, elaboramos uma proposta didática, baseada no estudo de Barreto (2012) sobre o método comunicativo, e a pesquisa de Education Person (2022) acerca de estratégias de ensino. Desta maneira, ofertando uma ideia que pode ou não ser adotada para interessados em aprender o idioma em discussão. Para melhor compreender cada passo seguido durante o processo de investigação, criamos um quadro o qual poderá ser visualizado a seguir:

Quadro 01: Processo de investigação

Processo de investigação	O que pretendemos alcançar
Descrever as atividades do <i>Duolingo</i>	- Identificar as especificidades da <i>gamificação</i> nas atividades de CA do <i>Duolingo</i> para a aprendizagem do espanhol.
Realizar um questionário sobre o uso da plataforma <i>Duolingo</i> .	- Constatar potencialidades no <i>Duolingo</i> para a aprendizagem do espanhol.
Elaborar uma proposta didática	- Elaborar uma proposta didática para a aprendizagem da escuta em aulas de língua espanhola, a partir do <i>Duolingo</i> .

Fonte: autoria própria.

Seguindo os passos descritos no quadro, além de chegar os objetivos relatados, buscamos também mostrar a importância da competência auditiva na aprendizagem do espanhol, como também o quanto a *gamificação* pode ser útil nesse processo de aprendizagem. Salientamos que a coleta de dados ocorreu no início do mês de maio e foi finalizada em meados do mês de junho do corrente ano 2023.

4 ANÁLISE DOS DADOS

Nesta seção, realizaremos a análise do estudo em questão, no primeiro item 4.1, apresentaremos as atividades que contemplam a compreensão auditiva no *Duolingo*, com a finalidade de verificar a presença ou não de potencialidades das referidas atividades neste jogo para a aprendizagem do espanhol. No segundo ponto do processo investigativo, item 4.2, analisaremos as respostas do questionário aplicado para os discentes do sexto período do curso de Espanhol do CAPF/UERN, a fim de compreender, a partir da visão dos estudantes, se o aplicativo em investigação, possui ou não potencialidade para a aprendizagem da compreensão auditiva do Espanhol. No último item 4.3, apresentaremos a nossa proposta didática tendo como base a CA, e como recurso didático o *Duolingo*.

4.1 Especificidades das atividades do *Duolingo* para a aprendizagem da CA em espanhol

Temos consciência que antes do advento das tecnologias digitais, a exploração da compreensão auditiva para aprendizagem do espanhol era limitada, recorrendo às televisões, às fitas cassetes ou aos CDs para a reprodução de áudios e diferentes recursos audiovisuais e o desenvolvimento de atividades. Ponderando que as tecnologias digitais evoluíram e que, hoje, oferecem mais mecanismos e variedades de aplicativos e recursos digitais *online* para trabalhar, agora buscaremos perceber como é desenvolvida essa competência comunicativa através de jogos.

Movidos pela *gamificação* que se encontra presente no *Duolingo* e pela experiência vivenciada em sala de aula enquanto discente para aprender espanhol, que percebemos a contemplação da escuta durante os exercícios do jogo. Assim, buscamos aprofundar nossas observações para detectar as especificidades que o aplicativo oferece para aprender o espanhol, e que pode contribuir para o estudante deste idioma durante seu processo de aprendizagem.

Antes de mais nada, para iniciar a investigar a compreensão auditiva, consideramos o discurso de Pedroso (2002, p.118), que diz “a CA é tida hoje como atividade normal e necessária em ambiente pedagógico, devido ao trabalho com referenciais de uso linguístico ditos autênticos”. Mesmo tendo passado 21 anos depois dessa fala do autor, ainda é possível notar que tudo que foi descrito, continua muito pertinente, principalmente, no contexto do ambiente de aprendizagem do espanhol, pois a compreensão auditiva, é primordial para captar a língua

falada não materna, contribuindo para conhecer os aspectos sonoros e, conseqüentemente, possibilitar aprender esse idioma.

Durante a coleta de dados, buscamos considerar conceitos e características específicas sobre tipologias de atividades, com o propósito de selecionar somente as atividades que apresentavam caráter auditivo, descartando as outras amostras de exercícios, uma vez que o foco dessas atividades está na tradução, ou na fala. Assim, durante o uso do *Duolingo*, percebemos que as atividades são organizadas em seções, com suas respectivas unidades, cada uma traz seu guia ou propósito a trabalhar, fazendo uma descrição do que vai acontecer durante cada uma. Para esse processo de verificação, consideramos as seções 1 e 2, essa última até a unidade 13, pois foi onde finalizamos esse período de investigação.

Mesmo que nós não tenhamos completado todo o curso, percebemos que o *Duolingo* adota um estilo próprio, com práticas rápidas, podendo ser realizadas de 10 a 15 minutos, com pontuação e *ranking*, induzindo o uso diário do aplicativo, ocorrendo mudanças no vocabulário e objetivo de cada unidade, porém o estilo das atividades são o mesmo. Podemos visualizar isso no quadro 02 a seguir, que sintetiza a proposta das tarefas e o que elas exploram, objetivando conhecer a estrutura das atividades do *Duolingo* e se elas possibilitam a aprendizagem da CA e do espanhol:

Quadro 02: Atividades *Duolingo*

Estilo de atividades	O que exploram?
1. Combinar pares	CA e tradução
2. Traduzir frases	Tradução
3. Ouça e toque na palavra que escuta	CA e tradução
4. Fale a frase que escuta	CA e pronúncia
5. Toque no que escutar	CA
6. Ouça e toque na palavra que falta	CA e escrita
7. História	CA, pronúncia e tradução
8. Fale a frase	CA e pronúncia
9. Escreva a palavra que escuta	CA e escrita

Fonte: elaboração própria

Observando o quadro acima, podemos confirmar que a maioria das atividades propostas no app em discussão, permite aprender espanhol a partir das atividades de compreensão auditiva, visto que a maioria de suas lições, exploram essa habilidade comunicativa. No entanto, é preciso averiguar se a maneira de como está sendo trabalhada tal competência, é assertiva.

Assim, analisaremos somente as atividades que exploram a CA, seguindo a nomeação de cada estilo, por meio das imagens capturadas e que, na sequência, serão comentadas a fim de averiguar se realmente essas atividades possuem especificidade significativa, ou melhor, se promove a comunicação em espanhol por meio da CA:

Figura 1-Tarefa de Combinar pares



Fonte: atividade obtida através do Duolingo

Como visualizamos na figura 01, conseguimos detectar como acontece o desenvolvimento desta atividade. Primeiro, o aprendiz deve clicar em algum auto falante, ouvir com atenção cada palavra pronunciada e, em seguida, relacionar a palavra dita oralmente com a escrita textualmente. Behiels (2010), em seu trabalho sobre estratégias para a compreensão auditiva, apresenta tipos de exercícios que levam o aprendiz a se familiarizar com o discurso falado e se sentir preparado para uma situação real. Um exemplo destes exercícios, está a missão de ordenar o material, no qual os estudantes, após visualizarem fragmentos do texto, irão organizar corretamente a ordem de tais fragmentos a partir do que escutou na língua materna do estudante.

Tal lição é semelhante à atividade proposta pelo *Duolingo* no exemplo exposto previamente, uma vez que possui o mesmo estilo e objetivo, diferenciando apenas a questão do texto, posto que no aplicativo em investigação, essa visualização da escrita é proposta a partir de palavras curtas.

Partindo da nossa observação e apoiada no que disse o estudioso Behiels (2010), supomos que a referida atividade possui especificidade significativa para a aprendizagem do espanhol por meio da CA, pois permite o contato com a língua espanhola através do áudio, trabalhando a percepção auditiva, uma vez que o exercício instiga ao aluno a reconhecer e identificar os tipos de sons, e pronúncia das palavras.

Figura 2- Tarefa de selecionar a palavra escutada

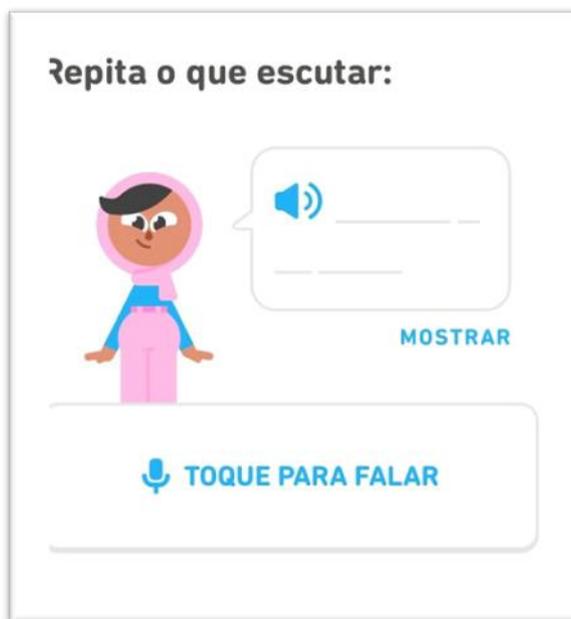


Fonte: atividade obtida através do Duolingo

Constatamos que a atividade proposta na figura 2 explora mais profundamente a CA, pois mesmo trazendo o texto escrito, o objetivo central é fazer com que o aprendiz escute as duas opções de auto falante, a fim de decodificar e organizar a palavra que falta para preencher o espaço em branco. Afirmamos isto, depois de nossa avaliação, e apoiamos também nos tipos de exercícios comentado por Behiels (2010) que traz como exemplo, exercícios a discriminação, no qual o aprendiz deve indicar o que escutou de acordo com sua compreensão. A proposta de Behiels (2010) assemelha-se a atividade anterior proposta no *Duolingo*, de modo que, ao apresentar a frase incompleta, o aluno deve escolher entre as duas opções de resposta, com o propósito de, a partir da sua compreensão auditiva, escolher a forma de som da palavra adequada para conseguir resolver a lição. Podemos então, pressupor que neste tipo de atividade, a CA apresenta potencial para a aprendizagem do espanhol, uma vez que é fundamentada na discriminação auditiva, e instiga o aluno a perceber os fonemas da língua estrangeira, como também serve para ampliar o vocabulário e conseqüentemente ampliar o conhecimento

cognitivo do estudante. Considerando desta maneira tanto os aspectos fonológicos como pragmáticos, mesmo que de forma isolada.

Figura 3- Tarefa de falar a frase que escuta



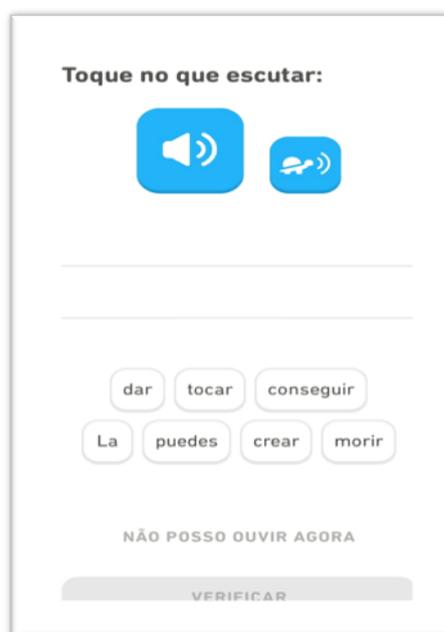
Fonte: atividade obtida através do Duolingo

O objetivo da tarefa da figura 03 corresponde em escutar uma palavra pronunciada pelo personagem do aplicativo em questão, para, em seguida, realizar a produção oral do que compreendeu, explorando tanto a CA como a pronúncia. López (2010) traz em seu estudo sobre atividades para desenvolver a compreensão auditiva e audiovisual em aula de língua espanhola, o estilo de atividade de escuta interativa. Este tipo de atividade trabalha a importância das situações de conversação real, necessitando de um ouvinte e de um interlocutor, acontecendo assim dois momentos semelhante ao desta lição da figura de número 3, uma vez que o aluno deve escutar primeiramente o que pronuncia o personagem do jogo, e logo em seguida repetir a frase.

Diferente da proposta do autor supracitado, na tarefa promovida pelo *Duolingo* anteriormente, não acontece uma conversação real tampouco prepara o aprendiz para uma, visto que o simples fato de ouvir e escutar não estão empregados de forma contextualizada. Isso também é defendido no método áudio- lingual ou áudio- oral, método esse que prioriza a CA, nele os tipos de atividades são voltados para memorização e repetição, entretanto o texto, ou frase escrita ou auditiva deve estar inseridos a um contexto, pois só assim possibilitará a comunicação. Desse modo, julgamos que a lição exposta apresenta significativa especificidade

para aprender o espanhol através da CA, de modo que permite o aprendiz escutar a língua estrangeira, trabalhando assim a compreensão, percepção e memória.

Figura 4- Tarefa de selecionar o que escuta



Fonte: atividade obtida através do Duolingo

Neste estilo de atividade, o aluno deve clicar na opção do auto falante para escutar a frase e, em seguida, organizar as palavras que se encontram separadas e embaralhadas a fim de chegar na sequência correta. Contemplando a figura 4, é possível perceber que aparecem duas opções de som a se escutar, uma está planejada com a velocidade, ritmo e entonação normal de um falante; a segunda, ilustrada com o desenho de uma tartaruga, se encontra com a entonação, ritmo velocidade mais lenta, objetivando, acima de tudo, fazer com que o ouvinte possa compreender a pronúncia adequada de cada palavra, independente da rapidez que chegue aos seus ouvidos.

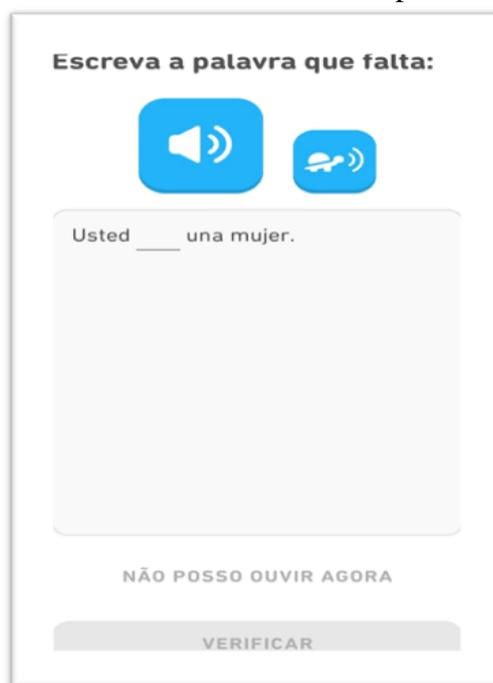
Em uma primeira observação, os áudios podem ser repetidos quantas vezes o ouvinte quiser escutar, basta somente clicar na opção desejada para ouvir, o que não prejudica o usuário durante o uso do jogo, não perde vidas ou sofre qualquer penalidade, o que pode ser positivo uma vez que é capaz revisar a pronúncia das palavras quantas vezes achar necessário.

Diante de uma segunda observação, as palavras e frases pronunciadas pertencem ao idioma estrangeiro, e o que se deve organizar corretamente, é a tradução das mesmas que se encontram embaralhadas. Posteriormente, observamos que cada palavra selecionada para organizar a frase, é realizada a pronúncia pelo recurso do aplicativo, e que conseqüentemente

leva o ouvinte a repeti-la. Para Mesti e Basso (2008), um dos problemas para desenvolver a aprendizagem de língua estrangeira a partir da CA está relacionada com “[...] a velocidade do discurso nativo, a dificuldade ou a impossibilidade de fazer com que o nativo repita partes do discurso que não foram entendidas”. Podemos notar que esse estilo de atividade presente no *Duolingo*, é positiva, no sentido de que prepara o aluno para uma situação real de conversação com falantes nativos de língua espanhola, que possua dois ritmos de fala diferentes.

Entretanto, é negativa, na perspectiva de que o aprendiz possa optar somente por uma das velocidades de escuta da pronúncia, o que deixa despreparado diante de um falante que fala mais rápido ou vice-versa, provocando insegurança no momento de executar a pronúncia. Pois como discutiremos ao longo deste trabalho, escutar não se trata de simplesmente interpretar os rasgos linguísticos, mas ainda mais considerar toda história e contexto que tem por trás de um falante. Com isso, notamos e supomos que não há especificidade relevante em tal tarefa para a aprendizagem do espanhol através da CA, em virtude da maneira de como é planejada pelo *Duolingo*:

Figura 5- Tarefa de ouvir e escrever a palavra que falta



Fonte: atividade obtida através do Duolingo

Como contemplamos, a figura 05, o usuário deve completar o espaço que se encontra em branco com a palavra correta, a qual foi enunciada de maneira acabada auditivamente. Isto é considerado negativo na visão de Della Rosa e Chagas (2021), ao argumentarem que a compreensão auditiva está limitada somente ao reconhecimento de palavras ou frases. Mesmo trazendo o auxílio do áudio para este exercício, percebemos que o foco não é desenvolver a

aprendizagem do espanhol através da escuta, uma vez que essa atividade está mais relacionada com a assimilação do que com a escuta. Indo contra o pensamento de Della Rosa e Chagas (2021), Cubillo e et. (2005), em seu trabalho voltado para atividades de compreensão auditiva, comentam sobre o que abordou Nunan (1997) sobre o processamento de *abajo hacia arriba*, pontuando como algo muito importante no processo da CA, o qual acontece devido uma fonte externa e que consiste em decodificar sons de uma forma lineal. Este processo acredita que escutar os sons da parte mais pequena (fonema) até a mais complexa possibilita o estudante a construir sentido e produzir orações ou produções mais externas, não generalizando somente na escrita mais também na fala.

Segundo Cubillo (2005), um exemplo de atividade que envolvem esse tipo de processamento, se encontra em escrever uma palavra exata ou completar espaço em branco, refletindo positivamente neste estilo de atividade apresentada, uma vez que possui o mesmo objetivo. Acatamos o pensamento de Cubillo, notando possível potencial da atividade para a aprendizagem da CA do espanhol, pois treina o ouvido do aluno, estimulando a compreender a formação dos sons das palavras presentes na frase, ainda também instiga a identificar qual palavra está ausente, como também dá a possibilidade de construção de sentidos para a compreensão de produções maiores, como textos. Para tanto, enfatizamos que não defendemos um ensino auxiliado pela CA baseada na assimilação de sons, mas sim na construção de sentido e significado que estes sons podem possibilitar.

Figura 6- Tarefa de contação de história



Fonte: atividade obtida através do Duolingo

Como observamos na figura acima, a atividade posta, se refere a contação de história, com título, o qual não está presente nos exemplos expostos, porém, é realidade no aplicativo. Os personagens vão narrando a história e o ouvinte, além de escutar, também participa na construção da narrativa, preenchendo o que se pede em cada parte, algumas vezes, para completar com a palavra que falta, e outras de acordo com o contexto da própria história, e questões de interpretação. Toda a história é narrada com o auxílio de áudio e com a entonação adequada a cada situação vivenciada pelo personagem. Busarello (2016, p. 72-73) alega sobre a importância das narrativas para a *gamificação* em sua fala argumentando que “utilizar histórias como um elemento em sistemas *gamificados* proporciona relevância e significância para as experiências vividas pelo sujeito, fornecendo contextos para a aplicação das tarefas”.

Considerando o posicionamento do autor, entendemos que as lições do tipo contação de história são importantes nos jogos, pois além de fazer parte de um dos mecanismos *gamificados*, oferecem ainda a aproximação da realidade entre sujeitos, fator este que é primordial para a aprendizagem de idiomas. Podemos presumir que as lições de contação de histórias presentes no *Duolingo*, possui potencial, uma vez que possuem esta intenção de inserir o aprendiz no ambiente da narrativa, aproximando a contextos reais que o mesmo pode viver quando se deparar com um falante nativo:

Figura 7- Tarefa para pronunciar a frase



Fonte: atividade obtida através do Duolingo

Na imagem 07, o aprendiz deve escutar a frase proferida pelo personagem do jogo e, em seguida, reproduzir oralmente, da maneira correta, ou seja, a pronúncia adequada. Quando

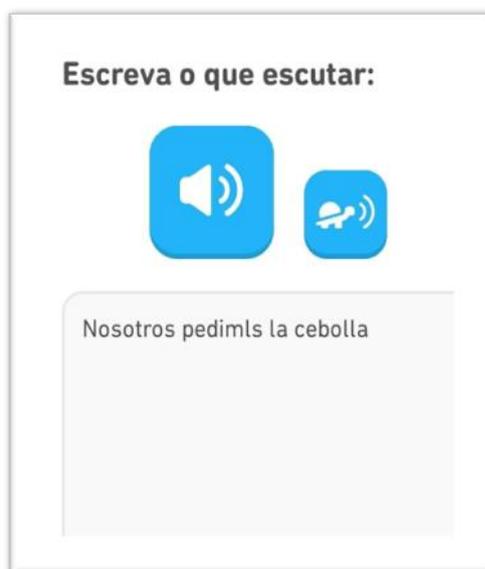
o aprendiz não pronuncia corretamente a palavra na qual se equivocou, fica em vermelho, ao contrário, se pronunciar de forma adequada, as palavras ficam em azul. Diferente de algumas outras atividades que trazem o auxílio do áudio, não é possível escolher a velocidade da fala do personagem, mas de forma igual pode repetir mais de uma vez o áudio ao clicar no desenho do alto falante.

Esse estilo de atividade é semelhante ao do exemplo da figura 03, uma vez que escuta e, logo em seguida, repete a frase, o que diferencia é a presença da frase escrita além de está exposta oralmente. Ponderando a alegação de Souza (2018, p. 36) sobre atividades de pós compreensão auditiva, ao falar que:

As atividades de post-listening abrem o espaço para o trabalho de outras habilidades além da CA, como, por exemplo, atividades envolvendo a habilidade da escrita e da fala. Além disso, elas devem servir para estimular o processo comunicativo através da interação dos alunos em pares ou em grupos.

Considerando o estilo de atividade e o fragmento, podemos assinalar como uma atividade com especificidade importante para aprendizagem do espanhol por meio da CA, uma vez que segue um dos estágios de atividades da compreensão auditiva, processos estes que serão mais detalhados na seção subsequente.

Figura 8- Tarefa de escrever a palavra que escuta



Fonte: atividade obtida através do Duolingo

A figura de número 08 está remetida a uma atividade de escuta e escrita, a qual o *Duolingo* reproduz uma frase e o usuário deve escrever o que escutou, tendo também a oportunidade de escolher a velocidade em que quer escutar a fala do personagem. Pressupomos que essa atividade é negativa para a aprendizagem da CA e do espanhol, uma vez que apoiamos na fala de Leffa (1988), ao escrever sobre o método áudio-lingual e sobre suas premissas, a qual afirmava que, para aprender uma língua estrangeira, é preciso primeiro ouvir e falar, depois é que devemos nos preocupar com a leitura e a escrita

Já para Cubillo e et. (2005), trazendo em seu trabalho três princípios estabelecidos por Morley (1991), os quais são essenciais para desenvolver atividades de compreensão auditiva, consideram que o exercício da imagem de número 08 é positiva, pois nesse tipo lição, utilizam e analisam o idioma, tendo como exemplo exercícios em que os estudantes escutam e transcrevem.

Para tanto, nossa percepção vai de acordo com o que disse o estudioso, ao concordamos que o exercício posto acima, apresenta especificidade relevante para a aprendizagem do espanhol, uma vez que traz a escuta como habilidade central, e ainda mais, pelo fato de que no decorrer do jogo, percebemos que esse estilo de atividade vai de encontro do que disse Leffa (1988), sobre aprender a partir da escuta e da fala, pois essa parte de transcrição da escrita ocorre depois desta etapa mencionada pelo autor.

Analisando assim as especificidades da CA nas atividades do *Duolingo*, além de obter os pareceres comentados previamente, a fim de mostrar se possibilita a comunicação no idioma espanhol, constatamos também que todas as lições oferecidas pelo jogo em questão são mecanicistas, já que seguem um padrão *gamificado* para executar a prática.

4.2 Potencialidades da aprendizagem de compreensão auditiva do espanhol segundo os alunos do 6º período do curso de letras: língua espanhola - CAPF/UERN através do *Duolingo*

Sabendo da utilidade do *Duolingo* por alguns estudantes do curso de Letras Língua Espanhola e suas respectivas literaturas do CAPF/UERN, e norteados pelo objetivo de averiguar as potencialidades para a aprendizagem da CA do espanhol, através desse aplicativo móvel, aplicamos um questionário *online* aos referidos alunos, contendo 7 perguntas obrigatórias e 2 opcionais.

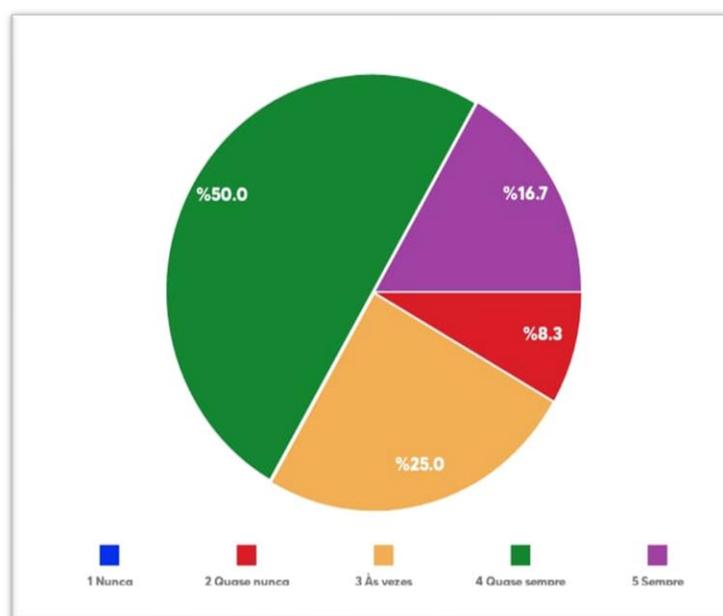
O questionário foi enviado via e-mail e *whatsapp* aos 17 (dezesete) alunos do 6º período do curso e da instituição anteriormente mencionados, porém somente 12 (doze)

responderam às perguntas do questionário, correspondendo um total de 70,5 % de respostas obtidas. Antes de iniciar a resolver as perguntas, os estudantes assinaram o termo de consentimento livre e esclarecido (TCLE), demonstrando assim estarem de acordo em participar da nossa investigação.

Sobre os dados pessoais dos discentes, optamos por coletar pseudônimos, ao invés do nome real, pensando em preservar a identidade de cada participante. Com relação à idade, podemos perceber que as respostas obtidas foram por estudantes que possuem a faixa etária entre 21 a 48 anos.

Depois de contestarem os requisitos pessoais como idade, pseudônimo e e-mail, os participantes responderam a duas questões objetivas, que se preocupavam em averiguar a regularidade e a experiência que os estudantes tiveram ao utilizar o *Duolingo*. A primeira pergunta foi: Em uma escala de 1 a 5, com que regularidade você utilizou o *Duolingo* quando foi orientado(a) pelo(a) professor(a) da disciplina de língua espanhola? Vejamos o gráfico a seguir para constatar as repostas:

Gráfico 1- Respostas referente à pergunta 01



Fonte: obtida através do google forms

Foi possível notar que a porcentagem maior, está centralizada no número quatro, obtendo um percentual de 50% na referida alternativa. Deste modo, compreendemos que metade dos alunos utilizaram quase sempre o *Duolingo*, quando foi orientado pelo professor (a) durante o estudo da disciplina.

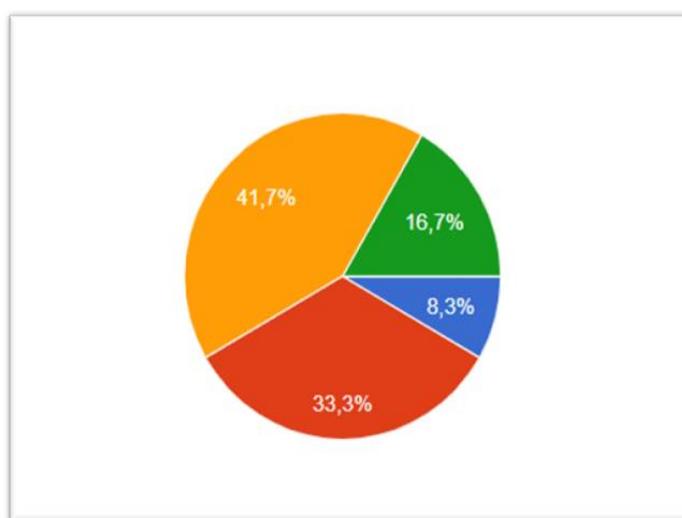
Busarello (2016, p. 46) diz que “o desenvolvimento apropriado de um jogo, por exemplo, pode auxiliar os alunos a adquirirem habilidades e conhecimento em períodos curtos de tempo, efetivando a taxa de retenção de conteúdo”. Em outros termos, o autor fala que os jogos tendem a ser eficaz para a aprendizagem, pela sua ludicidade e interatividade, e que isso pode acontecer em curto prazo. Considerando a parte da fala do autor sobre o tempo destinado ao jogo, primeiro, temos a percepção de que os alunos que utilizaram por mais vezes o jogo, conseqüentemente, obtiveram uma aprendizagem mais significativa com relação ao demais, pois esses estavam, todavia em contato com os aspectos que constituem a língua espanhola. No entanto, deduzimos em uma segunda observação que, além do tempo, é necessário considerar as metas, o foco e a motivação, é fazer de uma pequena prática um momento proveitoso e que seja suficiente para conseguir alcançar um propósito, ou melhor, aprender o conteúdo destinado.

A segunda indagação se preocupa em saber sobre a experiência de uso do *Duolingo*, trazendo dessa maneira as seguintes opções de respostas:

- 1 - Nunca havia escutado falar antes de entrar no curso de Letras Espanhol
- 2 - Antes mesmo das aulas de língua espanhola na UERN, já usava por conta própria para aprender espanhol
- 3 - Passei a usar quando orientado por algum professor na UERN, mas não utilizo mais
- 4 - Sigo usando o *Duolingo* para aprender e seguir praticando o espanhol
- 5 - Nunca utilizei, apesar de ter sido orientado(a) a usá-lo.

Podemos perceber as respostas obtidas a partir da ilustração do gráfico na sequência:

Gráfico 2- Respostas referentes a pergunta II



Fonte: obtida através do google forms

Das respostas adquiridas, todos, de algum modo, já tiveram o contato com o *Duolingo*. Um total de 8,3%, disseram que não conheciam o *Duolingo* antes de entrar para a graduação de Espanhol, outros 33,3% alegaram que já conheciam o aplicativo e já utilizavam antes das aulas de Espanhol na graduação. Com uma porcentagem de 16,7%, contestaram que ainda seguem utilizando o jogo, e para finalizar, 41,7% relataram que fez o uso do aplicativo mediante a orientação do professor (a), porém não seguem utilizando.

Os dados confirmam o que muitos pesquisadores relatam acerca da popularidade do *Duolingo*, e que transcende o meio acadêmico, como nesse caso, em que uma boa parte dos estudantes, já possuíam conhecimento sobre o aplicativo. Ainda, com as informações antes postas, observamos que, a maioria dos alunos do 6º período de Espanhol do CAPF/ UERN, durante o semestre 2023.1 vivenciaram o ambiente do *Duolingo* somente pela proposta didática de uma disciplina da graduação, e logo abandonaram a prática do jogo. Com isso, constamos e julgamos que essa maioria com o total de 41,7% que escolheram essa opção de resposta, possivelmente, não se cativaram pela dinâmica do *Duolingo*, uma vez que não seguem mais utilizando a referida plataforma. Apesar da nossa suposição, outros motivos não explícitos justificam a causa do abandono a prática do jogo.

Das três últimas perguntas, duas propõe ao estudante, apontar os pontos positivos e negativos para a aprendizagem da CA do espanhol por meio do *Duolingo*. Para chegar a uma conclusão sobre as potencialidades do jogo para aprender espanhol por meio da escuta, comparamos os resultados obtidos dessas perguntas, concebemos o valor de potencial significativo as repostas positivas, e que não apresenta potencial através das respostas negativas.

Previamente, esclarecemos que como alguns dos participantes da pesquisa não utilizaram seus nomes reais, mas sim pseudônimo, com a intenção de proteger eticamente suas identidades, criamos alguns nomes fictícios. Todas as respostas completas poderão ser verificadas no anexo II, aqui exibiremos apenas os resultados sintetizados, com frases ou palavras que resumem a resposta de cada participante, como mostra o quadro abaixo:

Quadro 03: Respostas do questionário

Pseudônimo	Fale livremente sobre os pontos positivos nas atividades de compreensão auditiva presentes no <i>Duolingo</i> para a aprendizagem do espanhol?	Fale livremente sobre os pontos negativos nas atividades de compreensão auditiva presentes no <i>Duolingo</i> para a aprendizagem do espanhol?
Kany	Ajuda aprender a pronúncia das frases	Não sei.
Leo	Aprender novas palavras, vocabulário	As repetições de mesmas palavras e frases.
Shinazugawa	Pratica oralidade	Bastante repetitivo.

Lice Cris	Possui uma base estrutural para a CA, com escuta e repetição	Não encontrei pontos negativos.
Cravina	Acho uma boa ferramenta para quem se identifica com metodologia do aplicativo	Não me agrada, pois é repetitivo.
Ans	Muito bom	Muitas respostas vazias.
Ely	As atividades são boas, a grande maioria da para entender o que se fala de primeira	Problemas técnicos do aplicativo, como não reconhecer o que o estudante fala.
Lio	Compreender a pronúncia	A repetição de palavras simples.
Aysha	É bastante importante para ampliar seus conhecimentos sobre a língua estrangeira que está estudando	As atividades auditivas são um pouco repetitivas
Tirza	Possibilidade de escutar o áudio lento	Atividades muito repetitivas.
Maickel	Muito bom	As vezes tenho dificuldade de compreender bem algumas frases por causa da pronúncia.
Any	Repetição, áudio na língua meta e tradução	Não lembro de pontos negativo.

Fonte: Dados obtidos através do google forms

Considerando o total de respostas relacionadas a repetição, percebemos que dois participantes nomeados como Lice Cris e Any, julgam que tal fator atua como algo positivo, enquanto os outros cinco estudantes, Leo, Shinazugawa, Lio, Cravina e Tirza, afirmam ser de cunho negativo. A maioria entende que às atividades presentes no jogo em discussão, não possui potencialidade para a aprendizagem da CA e do espanhol, uma vez que consideram a repetição de palavras ou frases como algo pertinente no App e que não auxilia na aprendizagem.

Por outro lado, avaliando essas repostas direcionadas para a repetição, lembramos do que disse Leffa (1988) sobre a aprendizagem por meio de métodos como o áudio-lingual, que de certa forma, priorizam a compreensão auditiva, ao argumentar que a presença da repetição em exercícios para aprender um idioma, são cansativas, levando os alunos a papaguear, ou seja, agir de uma forma mecânica, mesmo que não tenha compreendido. No entanto, entendemos que, por mais que a ação repetitiva seja enfadonha, é algo que sempre estará presente quando se trabalha a CA.

Em uma segunda observação, notamos que outra parte dos resultados estão relacionados com a pronúncia, sendo que duas repostas, a de Lio e Kany alegam ser positivo aprender a CA do espanhol através do *Duolingo*, pois acreditam que a pronúncia escutada através das atividades do jogo possui potencial para a aprendizagem do idioma em questão, enquanto outras duas respostas, correspondente ao pseudônimo de Ely e Maickel, consideram ser negativas, uma vez que alegam insuficiência para compreender uma palavra ou frase no recurso auditivo através da pronúncia oferecido pelo aplicativo.

Notamos ainda que a compreensão auditiva está totalmente ligada a pronúncia, pois é ouvindo, que conseguimos responder uma pergunta, compreender uma canção, perceber a

articulação do som, a entonação, ritmo, velocidade e entre outras funcionalidades. Porém, para aprender espanhol, é preciso considerar a qualidade e utilidade do que escutamos, pois como discorre Leffa (1988, p. 31), “a língua é o que os falantes nativos dizem, não o que alguém acha que eles deveriam dizer”.

Desse modo, a comunicação real com um nativo ou com algo que aproxime a realidade de uma situação verdadeira com um falante de língua estrangeira, é mais eficiente para aprender um idioma, pois os alunos que não vem vantagem no *Duolingo*, está amparado pela tese de que o referido jogo não possibilita essa aproximação com um nativo, enquanto os que responderam sobre achar positividade é porque acredita nessa aproximação entre falantes. Entretanto, além de considerar o que Leffa (1988) discorreu sobre essa aproximação entre falantes, devemos ainda acatar o que a BNCC (2018) conceitua acerca da língua franca, ao dizer que além de considerar os aspectos linguísticos e culturais do falante da LE, é preciso ainda valorizar a produção do aprendiz e do professor mesmo que não nativos.

Nosso pensamento, está atrelado aos participantes Ely e Maickel, uma vez que, compreendemos que o *Duolingo* não é suficiente para ensinar a compreender auditivamente um falante nativo, visto que os sotaques, as gírias e diversas particularidades de um idioma estão sujeitos a modificação a todo o tempo, e somente vivenciando pessoalmente, que podemos compreender seus moldes e particularidades.

Mediante uma terceira contemplação, existe uma resposta relacionada com a questão da oralidade, Shinazugawa relata sobre a positividade nas atividades de CA no App em investigação. Estamos de acordo com isso, pois como destaca Cubillo (2005), a funcionalidade da CA depende da oralidade e vice-versa. Shinazugawa percebe a presença da oralidade nas atividades do *Duolingo*, de modo significativo, assim que, é possível entender que existe potencial para a aprendizagem do espanhol, partindo da competência auditiva uma vez que contempla além de si outra habilidade linguística importante para a comunicação.

Ainda mais, o estudante Ans acredita não possuir potencialidade por questões relacionadas a insuficiência das atividades, uma vez que, segundo ele, o ponto negativo está centralizado em respostas vazias, ou seja, que não fornecem informações relevantes ou úteis. Discordamos de Ans, quando compreendemos que o *Duolingo* oferece, em suas atividades de CA, certo potencial, visto que os conteúdos abordados possibilitam o estudante a aprender e colocar em prática o conteúdo em uma situação fora do jogo, pois traz palavras, contação de história, construindo um vocabulário e permite comunicação, tendo uma grande utilidade. Para Della Rosas e Chagas (2021), é muito significativo, uma vez que o foco em atividades de

conteúdo significativo, proporciona o desempenho do aluno em situações para além do ambiente de aprendizagem, possuidor de uma boa metodologia.

Além disso, identificamos respostas positivas, como as de Leo e Aysha, que estão relacionadas à questão do vocabulário e ao uso da LE. Observamos que, embora os participantes não tenham exemplificado os tipos de vocabulário, percebemos que o *Duolingo* oferece uma ampla variedade de vocabulários, abrangendo desde números, família, profissões, objetos, gramática e muito mais.

Estamos de acordo com os alunos mencionados, pois como comentam Della Rosas e Chagas (2021), em seu trabalho sobre o *Duolingo*, o referido jogo oferece atividades baseadas principalmente, em vocabulário. O melhor é que a maioria dessas atividades permite que os conteúdos, mesmo quando escritos, sejam ouvidos. Com isso, ao focar na escuta e ainda possibilitar a aprendizagem de termos característicos da língua, deduzimos que essa situação realmente apresenta um potencial significativo para a aprendizagem do espanhol por meio da CA.

Além disso, Maickel comenta que o *Duolingo* é muito bom, e Cravina pontua que o referido jogo é uma boa ferramenta para quem se identifica com a metodologia do aplicativo. Posteriormente, a estudante Taís tem uma visão positiva a respeito da opção de escolher a velocidade para ouvir as palavras no áudio do jogo. Ao compararmos as respostas das duas alunas, comentamos mais reflexivamente acerca do que a segunda participante abordou, pois relata um aspecto bastante relevante: a velocidade da fala.

Nesse sentido, concordamos com Mesti e Basso (2008), quando afirmam que a velocidade é uma das estratégias mais importantes que o mediador, no caso o *Duolingo*, deve desenvolver para trabalhar a compreensão auditiva. Isso porque a velocidade prepara o aluno para lidar com os desafios que pode enfrentar em conversas reais com falantes nativos, os quais possuem diferentes variedades linguísticas, sotaques e ritmos. Concordamos com a participante Tirza, quando destaca o potencial das atividades de CA o *Duolingo*, especificamente, pelo recurso de escutar a pronúncia em diferentes velocidades.

Por fim, notamos que alguns participantes como Kany, Lice Cris e Any demonstram que não souberam responder tais questões ou não lembram sobre a positividade e a negatividade de aprender espanhol a partir da CA e do *Duolingo*.

Das doze respostas coletadas sobre os pontos positivos, todas apresentaram comentários que, de alguma forma, confirmam o potencial das atividades do *Duolingo*, resultando em um total de 100% de respostas positivas. No entanto, das doze respostas coletadas sobre os pontos negativos, nove mencionaram esse fato, representando uma porcentagem de

75% em relação a potencialidade. Três participantes afirmaram não saber ou não perceber aspectos negativos nos exercícios de compreensão auditiva do jogo em questão, totalizando 25%. Ao compararmos o número de respostas em cada pergunta, percebemos que há mais pontos positivos do que negativos, no entanto, entendemos que os alunos do 6º período de Espanhol do CAPF/UERN consideram que esse jogo tem potencial para a aprendizagem do espanhol, especialmente no que diz respeito à compreensão auditiva.

Ademais, a última pergunta do questionário não era obrigatória, mas um espaço para que os alunos pudessem contribuir com suas opiniões. Nessa pergunta, pedimos aos participantes que, se achassem pertinente, deixassem algum comentário sobre a temática abordada, mais especificamente, sobre os impactos do *Duolingo* na aprendizagem da compreensão auditiva em língua espanhola. As respostas obtidas foram as seguintes:

- (Kany) É um aplicativo fundamental para nossa Aprendizagem;
- (Leo) Na compreensão auditiva é bis, pois estimula ao aluno situar palavras novas, variações e acentos. Mas as repetições muita das vezes é que cansa;
- (Lice Cris) Eu, como futura docente, sem dúvida, indicaria o *Duolingo* para meus alunos, além de ser divertido ajuda a desenvolver de uma forma criativa o aprendizado de Espanhol no aluno;
- (Lio) Achei importante, principalmente, por ser iniciante, me senti motivado a aprender mais o idioma por conta das fases do jogo;
- (Maicke) Me ajudou muito aprender algumas palavras, além de melhorar a questão auditiva me ajudou na pronúncia pois tentava assemelhar com o áudio reproduzido no *Duolingo*.

Ao analisarmos as contribuições apresentadas pelos alunos, percebe-se que elas estão relacionadas à ludicidade, pronúncia, vocabulário e *gamificação*. Todos esses elementos são relevantes para aprender espanhol. No entanto, ao comentarmos sobre a *gamificação*, em particular, lembramos do que Leffa (2020) disse sobre o papel fundamental dos jogos na educação. Além de motivar, eles também ajudam os alunos a reforçar seus conhecimentos e habilidades, de modo que compreendemos a relevância do *Duolingo* na aprendizagem do espanhol, já que ele permite que o aprendiz se divirta enquanto pratica o idioma.

Além disso, percebemos que os participantes testemunham a presença e a potencialidade da compreensão auditiva, uma vez que afirmam que o recurso do jogo é excelente para explorar a compreensão auditiva. Eles também mencionam que, com a prática, o jogo ajuda a aprimorar outras habilidades comunicativas, como a fala. A seguir, iremos abordar a nossa proposta didática com o objetivo de contribuir para a aprendizagem do espanhol, com foco na CA. Além disso, destacaremos a relevância do *Duolingo*, uma vez utilizado como recurso didático.

4.3 Uma proposta didática para aprendizagem da CA do espanhol

Para construir a nossa proposta didática, apoiamo-nos no método ou enfoque comunicativo, pois segundo Mafra Barreto (2012), tal método tem o objetivo de fazer com que o aprendiz alcance uma competência comunicativa plena, considerando não só os aspectos gramaticais, mas outros contextos que se faz presente diante de uma comunicação. Além disso, tendo como base o estudo sobre métodos da estudiosa Mafra Barreto, as atividades nesse enfoque, possuem uma metodologia direcionada para situações de comunicação, repetição, memorização, e exploração da CA, elementos essenciais para a aprendizagem da compreensão auditiva do espanhol.

Ainda como base teórica que fundamentam nossa proposta didática, destacamos o estudo de Education Pearson (2022) sobre estratégias de ensino. Esse estudo considera três aspectos essenciais para a construção de uma estratégia de aprendizagem eficaz, que permita ao aluno adquirir conhecimento. Seguiremos os passos traçados nessa pesquisa, que são: o plano de ação, que consiste em traçar o objetivo e estabelecer um passo a passo; o processo, que é a continuidade do primeiro passo e envolve um controle para verificar se os alunos estão seguindo o que foi proposto; e as metas, que devem ser claras para os estudantes, indicando o propósito que eles devem alcançar por meio da estratégia didática adotada.

Salientamos ainda, que a proposta está idealizada na perspectiva de aplicar aos alunos da graduação do curso de Letras com Habilitação em Língua Espanhola, especificamente discentes do 1º e 2º período, uma vez que tal proposta pode ser útil nos primeiros passos para o conhecimento do idioma. Desse modo, elaboramos um quadro para nortear a nossa estratégia didática considerando o método e a base teórica anteriormente comentados, cujo qual pode ser conferido a seguir:

Quadro 04: Estratégia didática

Método comunicativo	Plano de ação	Processo	Metas
Tem o objetivo promover a comunicação, como também trabalhar e praticar a compreensão auditiva, a fim de proporcionar a aprendizagem ou aprimoramento do idioma espanhol.	<ul style="list-style-type: none"> - Verificar o acesso dos alunos à internet e ao <i>Duolingo</i> - Selecionar as unidades de atividades para a competição entre colegas. Competição de ranking, na qual é verificado o progresso dos alunos dentro do <i>Duolingo</i>. - Organizar as tarefas para a autoavaliação. 	<ul style="list-style-type: none"> - Pedir para aqueles alunos, que não fazem o uso do jogo, baixar o <i>Duolingo</i> no aparelho móvel. - Orientar e acompanhar o processo dos alunos ao longo das práticas nas unidades selecionadas. 	<ul style="list-style-type: none"> - Aprender vocabulários de palavras, e preposição. - Explorar e praticar a competência auditiva através de vocabulário sobre cores, família, lar, empregos, objetos e aprender a usar as preposições. - Utilizar a <i>gamificação</i> do <i>Duolingo</i> como recurso didático para

			aprender espanhol através da CA.
--	--	--	----------------------------------

Fonte: autoria própria.

O propósito da proposta didática está amparado na aprendizagem da CA do espanhol, em que procuramos explorar e dar prioridade a habilidade auditiva para a aprendizagem do idioma em debate. Trata-se de uma competição entre colegas e de *ranking*, e uma autoavaliação, para aprender vocabulários de cores, família, lar, empregos, objetos e aspecto gramatical, mas especificamente, preposição.

O primeiro passo diz respeito a uma competição entre os discentes, sendo essa de tipo *ranking*, o qual segundo Fedel e col. (2014), está ligado ao conceito de *gamificação*, além do mais a prática e os pontos conquistados pelos alunos, formam um *ranking*, permitindo o professor acompanhar o desenvolvimento de cada aluno e, se necessário, realizar um *feedback*.

Os estudantes serão orientados a praticarem o *Duolingo* por um tempo, por exemplo, durante duas semanas, a fim de realizarem as atividades de indeterminadas unidades, tal como a unidade 1 até a 4. Os alunos são estimulados a realizarem tal competição, uma vez que estabelecemos na proposta, o fato de obter recompensas, aqui ganha quem conseguir realizar tais tarefas primeiro, conquistando um ponto na disciplina além de receber um prêmio surpresa.

Já a autoavaliação, deve acontecer na sala de aula, no entanto, ainda usufruindo dos recursos do *Duolingo* e da compreensão auditiva. Funciona da seguinte forma:

- 1) O professor organiza um material com frases auditivas para passar para os alunos, tais frases serão transmitidas através de um slide, seguindo uma característica de jogo pois os mecanismos auditivos estarão escondidos por números, estilo jogo da memória;
- 2) O professor orienta cada aluno para escolher um número e, em seguida, escutar a palavra ou frase que será reproduzida via áudio revelado;
- 3) Em seguida, o estudante deve escutar com atenção e, posteriormente, pronunciar o que ouviu.

Vale ressaltar que o material retratado está organizado e selecionado com base nas atividades do *Duolingo*, propostas pela competição, o que funciona como uma revisão, perceber o que foi possível aprender e o que não foi. Com isso, apresentamos no último tópico desse trabalho, os nossos resultados, o que conseguimos constatar após toda a nossa investigação.

5 CONCLUSÃO

A presente pesquisa visou contemplar o nosso objetivo geral traçado para averiguar as potencialidades do *Duolingo* para a aprendizagem da CA do espanhol. Para isso, se fez necessário considerar também os objetivos específicos, que foram: identificar as especificidades da *gamificação* nas atividades de CA do *Duolingo* para a aprendizagem do espanhol; constatar potencialidades no *Duolingo* para a aprendizagem do espanhol através das atividades de compreensão auditiva; e elaborar uma proposta didática para a aprendizagem da escuta em aulas de língua espanhola a partir do *Duolingo*.

Deste modo, o primeiro ponto da fundamentação teórica desse trabalho, contempla nosso primeiro objetivo específico, que corresponde a identificar as contribuições da habilidade auditiva na aprendizagem do espanhol. Assim, trazemos uma contextualização sobre a compreensão auditiva e o Espanhol, como também ressaltar a empregabilidade da CA nas aulas de espanhol, as dificuldades e problemas que tanto o idioma em questão como a habilidade comunicativa em debate enfrentam nesse processo de aquisição.

O segundo tópico, tratamos sobre as tecnologias digitais e *Duolingo*. Inicialmente, comentamos sobre a proliferação dos recursos digitais no ambiente educacional, tendo um olhar mais voltado para a *gamificação*, a qual pontuamos conceitos e argumentos acerca dessa técnica de jogo. No mesmo ponto, descrevemos a respeito da plataforma *Duolingo*, a fim de perceber se ele se trata de um espaço realmente *gamificado*, e se possibilita a dinamicidade e ludicidade para aprender o espanhol. Assim, apuramos um resultado positivo, apesar de alguns comentários feitos pelos participantes em nossa pesquisa alegarem negação a respeito de seus elementos, como a repetição.

O terceiro ponto, falamos sobre a aprendizagem da compreensão auditiva em língua espanhola, a partir das tecnologias digitais, em que trazemos estudos como o de Pedroso (2002) e Souza (2021), a fim de transparecer as mudanças existentes ao longo do tempo para praticar a compreensão auditiva e aprender um idioma, levando consideração também a evolução e a pertinência das tecnologias digitais no âmbito de estudo.

Na análise, em uma primeira seção, examinamos como as atividades de Compreensão Auditiva (CA) eram abordadas no *Duolingo*, com o objetivo de determinar se essas lições apresentavam ou não especificidades para a aprendizagem do espanhol. Estudos como o de Leffa (1988) e Cubillo (2005), nos ajudarão a interpretar as atividades analisadas e a concluir que elas possuem um potencial significativo para promover a comunicação.

Como parte do segundo objetivo, no tópico seguinte, manifestamos a nossa percepção sobre o questionário respondido pelos discentes do 6º período do curso de Espanhol do CAPF/UERN. Semelhante a averiguação realizada através das atividades do jogo em debate, notamos segundo a interpretação das respostas dos alunos, que existe potencial no *Duolingo* para aprender espanhol por meio da competência auditiva e que tal potencialidade está pautada em requisitos importantes que exploram a escuta, sendo essas, a estrutura da atividade, os recursos do aplicativo, a percepção, a repetição, a velocidade, pronúncia e entre outros, comentados pelos discentes que colaboraram para esta pesquisa.

No terceiro tópico, buscamos considerar todas as informações apresentadas na pesquisa realizada, a fim de elaborarmos uma proposta didática. Antes de mais de nada, trazemos à tona o método ou enfoque comunicativo e o estudo de Education Person (2022), para descrever a nossa proposta didática. Ressaltamos que a nossa elaboração didática não foi aplicada em sala de aula, porém, supomos que, com uma futura divulgação deste trabalho, professores e aprendizes de idioma, possam adotar tal ideia ou quem sabe aprimorar e utilizar para praticar o espanhol.

Contudo, cumprimos com objetivo geral desta pesquisa, ao verificar as potencialidades presentes nas atividades de CA do *Duolingo* para aprender a língua espanhola. Além disso, relatar a importância de agregar as tecnologias digitais, em particular a *gamificação* no campo da educação, tendo em vista a sua propagação como também seus recursos e benefícios.

Concluimos esse estudo constatando que a ferramenta *Duolingo* apresenta potencial em suas atividades para aprender a língua espanhola, tendo como base a compreensão auditiva. Mesmo percebendo que não há uma contextualização dos exercícios, acreditamos que o jogo apresenta potencial uma vez que consideramos a presença de elementos linguísticos e pragmáticos, os quais são essenciais para aprender espanhol, e conseqüentemente possibilitar interação e comunicação quando o estudante se deparar com um falante do idioma espanhol. No mais, fazemos uma crítica sobre a ausência de trabalhos voltados para a competência auditiva e sua aplicabilidade em recursos digitais para aprender espanhol, pois enfatizamos que tal competência, é pertinente em nossas comunicações assim como as tecnologias e podem ser essenciais nesse processo de aprendizagem.

REFERÊNCIAS

ADRIÃO, M. T. L. 2014. **A pronúncia na aula de ELE: estudo de um caso**. Universidade da beira interior, Artes e Letras. Disponível em:

<https://ubibliorum.ubi.pt/handle/10400.6/5618>. Acesso em: 23 de Março de 2023.

AYRES, B. E. (2021). Gamificação no ensino de línguas: transformando a aprendizagem em um jogo. **Revista Tecnologias Educacionais Em Rede (ReTER)**, 2(2), e20/01–17.

Disponível em: <https://periodicos.ufsm.br/reter/article/view/66042>. Acesso em: 13 de Março de 2023.

BARRETO, A. B. P. C. M. **Metodología para la enseñanza y aprendizaje del español como lengua extranjera** / Ana Beatriz Pérez Cabrera Mafra Barreto. – Natal: IFRN Editora, 2012. p.226.

BEHIELS, L. **Estrategias para la comprensión auditiva**. antología de los encuentros internacionales del español como lengua extranjera Las navas del marqués monográficos marcoELE. ISSN 1885-2211 / núm. 11, 2010.

Blog da Zendesk, 2021. **O que é tecnologia digital? Entenda como levar seu atendimento ao próximo patamar**. Disponível em: <<https://www.zendesk.com.br/blog/o-que-e-tecnologia-digital/>>. Acesso em: 23 de Março de 2023.

BUSARELLO, R. I. **Gamification: princípios e estratégias**. São Paulo: Pimenta Cultural, 2016.

CARVALHO, L. B; CARVALHO, T. L. Análise de atividades em aplicativos móveis para a aprendizagem de língua espanhola. **Revista eletrônica do netlli**, v.9 n 3, jul-set Macabéa, 2020.

CUBILLO, C. P; COTO KEITH, R; RAMÍREZ SALAS, M. La comprensión auditiva: definición, importancia, características, procesos, materiales y actividades. **Revista Electrónica "Actualidades Investigativas en Educación"**, vol. 5, núm. 1, enero-junio, 2005, p. 0 Universidad de Costa Rica San Pedro de Montes de Oca, Costa Rica

DELLA ROSA, S. F. P; CHAGAS, D. S. Análise e comparação dos aplicativos Duolingo, Babbel e Memrise para aprendizagem de língua inglesa. **Olhares & Trilhas | Uberlândia** | vol.23, n. 3 | jul.-set./2021 - ISSN 1983-3857.

Education, P. H. **Estratégias de ensino que serão mais utilizadas em 2022**.

<https://hed.pearson.com.br/blog/higher-education/estrategias-de-ensino-que-serao-mais-utilizadas-em-2022>. Acesso em 2 de Julho de 2023.

FARIA RODRIGUES, T. D. de F; SARAMAGO DE OLIVEIRA, G., & ALVES DOS SANTOS, J. (2021). **As pesquisas qualitativas e quantitativas na educação**. Revista Prisma, 2(1), 154-174. Recuperado de

<https://revistaprisma.emnuvens.com.br/prisma/article/view/49>.

LEFFA, V. J. Metodologia do ensino de línguas. In BOHN, H. I.; VANDRESEN, P. **Tópicos em lingüística aplicada: O ensino de línguas estrangeiras**. Florianópolis: Ed. da UFSC, 1988. p. 211-236.

LEFFA, V. J. (2020). **Gamificação no ensino de línguas**. *erspectiva*, 38(2), 1–14. <https://doi.org/10.5007/2175-795X.2020.e66027>.

LEFFA, V. J. **Língua estrangeira. Ensino e aprendizagem**. Vilson J. Leffa. - Pelotas: EDUCAT, 2016.

LIMA, José Maria Maciel. O ensino de língua inglesa com ênfase nas habilidades comunicativas: Ler, escrever, falar e ouvir. **Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento**. Ano 06, Ed. 02, Vol. 08, pp. 21-50. Fevereiro de 2021. Acesso em: 31 de Julho de 2023. Disponível em: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacao/habilidades-comunicativas>.

LÓPEZ, C. A. A; MOURA, S. A; DELGADO, A. C. Aprendizagem das habilidades auditivas: um meio e um fim na aquisição de línguas estrangeiras. **Alfa, Rev. Linguíst** 64, São José do Rio Preto, 2020. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/alfa/a/Wxfvv984JRHDyyB3YNycYRw/?lang=pt>.

LÓPEZ, M. N. Actividades para desarrollar la comprensión auditiva y audiovisual en el aula de ELE. **III Jornadas de Formación de Profesores de ELE en China**. Suplementos SinoELE, 3, 2010. ISSN: 20765533.

FADEL, L. M; Ulbricht, V. R; BATISTA, C. R; VANZIN, T. **Gamificação na educação**. organizadores- São Paulo: Pimenta Cultural,2014.300p.

MARQUES-SCHÄFER, G; ORLANDO, A. A. S. Concepções de aprendizagem de línguas e o Duolingo: uma análise crítica sobre sua proposta e experiências de aprendizes. **Texto Livre: Linguagem e Tecnologia**, [S.L.], v. 11, n. 3, p. 228-251, 26 dez. 2018. FapUNIFESP (SciELO). <http://dx.doi.org/10.17851/1983-3652.11.3.228-251>.

MESTI, V. L; BASSO, R. A. A. **Propostas de atividades de “listening” para melhorar o desempenho e desenvolver a habilidade de ouvir inglês**. rabalho desenvolvido no Programa de Desenvolvimento Educacional (PDE) da Secretaria de Educação do Estado do Paraná, 2008.

MOTA, J. S. Utilização do google forms na pesquisa acadêmica. **Humanidades e informações**, Palmas- **Tocantins**, v.6, n 12. p.373. Disponível em: <https://revista.unitins.br/index.php/humanidadesinovacao/article/view/1106> Acesso em 13/03/2023.

NA PRÁTICA.ORG, 2017. Disponível em: <https://www.napratica.org.br/gamification-resolver-problemas/>. Acesso em: 23 de Março de 2023.

NANTES, E. A. S; FIGUEIREDO, G. F; e et.al. Ensino e tecnologia: uma proposta de exploração do Duolingo, via plano de trabalho docente, para o ensino de línguas. **Sistema de Avaliação: Double Blind Review RCO** | a. 10 | V. 2 | p. 76-101 | jul./dez. 2018 DOI: <https://doi.org/10.25112/rco.v2i0.1301>.

OLIVEIRA, S. G; ALMEIDA, V. E.; TROTTA, L. M. As tecnologias e o mundo globalizado: reflexões sobre o cotidiano contemporâneo. **Revista Educação Pública**, v. 20, nº 2, 14 de janeiro de 2020. Disponível em: <https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/20/2/as-tecnologias-e-o-mundo-globalizado-reflexoes-sobre-o-cotidiano-contemporaneo>.

PAIVA, V. L. M. O. **Manual de pesquisas linguísticas**. 1. ed.- São Paulo: Parábola, 2019.

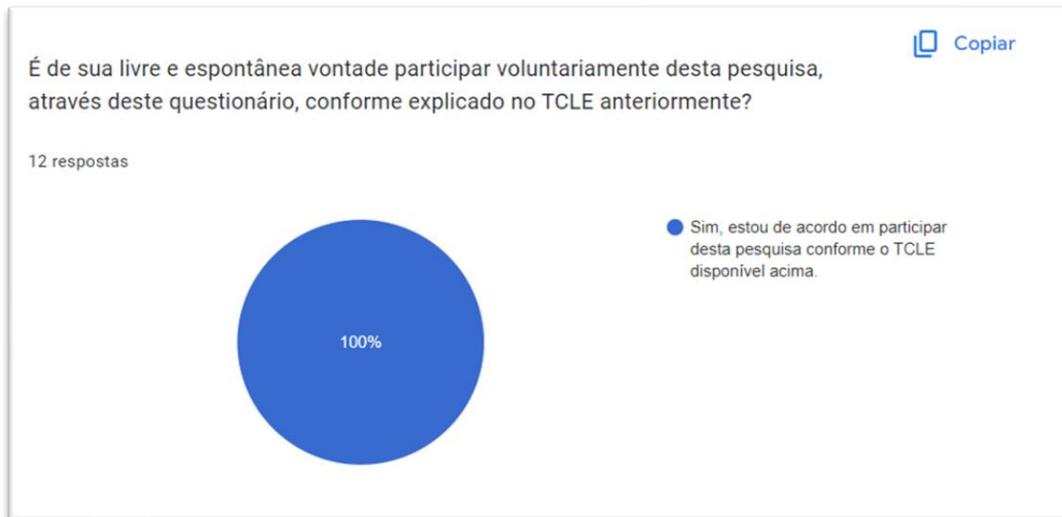
PERODOSO, S. F. **Compreensão auditiva: o inútil cativo do discurso**. Florianópolis/ jan - jun/ 2002.

RICHARDS, J. C; RODGERS, T. S. **Enfoques y métodos en la enseñanza de idiomas**. Cambridge, 2001.

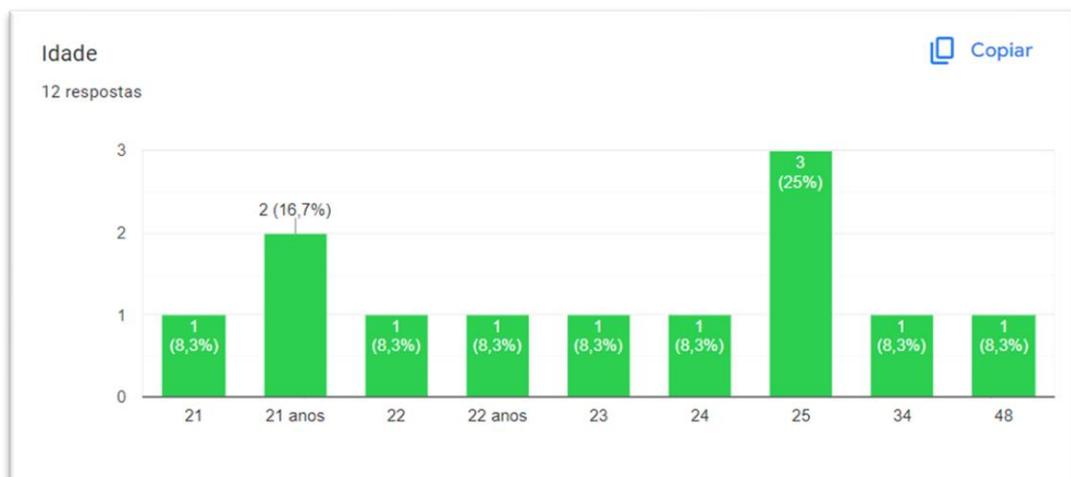
SANTANA, R. da S; ABRANCHES, S. P. Duolingo: a utilização da plataforma como ferramenta didática para o processo de ensino e aprendizagem em línguas estrangeiras. **Revista Cadernos de Estudos e Pesquisas nas Educação Básica**, e Recife, v.4, n 1, p. 162-172, 2018. Cap UFPE.

SOUZA, S. S. D. **O ensino da habilidade de compreensão auditiva em língua inglesa: abordagem teórico-prática para graduandos de licenciatura em letras**. – Garanhuns – PE, 2018.

APÊNDICE - Questionário sobre a aprendizagem do espanhol a partir das atividades de compreensão auditiva do *Duolingo* - Alunos do Curso de Espanhol do 6º período - CAPF/UERN



Fonte: google forms



Fonte: google forms

Fale livremente sobre os pontos **negativos** nas atividades de compreensão auditiva presentes no *Duolingo* para a aprendizagem do espanhol?

12 respostas

Não sei...

As repetições de mesmas palavras e frases, em que muitas vezes perdia o foco ou o interesse em prosseguir.

Um ponto negativo é que ele é bastante repetitivo.

Bom, na minha experiência que tive no Duolingo eu não achei muitos pontos negativos, pois me ajudou muito para compreender algumas palavras que não sabia pronunciar, para mim o Duolingo só tem a retribuir com o aprendizado.

A mim não me agrada, pois é repetitiva

Muita resposta vazia

Quando pede para nós falarmos a frase, as vezes o áudio do app dá problemas, a frase pode estar correta mas o app diz que não é, é viciado e versa

A repetição desnecessária de palavras simples

Pode-se dizer que as atividades auditivas são um pouco repetitivas, pois repete várias vezes a mesma frase.

Atividades muito repetitivas que fazem com que o aplicativo se torne cansativo

As vezes tenho dificuldade de compreender bem algumas frases por causa da pronúncia

Não lembro de pontos negativos.

Fonte: google forms

Fale livremente sobre os pontos **positivos** nas atividades de compreensão auditiva presentes no *Duolingo* para a aprendizagem do espanhol?

12 respostas

Porque vamos ter mais contato com a língua e aprender a pronúncia de cada frase.

Em relação principalmente a palavras novas, e formas diferentes de utilização no cotidiano.

Praticar nossa oralidade.

O Duolingo tem uma boa base estrutural para a compreensão auditiva, pois você escuta e repetir te faz querer fazer aquilo várias e várias vezes, isso é muito positivo para as pessoas que estão iniciando a compreensão do Espanhol.

Acho uma boa ferramenta para quem se identifica com metodologia do aplicativo

Muito bom

As atividades são boas, a grande maioria delas para entender o que se fala de primeira

Compreender a pronúncia

É bastante importante para ampliar seus conhecimentos sobre a língua estrangeira que está estudando, no caso do espanhol. Por que com isso o aluno irá aprender ainda mais sobre o espanhol.

Um dos pontos mais positivos é a possibilidade de escutar o áudio mais lento para compreender melhor o que foi falado

Muito bom, acredito que ajuda muito a gente que está aprendendo

Há dois pontos positivos, entre eles está a repetição, pois o aprendiz pode repetir a frase quantas vezes achar necessário, dessa forma se familiariza com a língua espanhola. Outro

ponto é a frase é apresentada em espanhol com o áudio na língua meta, no entanto há a tradução. Isso ajuda a entender a pronúncia e a sintaxe por meio de frases ou textos.

Fonte: google forms