



UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ
FACULDADE DE CIÊNCIAS DA LINGUAGEM
CURSO DE LICENCIATURA EM LETRAS - LÍNGUA ESPANHOLA

KEYLLA RODRIGUES LIMA

EL USO DE LA PLATAFORMA DE APRENDIZAJE DUOLINGO EN LA ENSEÑANZA DEL E/LE: como herramienta de auxilio para el desarrollo de las cuatro habilidades comunicativas, una aplicación en la clase del 1º año “B” de la E.E.E.F.M. São Francisco Xavier.

ABAETETUBA
2019

KEYLLA RODRIGUES LIMA

EL USO DE LA PLATAFORMA DE APRENDIZAJE DUOLINGO EN LA ENSEÑANZA DEL E/LE: como herramienta de auxilio para el desarrollo de las cuatro habilidades comunicativas, una aplicación en la clase del 1º año “B” de la E.E.E.F.M. São Francisco Xavier

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado para obtenção de grau em Letras – Licenciatura em Língua Espanhola, Faculdade de Ciências da Linguagem, Universidade Federal do Pará, Campus Universitário de Abaetetuba.

Orientador: Prof. Esp. Renan Carvalho Barros

ABAETETUBA
2019

KEYLLA RODRIGUES LIMA

EL USO DE LA PLATAFORMA DE APRENDIZAJE DUOLINGO EN LA ENSEÑANZA DEL E/LE: como herramienta de auxilio para el desarrollo de las cuatro habilidades comunicativas, una aplicación en la clase del 1º año “B” de la E.E.E.F.M. São Francisco Xavier

Trabalho de Conclusão de Curso orientado pelo Prof. Renan Carvalho Barros, apresentado ao Curso Letras – Licenciatura em Língua Espanhola da Faculdade de Ciências da Linguagem da Universidade Federal do Pará, como requisito para obtenção de grau em Licenciatura em Língua Espanhola.

APROVADA EM: 06/12/2019

BANCA EXAMINADORA

Prof. Esp. Renan Carvalho Barros
Orientador – UFPA

Prof. Edgar Ferreira Cardoso
Examinador interno – UFPA

A Deus, razón de mi existencia.

A mis padres, Ilza y Benedito, mi punto de equilibrio.

A mi abuela Antônia, luz de mi vida.

A mi abuelo Wilson (*in memoriam*), por toda dedicación a mí.

AGRADECIMIENTOS

A Dios, mi fortaleza, gracias por tu amor incondicional, por concederme sabiduría y perspicacia. Gracias por iluminar mi camino y por bendecirme tanto más de lo que merezco. Gracias por el cariño y cuidado para conmigo y mi familia. El Señor es el Dios de la victoria. Que sea hecho siempre la tu voluntad.

La Virgen María, gracias por todo lo que he recibido de ti y por lo que aún está por venir. Gracias por dar tu hijo Jesús para salvarnos. ¡Cúbreme con tu manto de amor!

A mi madre Ilza, la mujer más guerrera y generosa que este mundo ya vio. Ella abrazaría al mundo si pudiera. Gracias por todo el amor y dedicación incansable que tienes conmigo. Gracias mamá por enseñarme a ser una persona digna y que puedo llegar a donde quiera. ¡Yo soy muy grata de ser tu hija, es mi mujer maravilla!

Al mi padre Benedito, gracias por todo su esfuerzo para ayudarme en esta jornada. Gracias por impulsarme a buscar mis objetivos y enseñarme que para vencer es preciso luchar y salir de la conformidad.

A mi abuela Antonia, mi regalo de Dios, un ángel enviado a la tierra para protegerme. Gracias por ayudarme siempre. Gracias por todo su amor, afecto, atención y cuidado dedicado a mí. ¡Es esencial en mi vida!

Al mi abuelo Wilson (in memoriam), el mejor hombre que he conocido, jamás olvidaré sus enseñamientos, sus historias y chistes que siempre me hacían reír. Gracias por todo lo que hiciste por mí. A mí me gustaría mucho que estuvieras aquí para compartir esta victoria conmigo. ¡Te extraño para siempre!

A Henrique Silva, mi novio, por apoyarme y motivarme a continuar, incluso cuando todo parecía muy arduo. Gracias por todo nuestro compañerismo, dedicación y amor. Gracias por sacar mis sonrisas más sinceras. Gracias por quedarse diversas noches despierto a mi lado, solo para acompañarme y darme fuerzas para permanecer a estudiar.

Al mi orientador, Renan Carvalho, gracias por el conocimiento compartido y profesionalismo con la que me auxilió al trasladar de este trabajo y contribuyó de manera majestuosa a su enriquecimiento.

A cada uno de mis familiares, que me ayudaron al largo de este proceso.

A mis compañeros de clase, que siempre me apoyaron con el pensamiento positivo de que todo saldría bien. A los demás profesores que tuvo durante esta caminata académica, que contribuyeron a mi formación personal y profesional.

¡Muchas gracias a todos!

“Não ensine aos meninos pela força e severidade, mas leve-os por aquilo que os diverte, para que possam descobrir a inclinação de suas mentes”.

(PLATÃO, A REPÚBLICA, VII)

RESUMEN

Este trabajo tiene como objetivo exponer como la plataforma de aprendizaje *Duolingo* puede ser utilizada como una herramienta eficaz en la enseñanza del español como lengua extranjera - E/LE, explicar su funcionalidad para el desarrollo del aprendizaje de las cuatro habilidades de enseñanza de lenguas (escuchar, hablar, leer y escribir), buscando entender cómo este *software* puede servir de auxilio para los profesores y otras personas que tienen un interés en aprender otro idioma, bien como, explicar sobre las TDIC's, la enseñanza-aprendizaje de E/LE, de las cuatro habilidades comunicativas, de los recursos sobre informática educativa, así como, hacer algunos apuntes a respecto de la importancia de integrar las tecnologías en la enseñanza de E/LE, la formación docente en el uso de las TDIC's, la importancia del *Duolingo* como herramienta para auxiliar la enseñanza de una LE, de la dinamicidad, la cuestión motivacional y la gamificación, y la estructuración de la gamificación dentro del *Duolingo*. La metodología utilizada en este estudio se basa en pesquisas bibliográficas pautadas en los referenciales teóricos: Behrens (1999/2010), Moran (2007/2013), Duolingo (2016/2018/2019), Brasil (1998), Cardoso (2014), Molin (2010), Gonçalves (2014), Infojovem (2019), Damasceno (2009), Sant'Ana y Carvalho (2015), Arrarte y Villapadierna (2001), Paiva (2016), Salinas; Cabrera y Ríos (2012), Alcántara (2013), Alves (2009), Gadotti (2003), López (2015), Araújo (2017), Molla y Valles (2001), Reynolds (2013), Ciscati (2014), Martínez (2005), Fraga (2018), Rollinson (2018), Fernandez (2011), Pajak (2019), MCER (2002), Pinto *et al.*, (2016), Fonseca (2010), Sbarai (2013), Exame.com (2019), Gerhardt y Tolfo (2009), Almeida; González y Lima (2018), López y Pinto (2010), Santos (2019), Aguirre (2016-2017), EasyLMS (2019), Valenzuela; Muñoz y Levinao (2018), y en una pesquisa de campo, efectuada con catorce alumnos del 1º año "B" de la enseñanza media de la E.E.E.F.M. São Francisco Xavier, en la ciudad de Abaetetuba-PA, tal investigación se desarrolló en tres fases: en la primera fue realizada el repase del cuestionario número 01, en la segunda empezó la aplicación de las enseñanzas en el *Duolingo* en el laboratorio de informática y en la tercera fue ejecutado el cuestionario número 02. Con el trabajo desarrollado, se comprobó que el uso de esta plataforma contribuye de modo eficaz a la enseñanza-aprendizaje del E/LE, debido ser gratuita e innovadora, está estructurada como un juego, fácil y práctico de usar, promueve la atraktividad, interés, y motivación en el aprendiz.

Palabras clave: Duolingo. Las cuatro habilidades comunicativas. TDIC's. Enseñanza-aprendizaje. Lengua española.

ABSTRACT

This work aims to expose how the Duolingo learning platform can be used as an effective tool in teaching Spanish as a foreign language - E/LE, , explain its functionality for the development of learning the four language teaching skills (listening, speaking, reading and writing), seeking to understand how this software can help teachers and others who have an interest in learning another language, as well as, to explain about the TDIC's, the teaching-learning of the E/LE, of the four communication skills, of the resources on educational informatics, as well as, to make some indications regarding the importance of integrating the TIC's in the teaching of E/LE, on teacher training in the use of TDICs, the importance of Duolingo as a tool to assist in the teaching of an LE, dynamics, motivational issues and gamification, and the structuring of gamification within the Duolingo. The methodology used in this study is based on bibliographic research based on theoretical references: Behrens (1999/2010), Moran (2007/2013), Duolingo (2016/2018/2019), Brasil (1998), Cardoso (2014), Molin (2010), Gonçalves (2014), Infojovem (2019), Damasceno (2009), Sant'Ana and Carvalho (2015), Arrarte and Villapadierna (2001), Paiva (2016), Salinas; Cabrera and Ríos (2012), Alcántara (2013), Alves (2009), Gadotti (2003), López (2015), Araújo (2017), Molla and Valles (2001), Reynolds (2013), Ciscati (2014), Martínez (2005), Fraga (2018), Rollinson (2018), Fernandez (2011), Pajak (2019), MCER (2002), Pinto *et al.*, (2016), Fonseca (2010), Sbarai (2013), Exame.com (2019), Gerhardt and Tolfo (2009), Almeida; González and Lima (2018), López and Pinto (2010), Santos (2019), Aguirre (2016-2017), EasyLMS (2019), Valenzuela; Muñoz and Levinao (2018), and in a field investigation, carried out with fourteen students of the 1st year "B" of the middle school of the E.E.E.F.M. São Francisco Xavier, in the city of Abaetetuba-PA, such research was carried out in three phases: in the first one, the review of questionnaire number 01 was carried out, in the second the application of the teachings in the Duolingo in the computer lab began and in the third one, questionnaire number 02 was executed. With the work carried out, it was found that the use of this platform contributes effectively to the teaching / learning of the E / LE, because it is free and innovative, it is structured as a game, easy and practical to use, which promotes interest, the attractiveness motivation in the apprentice.

Keywords: Duolingo. The four communication skills. TDIC's. Teaching-learning Spanish language.

LISTA DE ILUSTRACIONES

FIGURAS

Figura 1 - Actividad de pronunciación.....	33
Figura 2 - Actividad para completar la traducción.....	33
Figura 3 - Actividad para escribir lo que escuchar.....	33
Figura 4 - Actividad para seleccionar las palabras que escuchar.....	33
Figura 5 - Actividad para seleccionar la imagen correspondiente a la palabra elegida.....	34
Figura 6 - Actividad para seleccionar la traducción correcta de la frase.....	34
Figura 7 - Actividad seleccionar pares de palabras.....	34
Figura 8 - Actividad para traducir del español al portugués con el auxilio del banco de palabras.....	34
Figura 9 - Actividad traducir del español al portugués sin ayuda del banco de palabras.....	35
Figura 10 - Actividad para traducir del portugués al español.....	35
Figura 11 - Nivel Cero del <i>Duolingo</i>	37
Figura 12 - Nivel Cero del <i>Duolingo</i>	37
Figura 13 - Nivel uno del <i>Duolingo</i>	38
Figura 14 - Nivel uno del <i>Duolingo</i>	38
Figura 15 - Nivel dos del <i>Duolingo</i>	39
Figura 16 - Nivel tres del <i>Duolingo</i>	39
Figura 17 - Cuarto nivel del <i>Duolingo</i>	40
Figura 18 - Cuarto nivel del <i>Duolingo</i>	40
Figura 19 - Informe semanal de progreso.....	52
Figura 20 - El personal <i>trainer</i>	56
Figura 21 - El personal <i>trainer</i>	56
Figura 22 - Ofensiva.....	59
Figura 23 - Clase de español creada con los catorce alumnos del primer grado "B" de la enseñanza media del CSFX.....	69
Figura 24 - Árbol de unidades del <i>Duolingo</i>	70

CUADROS

Cuadro 1 - Metas diarias del uso de la plataforma <i>Duolingo</i>	32
Cuadro 2 - Unidades básicas.....	42
Cuadro 3 - Unidades Intermediarias.....	44

Cuadro 4 - Unidades Avanzadas.....	47
Cuadro 5 - Mensajes motivadores.....	56
Cuadro 6 – Logros/insignias.....	57
Cuadro 7 - El cronograma de la aplicación de la investigación.....	62
Cuadro 8 - Expectativas de los alumnos para aprender español a través da plataforma <i>Duolingo</i>	66
Cuadro 9 - ¿El uso de recursos tecnológicos mejora la motivación de los alumnos y la dinámica de las clases?	68
Cuadro 10 - Unidades del Árbol del <i>Duolingo</i> practicadas por los estudiantes.....	71
Cuadro 11 - ¿Duolingo ha atendido sus expectativas en lo que dice respecto al aprendizaje del español?	72
Cuadro 12 - ¿La utilización de la herramienta de enseñanza de idiomas <i>Duolingo</i> contribuyó para su aprendizaje a respecto de la lengua española?	74
Cuadro 13 - ¿Qué elemento se puede atribuir la eficacia de esta plataforma?.....	75
Cuadro 14 - La utilización del <i>Duolingo</i> , como recurso tecnológico, ¿ha mejorado la dinamicidad de la clase y te hizo sentir más motivado para estudiar?.....	76
Cuadro 15 - ¿Por qué esta herramienta se sobresale, cuál es su diferencial?.....	77

GRÁFICOS

Gráfico 1 - Franja etaria de los estudiantes.....	63
Gráfico 2 - Sexo de los entrevistados.....	63
Gráfico 3 - Grado de conocimiento acerca de la Lengua Española.....	64
Gráfico 4 - Alumnos que presentan dificultades para aprender español.....	64
Gráfico 5 - Dificultades para aprender español.....	65
Gráfico 6 - Conocimiento sobre Plataforma / Utilización.....	65
Gráfico 7 - El uso de los recursos tecnológicos por parte del profesor durante las clases de español.....	67
Gráfico 8 - Opinión de los alumnos sobre la implementación del uso de la tecnología en las clases de español.....	67
Gráfico 9 - Habilidades Comunicativas trabajadas en las clases de español del 1° año “B” de la enseñanza media de la escuela São francisco Xavier.....	69
Gráfico 10 - Grado de conocimiento acerca de la Lengua Española después de usar el <i>Duolingo</i>	72

Gráfico 11 – ¿Considera que el <i>Duolingo</i> proporciona el aprendizaje de las cuatro habilidades comunicativas?	73
Gráfico 12 – Opinión de los estudiantes sobre el uso de recursos tecnológicos en las clases de español después de tener esta experiencia.....	76

LISTA DE ABREVIATURAS Y SIGLAS

A1- Nivel básico.

A2 - Nivel elemental.

B1 - Nivel intermedio.

B2 - Nivel avanzado.

C1 - Nivel superior.

C2 - Nivel proficiencia.

CD-ROM - Disco compacto que contiene datos que son leídos por un ordenador.

DOC's - Documentos.

EAD - Educación a Distancia.

EEEFM - Escola Estadual de Ensino Fundamental e Médio.

E/LE - Enseñanza del Español como Lengua Extranjera.

iOS - Sistema operativo móvil de Apple.

LE - Lengua Extranjera.

LM - Lengua Materna.

MCER - Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas.

PCN's - Parámetros Curriculares Nacionales.

TDIC's - Tecnologías Digitales de la Información y Comunicación.

TOP 10 - Los diez primeros en un grupo.

SPAM - Correos electrónicos no solicitados.

XP - Puntos de experiencia.

SUMARIO

1	INTRDUCCIÓN.....	13
2	LAS TECNOLOGÍAS DIGITALES DE INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN - TDIC'S: CONTEXTO HISTÓRICO, MEDIOS DE COMUNICACIÓN, USO DE INTERNET.....	15
3	ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DEL ESPAÑOL COMO LENGUA EXTRANJERA	18
4	LAS CUATRO HABILIDADES COMUNICATIVAS.....	20
5	RECURSOS SOBRE INFORMÁTICA EDUCATIVA.....	22
6	LA IMPORTANCIA DE INTEGRAR LAS TDIC'S EN LA ENSEÑANZA DE E/L.	25
7	LA FORMACIÓN DOCENTE EN EL USO DE LAS TDIC'S.....	28
8	DUOLINGO: UNA HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE DE IDIOMAS.....	30
8.1	Contexto Histórico.....	30
8.2	La importancia de la plataforma Duolingo como herramienta para auxiliar la enseñanza de una segunda lengua – español.....	32
8.2.1	La dinamicidad, la cuestión motivacional y la gamificación.....	53
8.2.2	La estructuración de la gamificación dentro del Duolingo.....	55
9	PROCEDIMIENTOS METODOLÓGICOS.....	60
9.1	Caracterización de la investigación.....	60
9.2	Cuanto a los procedimientos.....	60
9.3	Instrumento de recopilación de datos de la investigación.....	61
9.4	Aplicación del estudio de caso.....	61
10	RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....	78
11	CONSIDERACIONES FINALES.....	84
	REFERENCIAS.....	86
	APÉNDICE A – Cuestionario N.º 01.....	91
	APÉNDICE B – Cuestionario N.º 02.....	105
	APÉNDICE C – Clase de español en la herramienta Duolingo para escuelas con catorce alumnos del 1º “B” de la enseñanza media del CSFX.....	119

1. INTRODUCCIÓN

Es innegable la forma que las tecnologías vienen avanzando, cambiando la vida de las personas y posibilitando enormes beneficios en los más variados medios, como en la educación. Y esta, como siendo uno de los pilares que sostienen la sociedad, también está modelando y adaptando sus pedagogías/métodos de enseñanza a esa nueva herramienta. De este modo, de acuerdo con Behrens (1999, p. 4), “os avanços tecnológicos e científicos provocaram mudanças na sociedade. A grande velocidade e o impressionante volume de informações que são produzidos, além da facilidade de acesso a elas, tornam os paradigmas conservadores e obsoletos”. Por lo expuesto, se puede inferir que los recursos tecnológicos traen impactos significativos para la convivencia social, generando transformaciones científicas, educativas, sociales, culturales, económicas y políticas.

Delante de eso, los profesionales de la educación buscan encontrar nuevas metodologías de enseñanza que puedan ser más eficaces y atractivas. Y en un mundo globalizado donde los avances tecnológicos están en ascensión eso se vuelve más práctico. En esta perspectiva, esas tecnologías cuando son llevadas al contexto de aprendizaje de lenguas, como el español, se vuelven en algo innovador, pues a partir de ese punto hay una ruptura con los tradicionales métodos de enseñanza. De esa forma, según Moran (2013, p. 13):

Uma educação inovadora se apoia em um conjunto de propostas com alguns grandes eixos que lhe servem de guia e de base: o conhecimento integrador e inovador; o desenvolvimento da autoestima e do autoconhecimento (valorização de todos); a formação de alunos empreendedores (criativos, com iniciativa) e a construção de alunos-cidadãos (com valores individuais e sociais). São pilares que, com o apoio de tecnologias móveis, poderão tornar o processo de ensino-aprendizagem muito mais flexível, integrado, empreendedor e inovador.

De hecho, una educación innovadora es fundamental para despertar atracción y asegurar la autoestima de los estudiantes, que ya están exhaustos de sólo ver la enseñanza a través del tradicional. Pero al hablar del uso de tecnologías dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje viene a tona un gran paradigma en relación a su eficacia, así, es necesario que los educadores al introducir esas herramientas tecnológicas orienten a sus alumnos a saber cuál es la manera adecuada de trabajar con estos aparatos para que generar beneficios y no maleficios.

La adquisición de una lengua extranjera se tornó una competencia de extrema importancia en el mundo contemporáneo. Pero, sabemos que los cursos de idiomas requieren un buen poder adquisitivo y disponibilidad de tiempo del alumno, que muchos no tienen, lo que se convierte en un obstáculo para el aprendizaje. Y en esta perspectiva, la tecnología se presenta

como una excelente herramienta, ya que en los días hoy, nos ofrece una variedad de *softwares* que puede ayudar en este proceso de enseñanza-aprendizaje de una segunda lengua, entre ellos, se destaca la plataforma de enseñanza de idiomas de *Duolingo*, una vez que es gratuita, interactiva y muestra sus actividades de forma gamificada, dando a todos la oportunidad de aprender.

El uso de estos recursos fue insertado en el contexto educativo con la aparición de las TIC's / TDIC's, que según Molin (2010, p. 33):

[...] a partir de 1960 e 1970 as TICs vêm exercendo poderosa influência em nossa cultura, nos levando a passar por sucessivas transformações de natureza científica, tecnológica, política, econômica e cultura. Obrigam os trabalhadores, em especial, os docentes, a se defrontarem com constantes desafios [...].

Así, pues, ese enorme acervo de posibilidades que las tecnologías digitales de información y comunicación - TDIC's promueven son innumerables y el sector educativo no puede dejar de lado, una vez que la tecnología, en el mundo actual, ya nace como siendo una característica de la naturaleza humana que debe sí ser aprovechada.

De este modo, el presente trabajo de investigación presenta un estudio cuya finalidad es demostrar que la plataforma de aprendizaje *Duolingo* puede ser utilizada como herramienta eficaz en la enseñanza del E/LE y en el desarrollo de las cuatro habilidades comunicativas, buscando entender cómo ese *software* puede servir de auxilio para profesores y otras personas que tienen interés en aprender otro idioma, así como, explicar sobre las tecnologías digitales de la información y comunicación - TDIC's, la enseñanza-aprendizaje del español como lengua extranjera, de las cuatro habilidades comunicativas, de los recursos sobre informática educativa, bien como, hacer algunos apuntes acerca de la importancia de integrar las TDIC's en la enseñanza de E/LE, la formación docente en el uso de las TDIC's, la calidad de la plataforma *Duolingo* como herramienta para auxiliar la enseñanza de una segunda lengua – español, de la dinamicidad, la cuestión motivacional y la gamificación, y la estructuración de la gamificación dentro del *Duolingo*, con teórica en: Behrens (1999/2010), Moran (2007/2013), Arrarte y Villapadierna (2001), Duolingo (2016/2018/2019) y otros.

En el proceso de investigación ocurrió por medio de pesquisas bibliográfica y de campo, que fue aplicada en el laboratorio de informática de la escuela São Francisco Xavier, en la ciudad de Abaetetuba-PA, con catorce alumnos del 1º ano “B” de la enseñanza media. De este modo, se desarrolló en tres momentos: primero fue realizada el repase del cuestionario número

01 (apéndice A), segundo aplicación de las enseñanzas en el *Duolingo* en el laboratorio y tercero fue ejecutado el cuestionario número 02 (apéndice B).

Siendo así, delante innumerables herramientas encontradas para la enseñanza de lenguas extranjeras, se verifica que algunas presentan límites, así como, también ocurre dentro de aula, donde muchos profesores al enseñar una lengua extranjera, en este caso el español, generalmente no hacen uso de las cuatro las habilidades comunicativas, sólo utilizan una o dos, como ejemplo, la escritura y el habla, lo que ocasiona un déficit en el proceso de aprendizaje, una vez que, para convertirse en un individuo comunicativamente competente, que esté hábil a expresarse de manera adecuada, en cada situación comunicativa en que se inserta es necesario que aprenda trabajar de manera eficiente con las cuatro habilidades de enseñanza de lenguas.

Es en esta perspectiva que se pretende comprender la tecnología promueve mejoras para la enseñanza de E/LE? ¿Y entre las herramientas utilizadas para la enseñanza de lenguas el *Duolingo* proporciona el aprendizaje de las cuatro habilidades comunicativas? ¿Qué elemento podría atribuir a su eficacia? ¿Por qué esta plataforma se destaca, cuál es su diferencial?

2. LAS TECNOLOGÍAS DE INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN - TDIC'S: CONTEXTO HISTÓRICO, MEDIOS DE COMUNICACIÓN, USO DE INTERNET

Desde el surgimiento del hombre y su inserción en la sociedad hubo la necesidad de comunicarse uno con el otro, siendo la comunicación uno de los mayores principios que orientan la convivencia en grupo y su desarrollo. De esta necesidad, con el auxilio del capitalismo surge el avance científico y tecnológico, que a su vez proporciona el nacimiento de las llamadas Tecnologías de Información y Comunicación, también conocidas como, TIC's, y con el tiempo esto termino se ha cambiado para TDIC's, Tecnologías Digitales de Información y Comunicación. Así, Ramos (2008 apud CARDOSO, 2014, p. 12), las define como:

Chamamos Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) aos procedimentos, métodos e equipamentos para processar informação e comunicar que surgiram no contexto da Revolução Informática, Revolução Telemática ou Terceira Revolução Industrial, desenvolvidos gradualmente desde a segunda metade da década de 1970 e, principalmente, nos anos 90 do mesmo século. Estas tecnologias agilizaram e tornaram menos palpável o conteúdo da comunicação, por meio da digitalização e da comunicação em redes para a captação, transmissão e distribuição das informações, que podem assumir a forma de texto, imagem estática, vídeo ou som. Considera-se que o advento destas novas tecnologias e a forma como foram utilizadas por governos,

empresas, indivíduos e sectores sociais possibilitaram o surgimento da Sociedade da Informação.

De esa forma, desde la década de 1970, el hombre ha estado remodelando el entorno en el que vive a través de sus actitudes y la búsqueda constante de desarrollar y optimizar las tecnologías, para que pueda extraer el mejor rendimiento posible y, en consecuencia, alcanzar el objetivo propuesto.

Siguiendo esta perspectiva, Mendes (2008, p. 1 apud GONÇALVES, 2014, p. 8), conceptualiza las TIC's como:

TIC é um conjunto de recursos tecnológicos que, se estiverem integrados entre si, podem proporcionar a automação e/ou a comunicação de vários tipos de processos existentes nos negócios, no ensino e na pesquisa científica, na área bancária e financeira, etc. Ou seja, são tecnologias usadas para reunir, distribuir e compartilhar informações, como exemplo: sites da Web, equipamentos de informática (hardware e software), telefonia, quiosques de informação e balcões de serviços automatizados.

De este modo, se puede inferir que las TIC's o TDIC's están presentes en los más variados sectores de la humanidad, como ejemplo, el educativo, además de integrar comunidades y provocar grandes transformaciones en todas las esferas, sea, sociocultural, política, histórica o económica.

Y según el sitio *Infojovem*, las TIC's son comprendidas como:

As Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC's) podem ser entendidas como um conjunto de recursos tecnológicos que proporcionam um novo modo de se comunicar. Surgiu, no decorrer da história, no cenário da Terceira Revolução Industrial e foi gradualmente se desenvolvendo a partir da década de 70 e foi ganhando atenção sobretudo na década de 1990 (INFOJOVEM, 2019).

Así siendo, esas tecnologías se utilizan de los aparatos tecnológicos que nos regalan con nuevos modelos de comunicación que sobrepasan las fronteras y alcanzan las personas en todo el mundo, haciendo con que interactúen entre sí y compartan información/conocimiento, todo de forma rápida, instantánea e interactiva. Instigando la curiosidad y generando estímulos y desafíos por parte de los usuarios.

Sobre las TDIC's, la introducción a los Parámetros Curriculares Nacionales - PCN's del tercer y cuarto ciclos de la enseñanza fundamental expone que:

As tecnologias da comunicação, além de serem veículos de informações, possibilitam novas formas de ordenação da experiência humana, com múltiplos reflexos, particularmente na cognição e na atuação humana sobre o meio e sobre si mesmo. A utilização de produtos do mercado da informação — revistas, jornais, livros, CD-

ROM, programas de rádio e televisão, home-pages, sites, correio eletrônico —, além de possibilitar novas formas de comunicação, gera novas formas de produzir o conhecimento. Há alguns anos não existia a possibilidade de comunicação on-line entre pessoas fisicamente distantes, nem de compartilhar imagens instantaneamente em vários lugares do mundo, assim como não era possível conceber que uma pessoa pudesse aprender tendo como interlocutor uma máquina, como é o caso da aprendizagem intermediada pelo computador. Essas mudanças nos processos de comunicação e produção de conhecimentos geram transformações na consciência individual, na percepção de mundo, nos valores e nas formas de atuação social (BRASIL, 1998, p. 135-136).

En este sentido, las tecnologías de información y comunicación vienen creciendo cada día, y pasan a integrar las características de la naturaleza humana por medio de sus aparatos. Y con el avance de Internet, de la conexión de red sin hilo, conocida como *wireless*, de la banda ancha, ordenadores, *tablets* y *smartphones*, permite que innumerables nuevos recursos sean desarrollados, actualizados y utilizados en la red, como, cursos a distancia, sin la necesidad de cumplir un horario preestablecido y tener un lugar fijo, posibilidad de individuos independientemente de la posición geográfica mantener contacto, posibilitando el registro, la transmisión y recepción de datos, imágenes, videos, documentos, entre otros.

Conforme Moran (2013, p. 8), “sem dúvida, a tecnologia nos atingiu como uma avalanche e envolve a todos”, esto se da debido a sus incontables subsidios que si bien utilizados sólo tienden a propiciar beneficios a los usuarios. Luego, Freire (2008, p. 6 apud DAMASCENO, 2009, p. 6) afirma que “as tecnologias não são boas ou más. Depende do uso que você faz delas”, así, se hace necesario establecer direccionamientos, objetivos a ser alcanzados al hacer uso de las tecnologías, para que de hecho no se desvíe de sus finalidades y pueda provocar maleficios.

En esta perspectiva, es innegable que las Tecnologías Digitales de Información y Comunicación - TDIC's, con sus innovaciones y agilidad vinieron para quedarse y transformar el mundo globalizado, a través de sus impactos significativos que orienten las perspectivas sociales, económicas, políticas y científicas. Con su conjunto de recursos tecnológicos, las TDIC's, se tornaron importantes y esenciales medios de comunicación de masa, que viabiliza la aproximación de las personas, oportuniza la diversidad cultural, el intercambio de experiencias, la adquisición y el compartir de conocimientos. Este universo tecnológico está en constante mutación y perfeccionamiento y su dominio es un factor imprescindible para que se pueda actuar en el día de hoy.

Dadas todas estas características y progresos que las TDIC's incrementan a la sociedad, se convierten en una herramienta poderosa para vincularse al proceso de enseñanza-aprendizaje

del español como lengua extranjera, ya que a través de ellas el estudiante tendrá acceso a todas estas posibilidades para adquirir cada vez más conocimiento.

3. ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DEL ESPAÑOL COMO LENGUA EXTRANJERA

Con el transcurso del tiempo, la lengua española viene ganando un gran espacio en el escenario nacional e internacional, la demanda por la adquisición de sus competencias comunicativas viene aumentando. De acuerdo con, Amaral y Mazzaro (2007 apud SANT'ANA; CARVALHO, 2015, p. 1228), “a principal causa para essa mudança repentina no status da língua espanhola costuma ser atribuída à criação do Mercosul”. Es verdadero, que esa organización internacional posee una gran parcela de la contribución, pues proporciona una aproximación de Brasil con países que tienen el español como lengua oficial.

Estamos insertados en la era de la globalización y la adquisición de una lengua extranjera, como el español, es imprescindible. De este modo, Scarino (1988 apud ARRARTE; VILLAPADIERNA, 2001, p. 108) declaran que los alumnos aprenden mejor una lengua cuando:

1. Las actividades proporcionan oportunidades de comunicación entre ellos.
2. Los alumnos trabajan en parejas o grupos y en tareas cooperativas.
3. El discurso del aula está centrado en el alumno y no en el profesor, en los materiales o en la tecnología. Los alumnos son tratados como individuos, con su propia subjetividad, necesidades e intereses.
4. Las actividades se centran en determinadas formas, destrezas o estrategias, que promueven el proceso de adquisición de una segunda lengua.
5. Las actividades proporcionan oportunidades de que los alumnos experimenten el contacto sociocultural.
6. Las actividades proporcionan oportunidades para reflexionar en el papel de lengua y la cultura.
7. Los alumnos obtienen información (*feedback*) sobre su proceso.
8. Se dan oportunidades para que los alumnos controlen su propio aprendizaje.

En esta perspectiva, los estudiantes necesitan motivación para aprender, y para eso es preciso innovar en la hora de enseñar, buscar nuevas metodologías que los coloquen en el centro del proceso, que promuevan actividades diversificadas (como la plataforma de aprendizaje *Duolingo*), que usen la tecnología como herramientas, que los pongan en contacto real con la lengua meta, para que así conozcan más sobre este idioma, su historia, su vocabulario, costumbres y entre otros.

En este sentido, Sant'Ana y Carvalho (2015, p. 1225) resaltan “a importância de se oferecer aos aprendizes de LE contatos com experiências em aprendizagens significativas para que eles possam ver sentido no que estudam”. Luego, para que haya un aprendizaje eficaz y el

individuo pueda tener una mejor absorción del conocimiento, que lo posibilite adquirir una segunda lengua es indispensable que tenga un medio que lo favorezca, donde pueda interactuar y poner en práctica lo que aprende.

En la enseñanza de lenguas es preciso crear alumnos autónomos, esto es, que estén aptos para tomar el control y administrar su proceso de aprendizaje, buscando siempre aumentar sus habilidades. Paiva (2016, p. 88), resume los enfoques de la autonomía en:

Capacidade inata. Um conjunto de habilidades que podem ser aprendidas. Responsabilidade sobre a própria aprendizagem. Controle sobre o conteúdo e o processo, auto-direção, auto-gerenciamento Direito/liberdade para fazer suas próprias escolhas e para construir a própria aprendizagem.

Así siendo, en el momento en que el estudiante pasa de un agente pasivo a un aprendiz autónomo, se convierte en un individuo que tiene la libertad para regir su proceso de enseñanza-aprendizaje y la capacidad de coadunar con las estrategias de enseñanza de lenguas (cognitivas, metacognitivas, afectivas y sociales).

Sobre estas estrategias, Salinas, Cabrera y Ríos (2012, p. 19-20) explican que:

Las estrategias cognitivas son aquellas operaciones que permiten actuar de manera directa en la materia que se debe aprender [...]. Las estrategias metacognitivas son estrategias generales de aprendizaje, que permiten reflexionar acerca del propio pensamiento [...] organizar/planificar la forma de aprender para hacerlo de mejor manera [...]. Las estrategias afectivas son aquellas acciones utilizadas para manejar los efectos relacionados con el aprendizaje en general y, con el estudio, en particular. Permiten que el estudiante regule las actitudes, motivación y reacciones emocionales hacia el aprendizaje de la lengua meta. [...] las estrategias sociales están relacionadas con la cooperación con otros estudiantes y la búsqueda de oportunidades de interactuar con hablantes nativos.

De este modo, la utilización de estos mecanismos de enseñanza, se hace fundamental para que el alumno obtenga resultados positivos en sus actividades intelectuales, cognitivas y sobre sí mismo como ciudadano, sabiendo conllevar con los conocimientos y estrategias dentro de cada situación del día a día.

Por lo tanto, para que la adquisición de una lengua extranjera suceda es fundamental que el alumno desarrolle la conciencia sobre cómo aprende, sus habilidades, anhelos, dificultades, entre otros, el segundo paso es inspirarlo a tener conocimiento sobre su forma de aprendizaje, de modo que tendrá la oportunidad de auto juzgarse cognitivamente, aplicando cuando sea necesario, las estrategias y por fin auto evaluarse, modificando sus actitudes y potenciando su entendimiento. En tal caso, para que este estudiante realmente aprenda la lengua

meta, requiere que desarrolle las cuatro habilidades comunicativas, para que así domine el nuevo idioma.

4. LAS CUATRO HABILIDADES COMUNICATIVAS

La enseñanza de lenguas extranjeras, tiene como finalidad desarrollar en el aprendiz la competencia de trabajar con todas las cuatro habilidades comunicativas, son ellas: Hablar, escuchar, leer y escribir, para que se haga competente comunicativamente. Sin embargo, hoy en día aún no son muy explotadas, en algunas instituciones, hasta entonces, son trabajadas separadamente, siendo usada sólo una o dos, generando déficit en el aprendizaje.

En este sentido, en diversos casos, se utilizan del método de gramática y traducción, que solamente trabaja la enseñanza de la gramática y la traducción de textos, el habla es dejada de lado, pero fue con el incremento del método directo que se pasó a mirar la importancia de trabajar también con las destrezas orales y las demás habilidades de la enseñanza de lenguas, trayendo el alumno más para el centro del proceso, ya que en el método anterior era visto apenas como una figura pasiva, que tenía que obedecer reglas, y a través de la promoción de diálogos, del estímulo a la participación del estudiante por medio de la metodología de preguntas y respuestas, del uso de ilustraciones para aclarar el significado de los nuevos vocabularios aprendidos, se buscaba desarrollar un individuo competente comunicativamente.

Siendo así, según Chaves (2000 apud MORAN, 2007, p. 34), para desarrollar estudiantes que tengan esa competencia comunicativa es preciso con que:

A educação deixa de ser centrada em conteúdos disciplinares (*conteudocêntrica*) e passa a ser centrada no desenvolvimento de competências e habilidades. A educação deixa de ser centrada no ensino (*didatocêntrica*) e passa ser centrada na aprendizagem. A educação deixa no professor (*magistrocêntrico*) e passa a ser centrada no aluno. A educação deixa de ser algo passivo para o aluno e passa a ser algo no qual ele ativamente participa.

Por consiguiente, es esencial que esta enseñanza de lenguas reformule sus metodologías, dejándolas de acuerdo con la verdadera necesidad del aprendiz, y siempre tenga en mente que para alcanzar el objetivo de enseñar una nueva lengua es primordial involucrar todas las habilidades comunicativas, teniendo enfoque en el verdadero aprendizaje del alumno, transformándolo en el punto principal del proceso, convirtiéndolo de pasivo a activo.

Los Parámetros Curriculares Nacionales - PCN's del tercer y cuarto ciclos de la enseñanza fundamental de Lengua Extranjera, nos traen algunas orientaciones para la enseñanza de esas habilidades:

No que se refere ao ensino da compreensão escrita em Língua Estrangeira, para facilitar o engajamento discursivo do leitor-aluno, cabe privilegiar o conhecimento de mundo e textual que ele tem como usuário de sua língua materna, para se ir pouco a pouco introduzindo o conhecimento sistêmico. (BRASIL, 1998, p. 90)

En este sentido, nos muestra que para que se promueva el desarrollo de la comprensión escrita es crucial que se dé destaque para el conocimiento del mundo que el aprendiz ya carga consigo sobre su lengua materna, así como, también para la organización textual, para asegurar la recolección de datos. Teniendo en vista que en esta comprensión no hay la presencia de un interlocutor cara a cara, lo que quedan para el lector son las marcas que definen su escritura.

Ya la respecto de la comprensión oral los PCN's nos elucidan que:

O processo envolvido na compreensão oral assemelha-se ao da compreensão escrita. Inclui, contudo, dois aspectos principais que o distinguem. A necessidade de utilizar conhecimento sistêmico ao nível fonético-fonológico e o fato de ser caracterizado por uma realização interacional imediata, que pode desaparecer sem deixar vestígios se não for gravada. Além dos tipos de conhecimento mencionados em relação à compreensão escrita (conhecimento de mundo, do conhecimento sistêmico e do conhecimento da organização textual), a compreensão de textos orais requer o conhecimento dos padrões de interação social (os direitos e deveres interacionais, isto é, quem pode tomar o turno, por exemplo) (BRASIL, 1998, p. 94).

De esta forma, la comprensión y expresión oral hace referencia a la producción de un discurso que puede ser en tiempo real o grabado. Es la aptitud que un individuo tiene de expresarse verbalmente y comprender los demás discursos orales. Para que esto ocurra es preciso que tenga el conocimiento sobre los aspectos fonéticos (físicos que involucran la producción y articulaciones de los sonidos) y fonológicos (las reglas de combinación de los fonemas), además de saber interactuar con los turnos de habla, de comprender cuando se debe oír y hablar.

Y la comprensión lectura es definida por Alcántara (2013, p.12), como:

Se entiende [por comprensión lectora] como la capacidad comunicativa que rebasa el plano estrictamente lingüístico y abarca el proceso completo de interpretación del texto, desde la mera decodificación y comprensión lingüística hasta la interpretación y la valoración personal.

Siendo así, la comprensión lectora se da por la capacidad de comprender los textos escritos, con todas sus normas y códigos lingüísticos, para poder extraer los significados que están explícitos e implícitos.

Alcántara (2013, p. 12), también explica que “la comprensión auditiva hace referencia a la interpretación del discurso oral, esta destreza permite escuchar al emisor y decodificar su mensaje, una tarea compleja, ya que el mensaje no se repite”. Luego, en ella el oyente a partir de sus conocimientos de mundo, lingüísticos, fonéticos, fonológicos y de interacción social, necesita identificar el mensaje que es pasado por el emisor de manera simultánea, y para que esa finalidad sea alcanzada es fundamental tener dedicación y entrenar para comprender los diversos discursos orales que surgen.

Por lo tanto, es vital que la enseñanza de lenguas trabaje de manera concomitante con las cuatro habilidades comunicativas, no dejando de lado una u otra, para que el aprendizaje sea eficaz y se produzcan individuos competentes comunicativamente, es decir, que sepan comunicarse en los más diversos medios que se insertan. Y una forma de enseñar estas habilidades a los estudiantes y desarrollarlas de manera interconectada, de modo que sea más atractivo y lúdico es a través de recursos tecnológicos, buscando adaptarse a sus necesidades para obtener una comprensión completa del idioma.

5. RECURSOS SOBRE INFORMÁTICA EDUCATIVA

El mundo vive en la era de la comunicación e información, así que, nada más justo que integrar esa tecnología al proceso de enseñanza-aprendizaje, haciendo uso de los recursos de la llamada, Informática Educativa. Según, Alves (2009, p. 21):

A Tecnologia Educativa surge, por um lado, como via de acesso ao processo geral de tecnização da vida, isto é, o homem deve ser educado para atuar conscientemente num ambiente tecnológico e, por outro lado, como uma ciência aplicada capaz de contribuir para tornar o processo educativo mais eficaz, isto é, melhorar a aprendizagem. O domínio de estudo da Tecnologia Educativa consiste, assim, na construção de sistemas de ensino-aprendizagem capazes de provocar mudanças educativas significativas.

Siendo así, la Informática Educativa, surge de la necesidad de hacer el proceso educativo cada vez más eficiente, trayendo nuevos ropajes para las metodologías de enseñanza, que vengán enriquecerse y brillantar ese segmento, que necesite está en constante actualización y adecuándose a las nuevas innovaciones que van apareciendo.

Por consiguiente, respecto de la educación, Moran (2007, p. 21-22) declara que:

A educação tem de surpreender, cativar, conquistar os estudantes a todo momento. A educação precisa encantar, entusiasmar, seduzir, apontar possibilidades e realizar novos conhecimentos e práticas. A escola é um dos espaços privilegiados de elaboração de projetos de conhecimento, de intervenção social e de vida. É um espaço privilegiado de experimentar situações desafiadoras do presente e do futuro, reais e imaginárias, aplicáveis ou limítrofes. Promove o desenvolvimento integral da criança e do jovem só é possível com a união do conteúdo escolar e da vivência em outros espaços de aprendizagem.

De ese modo, se puede afirmar que es primordial que la educación proporcione/despierete la motivación, la creatividad, la curiosidad a sus adeptos, para que estén estimulados a buscar conocimiento. Pero para que esto ocurra es preciso que las esferas educativas se muestren abiertas a enfrentar los desafíos de los cambios y dispuestas a reformular sus prácticas.

Moran (2004 apud DAMASCENO, 2009, p 11) certifica que:

Uma das reclamações generalizadas de escolas e universidades é de que os alunos não aguentam mais nossa forma de dar aula. Os alunos reclamam do tédio e de ficar ouvindo um professor ficar falando na frente por horas, da rigidez dos horários, da distância entre os conteúdos das aulas e a vida.

De nuevo surge la necesidad de realizar una reformulación en las praxis educativas, pues los estudiantes ya están fatigados de solamente quedarse dentro de una sala de clase, como agentes pasivos, que sólo tienen que escuchar al profesor a proferir información desde el comienzo al final del horario, sin que haya algo innovador, que diferencie de lo tradicional. De ahí, que se hace necesario la incorporación de los recursos sobre informática educativa en el ambiente educativo para que cambie ese panorama y pueda despertar interés de los alumnos.

Partiendo de esta lógica, Moran (2007, p. 11) expone que:

Com a educação *on-line*, com o avanço da banda larga na internet com a TV digital e outras tecnologias móveis, teremos todas as possibilidades de cursos: dos totalmente prontos e oferecidos através de mídias audiovisuais até os construídos ao vivo, com forte interação grupal e pouca previsibilidade. Teremos cursos totalmente individualizados e outros baseados em colaboração. Teremos cursos *on-line* e outros parcialmente *on-line*. Só não teremos os modelos atuais convencionais.

Así, los recursos de informática educativa vinieron para modificar y revolucionar los modelos actuales convencionales de enseñanza, que a partir de la utilización de esos aparatos se convierten en ambientes interactivos y llamativos, adoptando nuevo método, como ejemplo, los cursos *on-line*, a distancia, conocidos como *EAD*, semipresenciales, clases audiovisuales que hacen la interacción entre el conocimiento, la tecnología, el profesor y el alumno.

Moran (2007, p. 52), nos presenta algunos de los recursos de la informática educativa:

Existem ambientes virtuais simples (como, por exemplo, as páginas de grupos) e complexos (plataformas virtuais integradas). Existem ambientes gratuitos (Moodle, Teleduc, E-Proinfo, Aulanet) e ambientes virtuais pagos (Blackboard). Existem ambientes de código fechado (gratuitos ou pagos, nos quais não se pode mexer no código-fonte) ou de código aberto (que permitem modificar o programa, como o Moodle).

Ciertamente, el número de estas herramientas es incalculable y podemos encontrarlas en diversas formas de presentación, como, gratuitas y pagadas. Plataformas de mensajes instantáneas y de la enseñanza de idiomas, los blogs, los portales educativos, ordenadores, teléfonos móviles, la tableta, la televisión, el correo electrónico, la biblioteca de acervos virtuales, el almacenamiento en nube, el *chat*, la radio, *Google Docs*, EaD, *CD-ROM* y sitios *web*, son algunos ejemplos de recursos educativos, además de diversos otros softwares que están disponibles con el avance de Internet.

Gadotti (2003, p. 3), sostiene que:

As novas tecnologias criaram **novos espaços do conhecimento**. Agora, além da escola, também a empresa, o espaço domiciliar e o espaço social tornaram-se educativos. Cada dia mais pessoas estudam em casa pois podem, de lá, acessar o **ciberespaço da formação** e da **aprendizagem a distância**, buscar “fora” – a informação disponível nas redes de computadores interligados – serviços que respondem às suas demandas de conhecimento.

De este modo, el desarrollo tecnológico, permite que los estudiantes disfruten de esos instrumentos en los más variados sectores, en la escuela, en el trabajo, en la calle, entre otros. Superando las barreras del aula y permitiendo que el conocimiento se acceda en cualquier lugar y en cualquier momento.

Esto puesto, se deduce que los recursos de informática educativa promueven la interacción, el descubrimiento, la motivación, la curiosidad, el interés, principalmente, la libertad y la autonomía de poder planificar la manera que se dará el aprendizaje, sin la dependencia de local y horario. En vista de esto, las TDIC's, con su velocidad sorprenden a la sociedad por la manera que evolucionan y los beneficios que llevan consigo. Siendo así, las instituciones de enseñanza no pueden ignorar y contestar el potencial que la tecnología posee para mejorar y complementar la enseñanza-aprendizaje, cuando bien aprovechadas nos permite, interactuar, pensar, imaginar, conocer, aprender, realizar tareas, potenciando el desarrollo de las habilidades del educando. Luego, esas herramientas son riquísimas en conocimiento e información, además de poder ser utilizadas en los más variados sectores y por personas de todas las edades.

6. LA IMPORTANCIA DE INTEGRAR LAS TDIC'S EN LA ENSEÑANZA DE E/LE

Es cierto que la tecnología ha llegado a transformar la forma de vivir, pensar y actuar de la sociedad. Por lo tanto, nada más justo que integrar estos nuevos avances en la enseñanza-aprendizaje del español como lengua extranjera - E/LE, con el fin de mejorar y dinamizar ese proceso y sus metodologías. En este segmento, Arrarte y Villapadierna (2001, p. 11), declaran que:

Ya desde la aparición de las primeras computadoras a mediados del siglo XX, equipos de investigadores de distintos países comenzaron a explorar las posibles aplicaciones didácticas de estas tecnologías, dando lugar a una especialidad nueva: el aprendizaje de lenguas asistido por ordenadores. [...] Los avances técnicos producidos durante este medio siglo han ido acompañados de manera simultánea por una notable evolución en las formas de concebir la naturaleza del lenguaje, la adquisición de segundas lenguas y, por tanto, la metodología de su enseñanza y aprendizaje

De esa manera, la incorporación de las TDIC's en la enseñanza aprendizaje del E/LE, modifica las metodologías educativas, una vez que reestructura la forma de intercambiar experiencias/conocimientos entre el profesor y el alumno, optimiza el acceso a la información, dinamiza el proceso, lo que estimula autonomía en el aprendiz.

Pollard y Pollard (1993 apud ARRARTE; VILLAPADIERNA, 2001, p. 109), hace la distinción de las características de la enseñanza tradicional en relación a las clases que se utilizan que de recursos tecnológicos:

Aula tradicional – Aula tecnológicamente equipada. Centrada em el profesor – Centrada en el alumno. Profesor como especialista en el contenido – Profesor como especialista en aprendizaje. Alumnos pasivos – Alumnos activos. Profesor proporciona conocimiento – Profesor facilita y organiza el conocimiento. Alumnos con acceso limitado a libros y otro material impreso – Alumnos con acceso a una gran cantidad de información. Aislamiento en el aula – Entorno de aprendizaje mucho más allá de los muros del aula. Alumno como receptor de información – Alumno como usuario de información y solucionador de problemas. Énfasis en el rendimiento individual – Énfasis en actividades de colaboración y en proyectos [...].

De este modo, se puede verificar la gran importancia de incorporar las TDIC's en la enseñanza de E/LE, pues promueven una reformulación en el modo de enseñar, que sale de aquel segmento tradicional, que sólo quedaba dentro de las paredes del aula, que mostraba el profesor como el centro y poseedor del conocimiento y tenía a los alumnos como individuos

pasivos, que sólo tenían acceso a las informaciones que eran repasadas por el educador y nada más, haciendo con las clases de E/LE se mostrasen monótonas y poco atractivas.

En contrapartida, con la inclusión de los aparatos tecnológicos en la enseñanza de lenguas, este escenario gana un nuevo ropaje, se convierte en más atractivo y dinámico. Teniendo la finalidad de desarrollar en los usuarios las habilidades comunicativas. Como explica, Conejo y Herrera (1998 apud LÓPEZ, 2015, p. 18):

1. El objetivo principal es el desarrollo de las habilidades comunicativas de la lengua meta.
2. Auténticas y participativas.
3. Fomentar la autonomía del alumno.
4. Fomentar la colaboración entre los alumnos.
5. Tienen en cuenta los diferentes estilos de aprendizaje y necesidades de los alumnos.
6. Usan las herramientas de manera natural.
7. Suponen un proceso de construcción de la información.
8. Utilizan lenguajes diversos.
9. Deben ajustarse al nivel de competencia digital de los alumnos.
10. Presentan una secuenciación adecuada y ofrecen andamiaje necesario.
11. Son rentables.

Así, esta nueva manera de enseñar, tiene por objeto atender las diferentes necesidades de los estudiantes, ayudándoles a tener más autonomía y competencia de operar con los contenidos de la lengua meta, dentro de los diferentes contextos que se inserta. Teniendo como principales características: la automatización, la diversidad, la interconexión, la interactividad, la instantaneidad, el intercambio de información, los recursos audiovisuales, la conexión en tiempo real, entre otras.

Para Hamer (2003 apud LÓPEZ, 2015, p. 9):

Los programas computacionales de enseñanza de lengua, ofrecen al estudiante la oportunidad de estudiar conversaciones y textos, realizar ejercicios de gramática y vocabulario, y aún más, grabar su voz. Por lo tanto, es innegable su utilidad y el grado de motivación que ellos presentan.

De tal modo, podemos identificar diversos puntos positivos para que la enseñanza de lenguas extranjeras haga uso de los recursos tecnológicos, ya que despertar la motivación en los usuarios a través de sus innumerables herramientas que les posibilitan realizar las más distintas tareas que engloban las cuatro habilidades comunicativas.

En lo que se refiere a la enseñanza de Lengua Extranjera en el tercer y cuarto ciclos de la enseñanza fundamental los Parámetros Curriculares Nacionales - PCN's, explana que:

Havendo, na escola, acesso a revistas, jornais, livros, TV, vídeo, gravador, computador etc., típicos do mundo fora da sala de aula, tais recursos podem ser usados na elaboração de tarefas pedagógicas, para deixar claro para o aluno a vinculação do que se faz em sala de aula com o mundo exterior (as pessoas estão no seu dia-a-dia

envolvidas na construção social do significado; as possibilidades que existem fora da sala de aula de se continuar a aprender Língua Estrangeira (BRASIL, 1998, p. 87).

En este sentido, los PCN's nos direccionan a hacer uso de las herramientas tecnológicas en la enseñanza de lenguas extranjeras, con el objetivo de demostrar para el alumno que también se debe llevar en consideración los conocimientos que están en el exterior de la escuela, que es preciso que pueda aprender un nuevo idioma no sólo dentro de la escuela, sino también fuera, con la ayuda de los recursos tecnológicos eso se hace posible.

Arrarte y Villapadierna (2001, p. 54) declaran que:

Uno de los principales atractivos de internet para los jóvenes en general y muy en particular para aquellos que se interesan por el conocimiento o la práctica de segundas lenguas es la posibilidad de entrar en contacto, desde su propia casa o desde la escuela y en cualquier lugar del mundo, con hablantes nativos de la que es su lengua meta, esto es, aquella que están adquiriendo.

Por lo tanto, no podemos mirar la Internet como sólo una fuente rica en contenido, pero también hay que entender que es un eficaz canal de comunicación que conecta a personas en todo el mundo. Y es ese factor que llama la atención de los estudiantes que buscan la adquisición de una segunda lengua, pues esa herramienta de la comunicación les proporciona contacto con hablantes nativos de la lengua, haciendo que los alumnos puedan observar sus variantes lingüísticas, el modo de hablar y se expresar, aumentando su conocimiento y vocabulario en torno de la lengua meta.

Arrarte y Villapadierna (2001, p. 17) nos presentan sitios que podemos consultar para adquirir información sobre la lengua española y los países que la tiene como lengua oficial.

Entre las iniciativas de tipo institucional, cabe destacar las de real academia española, el instituto cervantes, las consejerías de educación de varias embajadas españolas y numerosas universidades pericentes tanto a países del ámbito hispanohablante como a aquellos en que el español es estudiado como lengua extranjera.

Estos sitios ofrecen recursos didácticos que permiten al usuario tener acceso de manera gratuita la información acerca de grandes obras, colecciones de libros, artículos, imágenes, vídeos, músicas, pinturas, turismo, deportes, fiestas, culinaria, manifestaciones culturales, religiosas, política, económica, consulta a diccionarios, documentales, además de traer informaciones de carácter lingüístico, gramatical y de normas sobre el uso correcto de la lengua.

En vista de esto, es importante enfatizar el gran valor de introducir las TDIC's a la enseñanza-aprendizaje de E/LE, hacer uso de las competencias digitales en las clases de hoy es imprescindible, debido a sus innumerables beneficios y posibilidades de trabajar la lengua

adecuando el ritmo a cada necesidad que se produzca a lo largo del contexto. Proporciona el acceso inmediato a grandes volúmenes de información a cualquier hora y lugar, tiene por finalidad reproducir durante las clases situaciones comunicativas auténticas, al trabajar las competencias comunicativas, ampliando sentido y capacidades. Son incontables las ventajas, como, la interacción, la motivación, el aprendizaje autónomo, la interactividad, la aproximación, la versatilidad, las nuevas estrategias de comunicación, el aprendizaje activo, la colaboración y la autenticidad, además del gran leque de propuestas didácticas, como, actividades de búsqueda y selección de información, actividades de comprensión, producción, creación, intercambio y otras. Excede las distancias geográficas, posibilita conocer el mundo entero sin salir de casa, tener contacto con hablantes nativos, aprender contenidos gramaticales, estructuras sintácticas, lexicales, fonológicas. Así hace que el aprendizaje sea algo placentero mucho más atractivo y motivacional.

7. LA FORMACIÓN DOCENTE EN EL USO DE LAS TDIC'S

Educar en la era tecnológica es un desafío para el educador, ya que corresponde a él la función de ser el mediador de ese proceso que involucra al alumno, la tecnología, la adquisición del conocimiento y el uso consciente. Para Moran (2007, p.18):

Bons professores são as peças-chave na mudança educacional. Os professores têm muito mais liberdade e opções do que parece. A educação não evolui com professores mal preparados. Muitos começam a lecionar sem uma formação adequada, principalmente do ponto de vista pedagógico. Conhecem o conteúdo, mas não sabem como gerenciar uma classe, como motivar diferentes alunos, que dinâmicas utilizar para facilitar a aprendizagem, como avaliar o processo ensino-aprendizagem, além das tradicionais provas.

En consecuencia, el profesor, para ser una excelente profesional necesita estar abierto a cambios y constantes actualizaciones, para que no se convierta en un educador que sólo hace uso de las entonces metodologías tradicionales, que hacen que los alumnos se distancian del proceso de enseñanza-aprendizaje.

En esta perspectiva, Arrarte y Villapadierna (2001, p. 50) profieren que:

Cualesquiera que sean las disciplinas o los niveles de aprendizaje, el papel que juega la red en el ámbito educativo abarca evidentemente también la formación del profesorado, y en internet cada vez son más las posibilidades que tiene un profesor, en este caso de español como lengua extranjera, para ampliar o actualizar sus conocimientos, incluso para especializarse en aquellos aspectos más novedosos de la actividad docente. [...] recursos de libre acceso que permiten a los profesores

adentrarse en el conocimiento de las nuevas tecnologías y su aplicación a la enseñanza de lenguas [...].

Así, los recursos tecnológicos, como ejemplo, la Internet, también son herramientas que proporcionan al profesor actualizar sus prácticas de enseñanza, especializarse en determinadas áreas del conocimiento, aprender más a fondo sobre cómo utilizar esas herramientas, por medio de cursos *on-line*, videos de clases, archivos disponibles en la red, todo sin precisar salir de casa y adecuando a su tiempo libre.

Weber y Behrens (2010 apud ARAÚJO, 2017, p. 17) expone que:

Os professores de hoje sabem que a tecnologia pode ser um instrumento colaborativo em sala de aula. Mas eles, em sua maioria, não nasceram numa época informatizada e digitalizada, em que celulares registram fotos e computadores podem ser portáteis. E estes mesmos educadores, que têm tanta dificuldade para manipular as novas tecnologias, na maior parte das vezes, não tiveram formação para isso. Muitas vezes, inclusive, em sala de aula, os alunos têm mais domínio dos meios digitais que seus mestres.

En ese sentido, es primordial que los educadores estén dispuestos a también colocarse en el lugar de constantes aprendices, para que puedan adecuarse a las nuevas concepciones de enseñanza que van surgiendo. No pueden dejar de lado la tecnología en la enseñanza sólo porque no saben cómo manejarlas, hay que salir de la zona de confort, dejar de realizar sus actividades siempre de la misma manera e ir en busca de formación continuada.

Sobre el papel del profesor, Moran (2007, p. 33) dice que, “é ajudar o aluno a interpretar esses dados, a relacioná-los, a contextualizá-los. O papel do educador é mobilizar o desejo de aprender, para que o aluno se sinta sempre com vontade de conhecer mais”. Así, esos profesionales deben ser los mediadores y no los poseedores del conocimiento, siempre buscando aguzar la curiosidad por parte de sus alumnos y motívalos, una vez que muchos de ellos ya llegan a la escuela desmotivados, sin saber por qué están allí y lo que quieren de la vida. Luego, necesitan ser incentivados a explorar nuevos saberes e ir en busca de una sociedad mejor.

Esta nueva generación, ya nace en la era digital, dentro de ese mundo lleno de innovaciones tecnológicas e informaciones, visto que conviven diariamente con esas herramientas. De modo que, el educador no puede dejarlos alejados de esas tecnologías en el contexto escolar. Molla y Valles (2001, p. 680) declaran que:

La riqueza y variedad de este medio es infinita. Basta pensar en Internet: Desde el momento en que conseguimos que nuestros alumnos naveguen en español ya están "usando" la lengua que es de lo que se trata. Trabajar con Internet exige en cambio

que el profesor prepare de antemano lo que le va a pedir al alumno para que no se pierda en la Red y para que no entre en sitios poco recomendables.

La Internet/tecnología trae consigo numerosos beneficios para la enseñanza-aprendizaje de lenguas, como el español, pues a través de ella los estudiantes se acercan cada vez más de la lengua y mejoran su comunicación, pero si mal utiliza puede ocasionar algunos maleficios. Y para que eso no ocurra, es imprescindible que el profesor esté atento, pase los direccionamientos y defina los objetivos a ser trillados, para que no haya desvío de la finalidad.

Por lo tanto, es primordial que el profesor se adecue a esta nueva manera de enseñar utilizando las TDIC's, para que haga que el proceso de aprendizaje sea interactivo y dinámico. Su papel es ser el mediador, el facilitador, aquel que coordina y organiza el proceso, que establece puentes que son propicias a la adquisición del conocimiento. Puede crear debates, plataformas, actividades, compartir experiencias y reflexiones haciendo uso de los más diversos recursos tecnológicos. Y así, cautivando a sus alumnos, motivándolos, despertando la curiosidad, estimulando un aprendizaje colaborativo, en vez del individualismo. En esta perspectiva, un excelente aparato tecnológico que facilita este puente que conectar el estudiante al conocimiento de una nueva lengua en esta era globalizada, es la plataforma *Duolingo*, cuyo objetivo es enseñar idiomas de una manera atractiva, encantadora y eficiente, siempre preocupada por el aprendizaje de los usuarios.

8. DUOLINGO: UNA HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE DE IDIOMAS

8.1 Contexto Histórico

La aplicación *Duolingo* fue creada por el profesor, doctor en ciencias de la computación, emprendedor americano Luis Von Ahn y el cofundador Sererin Hacker. Ahn, que nació en Guatemala el 19 de agosto de 1978, desarrollador del CAPTCHA y fundador de la compañía reCAPTCHA, que consiste en un sistema de caja de diálogo que protege usuarios de la internet contra *spam* y abuso, miembro del departamento de Ciencias de la Computación de la Carnegie Mellon School (REYNOLDS, 2013). En una encuesta dada al periodista Rafael Ciscati de la *Revista Época* en el año de 2014, Ahn dice que “la educación será ofrecida a través de los celulares” (CISCATI, 2014). Siendo así, el *Duolingo* es una herramienta lúdica que visa enseñar idiomas (español, alemán, inglés, francés, italiano y esperanto) de manera agradable, gratuita y online, disponible para *smartphone* en las plataformas *iOS*, *Android* y *Windows Phone* y para *web*. Según la materia de la periodista Laura Martínez del sitio de noticias *Cnet.com*, esa

plataforma “fue escogida por Apple como la *Mejor Aplicación para iPhone* del año 2013, por Google como *lo mejor de lo mejor* para Android en el 2013 y 2014 y por TechCrunch como mejor compañía de educación en el 2014” (MARTÍNEZ, 2005).

En este sentido, el *Duolingo* es considerado la mejor aplicación del mundo en la categoría de enseñanza de idiomas. Ya ha alcanzado los 300 millones de descargas, y eso sin gastar en publicidad, incluso, porque, cree que la mejor manera de hacer *marketing* es la realizada por los propios usufructuarios que usan la herramienta y les gusta, porque satisfacen sus necesidades y la recomiendan a otras personas. Así, tiene Brasil, como el segundo país con más usuarios, con 31 millones en la plataforma y los Estados Unidos en primer lugar, con 55 millones. Recibió el famoso Premio Lemelson-MIT del Instituto de Tecnología de Massachusetts, una estimada recompensa financiera destinada a jóvenes inventores de soluciones tecnológicas que hacen el mundo mejor a través de sus creaciones (FRAGA, 2018). De acuerdo con esto, el *Duolingo* es el software más atractivo y popular para enseñar y aprender una nueva lengua debido a su preocupación con el verdadero aprendizaje.

En una entrevista dada a la periodista Nayara Fraga del sitio *Época NEGOCIOS*, Luis Ahn, explica la razón que lo llevó a desarrollar el *Duolingo*.

Eu tinha acabado de vender o reCAPTCHA para o Google, em 2011, e estava pensando em fazer. Não havia necessidade de buscar algo por dinheiro. Queria fazer algo pelo qual eu fui apaixonado. E sempre fui apaixonado pela educação, sabe? Algumas pessoas dizem que a educação pode se tornar uma classe social. Mas, para mim, sempre pareceu o oposto. Em países como Guatemala e Brasil, como pessoas que têm muito dinheiro se educam muito bem e, portanto, têm muito dinheiro, enquanto pessoas que não têm dinheiro apenas aprendem a ler e escrever e, por isso, nunca usam muito dinheiro. Portanto, eu gostaria de fazer algo do que todos os acessos à educação. Decidi me concentrar na educação de idiomas e, no início, em inglês. Tem muito a ver com o fato de que sou da Guatemala. Todos querem aprender inglês na Guatemala, e esse ensino é muito caro. Eu queria oferecer uma maneira de aprender inglês grátis. E assim surgiu o Duolingo. Depois, pensamos: "se vamos oferecer inglês, por que não oferecemos os outros idiomas?" (AHN apud FRAGA, 2018).

Así, podemos ver que la plataforma tiene un interés real en promover una educación democrática, en el sentido de ampliar y permitir que todas las personas tengan acceso a ella, desde las clases más ricas hasta las más pobres, independientemente de su edad, situación financiera o género.

Por lo tanto, desde su inicio, *Duolingo* tiene como objetivo promover la enseñanza de idiomas de calidad a todos los que lo usan, siempre buscando colocar el alumno como protagonista de su educación, teniendo la autonomía para gobernar la forma en que se llevará a cabo su aprendizaje

8.2 La Importancia de la Plataforma Duolingo como Herramienta para Auxiliar la Enseñanza de una Segunda Lengua – Español

El uso de esta plataforma es de gran relevancia para la enseñanza-aprendizaje de una segunda lengua, que, en el caso de ese trabajo, la lengua española, una vez que su formato en forma de juego trabaja con las cuatro habilidades comunicativas de modo concomitante, hecho que es fundamental para el desarrollo de individuos comunicativamente competentes. Así que, sus lecciones gamificadas abarcan, la lectura, la escritura, la comprensión, la traducción, la audición y la práctica oral que se dividen en diferentes niveles y pudiendo ser estipulada por el usuario una meta diaria a ser alcanzada (cuadro 1), que puede ser cambiado cuando se desee.

Cuadro 1 - Metas diarias del uso de la plataforma *Duolingo*


METAS DIARIAS	TIEMPO DEFINIDO
RELAX	5 minutos al día
REGULAR	10 minutos al día
SERIO	15 minutos al día
INSANO	20 minutos al día


Fuente: Duolingo, 2019.


Un punto importante a ser resaltado es que esta plataforma posibilita la opción de elegir para empezar del nivel básico para usuarios que aún no tienen comprensión del español y/o hacer un teste de nivelación para aquellos que ya saben algo de la lengua. El *Duolingo* trabaja con la interacción diaria, notificando a su usuario que es hora de aprender nuevas expresiones y términos relacionados con el idioma español, tiene un modo interactivo, donde tiene que leer la frase en portugués y en seguida escribir en español, así como también la aplicación hace su usuario traducir la frase del español al portugués (con o sin la ayuda de un banco de palabras). Además, de la parte escrita hay la auditiva, en la que el usufructuario debe elegir las palabras que oye, y escuchar una frase reproducida en español y luego escribirla de la misma forma. También tiene actividades para pronunciar frases en español, completar la traducción, escoger la imagen correspondiente a la palabra electa, seleccionar la traducción correcta de la frase y los pares de palabras. Concomitantemente, presenta el uso en conjunto de ilustraciones, escritura y audio en una sola actividad. Sigue abajo algunas figuras de las lecciones del *Duolingo*:

Figura 1 - Actividad de pronunciación

Fale esta frase

 **Nosotros no tenemos ningún perro.**



Tradução: 
Nós não temos nenhum cachorro.

CONTINUAR

Fuente: Duolingo, 2019.

Figura 2 - Actividad para completar la traducción

Complete a tradução

Não, não são tartarugas.

No, no son tartugas .

Correto! 

CONTINUAR


Fuente: Duolingo, 2019.

Figura 3 - Actividad para escribir lo que escuchar

Escreva o que escutar

No es queso, es pasta

Tradução: 
Não é queijo, é massa.

CONTINUAR

Fuente: Duolingo, 2019.

Figura 4 - Actividad para seleccionar las palabras que escuchar

Toque no que escutar

Mi esposo nunca duerme en el sofá pero yo sí

siempre ya después también

NÃO POSSO OUVIR AGORA

ENVIAR

Fuente: Duolingo, 2019

Figura 5 - Actividad para seleccionar la imagen correspondiente a la palabra elegida

Qual destas imagens é "a caneta"?

el bolígrafo

el mapa

el coche

la botella

ENVIAR

Fuente: Duolingo, 2019.

Figura 6 - Actividad para seleccionar la traducción correcta de la frase

Selecione a tradução correta

Ela vai para o hospital hoje.

Va hacia el patio hoy.

Ella va para el hospital hoy.

Hoy va al hogar.

Correto!

CONTINUAR

Fuente: Duolingo, 2019.

Figura 7 - Actividad seleccionar pares de palabras.

Toque nos pares

porque vegetales hasta

obrigado gracias porque

mucho até vegetais muito

ENVIAR

Fuente: Duolingo, 2019.

Figura 8 - Actividad para traducir del español al portugués con el auxilio del banco de palabras.

Traduza esta frase

El plato está entre el vaso y la fuente.

O prato está entre o copo

e a fonte

datas

aceito rato

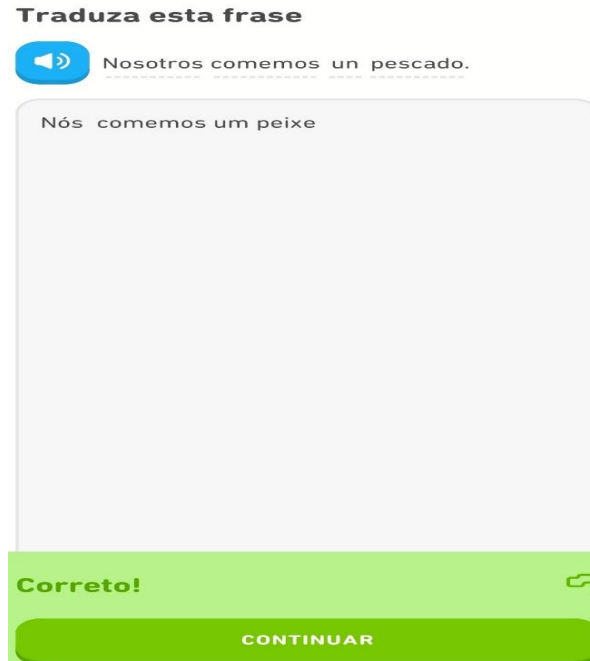
fecho

Correto!

CONTINUAR

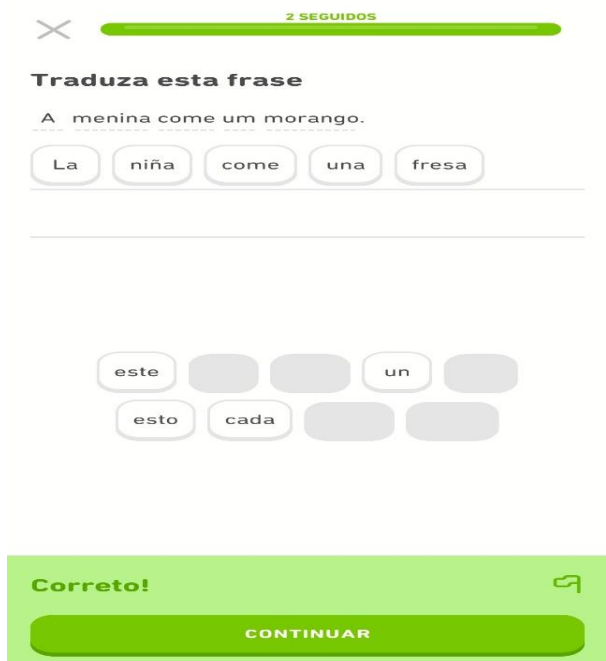
Fuente: Duolingo, 2019.

Figura 9 - Actividad traducir del español al portugués sin ayuda del banco de palabras



Fuente: Duolingo, 2019.

Figura 10 - Actividad para traducir del portugués al español



Fuente: Duolingo, 2019.

La aplicación permite que sus usufructuarios aprendan sobre el uso de los tiempos verbales, adjetivos, saludos, artículos, curiosidades de la naturaleza, países, profesiones, números, entre otros, todo de manera interactiva e interesante, trayendo innumerables términos y situaciones de la vida cotidiana. A cada paso completado, la aplicación felicita y premia al usuario con una conquista.

En esta perspectiva, el sitio oficial de *Making Duolingo*, Rollinson (2018). informa cómo se formulan sus cursos:

Os cursos do Duolingo são separados em seções chamadas **habilidades**. Cada habilidade é responsável por ensinar cerca de 30 novas palavras, além de alguns conceitos gramaticais. As habilidades estão centradas em uma situação (como viajar) ou em uma parte específica do idioma (como saudações ou frases comuns). As habilidades são compostas de **lições** que ensinam um pedaço pequeno das palavras e conceitos gramaticais da habilidade.

En vista de esto, está claro que esta plataforma de enseñanza de idiomas tiene como objetivo trabajar con todas las habilidades comunicativas y no solo con la parte gramatical del lenguaje. Está preocupada en hacer que sus alumnos se acerquen de las situaciones reales del uso de la lengua, factor que es fundamental para su adquisición.

Sobre este proceso, Krashen (1987 apud FERNANDEZ, 2011, p. 5977), considera que:

A aprendizagem é um processo consciente, é o saber a respeito de uma nova língua, é o conhecimento formal gramatical do sistema linguístico, porém este conhecimento não garante a aquisição da língua em questão, esta aquisição se dá através de um processo subconsciente de assimilação natural, intuitivo, fruto de interações em situações reais de convívio humano.

Por consiguiente, *Duolingo* presenta los requisitos para que el estudiante se sienta comfortable para tener una adquisición efectiva del idioma estudiado: motivación, atraktividad y situaciones reales.

Las habilidades se manejan en *Duolingo* de manera nivelada, el alumno empieza desde el nivel cero (introducción) y tiene la posibilidad de hacer más cuatro niveles, siendo que, las dificultades de las lecciones aumentan gradualmente.

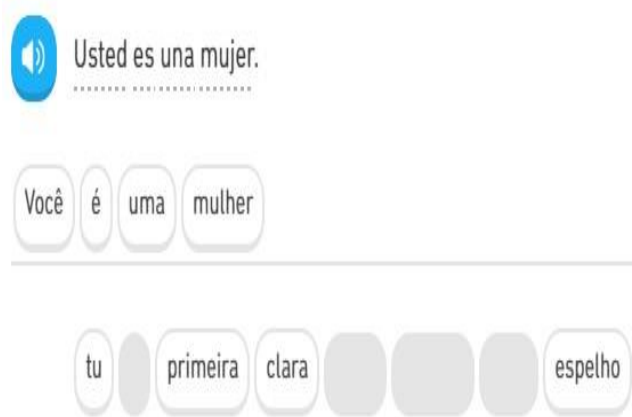
Según Rollinson (2018), el nivel cero, también llamado introducción, expone:

Todas as palavras e conceitos gramaticais da habilidade com dois tipos de exercícios: exercícios de imagem e exercícios de reconhecimento assistido. **Os exercícios de imagem** introduzem palavras pedindo que você escolha qual imagem corresponde à palavra que está aprendendo. **Os exercícios de reconhecimento assistido** solicitam que você traduza uma frase do idioma que está aprendendo para o seu idioma nativo. Novas palavras são destacadas e tocar nelas mostra uma tradução. Há também um **banco de palavras**, que contém todas as palavras da frase traduzida, além de algumas palavras perturbadoras para tornar o exercício mais desafiador.

En este sentido, éste es el nivel de reconocimiento (figuras 11 y 12), desde el cual el aprendiz comienza a familiarizarse con la nueva lengua, practica tareas de análisis de imágenes, para elegir cuál corresponde a la palabra solicitada, de la traducción de un idioma a otro, para verificar si el conocimiento está siendo internalizado y hay la posibilidad de escuchar las frases puestas.

Figura 11 – Nivel Cero del *Duolingo*

Escreva isto em português



Fuente: Duolingo, 2019.

Figura 12 - Nivel Cero del *Duolingo*

Qual destas imagens é "as meninas"?



Fuente: Duolingo, 2019.

Y el nivel uno, objetiva preparar el alumno para:

[...] produzir frases no idioma que você está aprendendo. Isso é feito por meio de **exercícios de produção assistida**, onde você deve traduzir frases para o idioma que está aprendendo com a ajuda de um banco de palavras. Esses exercícios são muito parecidos com os exercícios de reconhecimento assistido do Nível de Introdução, mas, em vez de escolher palavras em seu idioma nativo, você precisa escolher palavras no idioma que está aprendendo (ROLLINSON, 2018).

Siendo así, es el nivel de la producción asistida (figuras 13 y 14), esto es, la plataforma ayuda al estudiante a aprender elaborar frases en la lengua deseada. En sus lecciones se dan oraciones para que por medio de un conjunto de palabras sueltas el alumno elegirá las correctas y va a ponerlas en el orden requerido. Además de tareas escuchar, comprender, leer y hablar.

Figura 13 – Nivel uno del Duolingo

Fuente: Duolingo, 2019.

Figura 14 - Nivel uno del *Duolingo*

Fuente: Duolingo, 2019.

El siguiente nivel es el dos (figura 15), en él “você começa a traduzir frases sem ajuda. Este nível contém exercícios de recall, nos quais você deve traduzir uma frase no idioma que está aprendendo para o seu idioma nativo. Esses exercícios reforçam sua capacidade de ler o idioma que você está aprendendo” (ROLLINSON, 2018). También es autodenominado de recuperación, pues, desde ahí, el usufructuario inicia su emancipación, es decir, en los anteriores las tareas funcionaban como un banco de palabras para habituar el estudiante con el idioma elegido, pero a partir de ese momento la plataforma comienza a reducir los auxilios, no hay más aquellos términos para seleccionar para poder producir lo que se pide, ahora es el alumno quien tiene que traducir las oraciones que lee y escucha de la lengua que está aprendiendo para su LM.

Figura 15 – Nivel dos del *Duolingo*



Fuente: Duolingo, 2019.

En cuanto al nivel tres (figura 16), Rollinson (2018), declara que “presenta **exercícios de escuta** onde você ouve uma frase no idioma que está aprendendo e é solicitada a anotá-la. Esses exercícios foram projetados para melhorar sua capacidade de ouvir o idioma”. Es el segmento de la audición, pero es importante enfatizar que las otras habilidades no dejan de ser trabajadas. Así, presenta lecciones en las que el aprendiz escucha una frase en español y luego necesita escribirla de la misma manera.

Figura 16 - Nivel tres del *Duolingo*



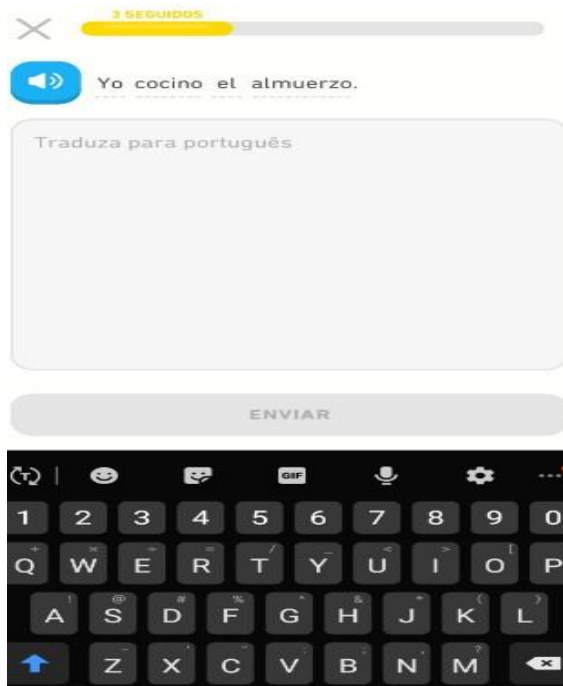
Fuente: Duolingo, 2019.

Acerca del cuarto nivel, Rollinson (2018), explica que:

O nível final se concentra em ensinar você a produzir frases através de **exercícios de produção não assistidos**, nos quais você traduz frases do idioma que está aprendendo sem a ajuda de um banco de palavras. Estes são os exercícios mais difíceis do Duolingo e são essenciais para aprender a escrever por conta própria.

Este último grado es el de la producción no asistida (figuras 17 y 18), o sea, en ella el usuario ya obtiene un cierto dominio de todas las habilidades comunicativas, su autonomía de aprendizaje ya está desarrollada, por lo que puede producir y comprender oraciones sin ninguna ayuda que la plataforma pueda ofrecerle.

Figura 17 - Cuarto nivel del *Duolingo*



Fuente: Duolingo, 2019.

Figura 18 - Cuarto nivel del *Duolingo*



Fuente: Duolingo, 2019.

Por lo tanto, *Duolingo* por medio de sus niveles, siempre busca enseñar de la mejor manera, abarca a todo momento en ellos las cuatro habilidades comunicativas. Concibe estudiante motivado, se presenta en un ambiente que hace que sea comfortable y seguro para llevar a cabo las actividades con calma, en su tiempo. Algo importante a tener en cuenta es que *Duolingo* siempre advierte al alumno que hable en voz alta todas las palabras estudiadas, para que las fije mejor en su mente y pueda ser una persona competente comunicativamente.

El *Duolingo* es una herramienta que objetiva el aprendizaje real de sus usuarios, por lo que ha reconstruido sus cursos más populares desde cero para garantizar una cobertura

sistemática de lo que el estudiante necesita aprender para comunicarse en un segundo idioma. Además, ofrece sus lecciones en una nueva secuencia que sigue un estándar internacional, el MCER, que representa el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas. Sus cursos cubren todo el contenido de los niveles A1 y A2, con aproximadamente 800 palabras en cada nivel. Dado que el contenido que se refiere al nivel B1 está en desarrollo (PAJAK, 2019). De este modo, podemos constatar que *Duolingo* no es una plataforma que enseña idiomas de cualquier manera, pues, pasa por actualizaciones constantes para potencializar sus recursos/enseñanzas y ajustarlos al MCER, asegurando que sus usuarios aprendan la mejor forma posible.

En este aspecto, debemos comprender en qué consiste el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas – MCER:

El *Marco Común Europeo de Referencia* proporciona una base común para la elaboración de programas de lenguas, orientaciones curriculares, exámenes, manuales, etc., en toda Europa. Describe de forma integradora lo que tienen que aprender a hacer los estudiantes de lenguas con el fin de utilizar una lengua para comunicarse, así como los conocimientos y destrezas que tienen que desarrollar para poder actuar de manera eficaz. La descripción también comprende el contexto cultural donde se sitúa la lengua. El *Marco de referencia* define, asimismo, niveles de dominio de la lengua que permiten comprobar el progreso de los alumnos en cada fase del aprendizaje y a lo largo de su vida (MCER, 2002, p. 1)

Entonces, el MCER representa el estándar a ser seguido para la enseñanza de idiomas, es a través de él que se definen las habilidades, contenidos que el alumno puede alcanzar para saber cómo comunicarse efectivamente en la nueva lengua. Fue creado en Europa, pero debe aplicarse internacionalmente. Así, fomenta una unión entre las entidades de todos los países, para que establezcan los mismos parámetros de organización de sus cursos. Además de establecer los niveles de competencia que el estudiante debe lograr, que son: A (usuario básico), B (independiente) y C (competente), que a su vez se subdividen en A1, A2, B1, B2, C1 y C2.

Por consiguiente, estos niveles son responsables de delinear los aspectos lingüísticos que el alumno tiene que seguir para quedarse de acuerdo con el estándar MCER y volverse comunicativamente competente. De tal forma, son ellos que señalan las cuatro habilidades que el aprendiz tiene que adquirir: hablar, escribir, oír y leer. Además de designar las destrezas a ser obtenidas en cada nivel, la interacción con el medio, la comprensión / expresión oral y escrita.

En esta perspectiva, *Duolingo* tiene actualmente en su diseño 64 unidades (DUOLINGO, 2019), divididas en Básicas, Intermediarias y Avanzadas, que a su vez están organizadas en un formato de árbol:

Unidades Básicas: Para alumnos sem experiencia prévia em espanhol, ou que estão voltando a aprender depois de anos sem praticar.

Unidades Intermediárias: Para alumnos que conseguem se comunicar usando palavras e frases simples em espanhol.

Unidades Avanzadas: Para alumnos que conseguem se expressar bem em espanhol e querem reforçar os conhecimentos do idioma (DUOLINGO, 2019).

En las unidades básicas se enseñan: Básico 1, saludos, básico 2, comidas, animales, plurales, posesivos, ropas, preguntas, verbos – presente 1, colores, conjunciones, familia, preposiciones, casa, fechas y tiempo. Sigue abajo, en el *cuadro 2*, las palabras que son trabajadas en esta unidad:

Cuadro 2 - Unidades básicas

UNIDADES BÁSICAS		
BÁSICO 1	Artículos	El, la, un, una.
	Pronombres	Yo, él, ella, tú, usted.
	Substantivos	Hombre, mujer, niño, niña, manzana, pan, agua, leche.
	Verbos	Soy, es, come, eres, como, comes, bebe, bebo, bebes.
SALUDOS	Adverbios	Sí, no.
	Frases	Días, noches, gusto, favor, nada, siento.
	Interjecciones	Hola, adiós, gracias.
	Sustantivos	Perdón, español, inglés.
	Verbos	Hablo, hablas, disculpe.
BÁSICO 2	Artículos	Los, las.
	Pronombres	Nosotros, nosotras, ustedes, ellos, ellas.
	Substantivos	Hombres, mujeres, niños, niñas, vino, libro, carta, diario, persona.
	Verbos	Somos, son, bebemos, beben, escribe, escribes, escribo, escribimos, escriben, leo, lees, leemos, leen, lee.
COMIDA	Adjetivos	Vegetariano.
	Substantivos	Arroz, pescado, huevo, pollo, queso, fruta, pasta, jugo, naranja, carne, sopa, tomate, almuerzo, fresa, limón, comida, papa, salsa, cebolla, cena, desayuno, azúcar, sal, menú, emparedado, emparedados, cerveza, vegetales, té.
	Verbos	Comemos, comen, cocino.
ANIMALES	Substantivos	Gato(a), perro(s), gatos(as), caballo(s), elefante(s), pato(s), tortuga(s), pájaro(s), cangrejo, araña, oso, pingüino, animal(es), cerdo, ratón, conejo, león, mono, toro.
PLURALES	Substantivos	Manzanas, libros, diarios, llaves, cartas, pescados, palabras, fresas.

POSESIVOS	Artículos	Mi(s), tu(s), su(s), nuestro(a), nuestros(as).
	Adjetivos	Mío(a), suyo.
ROPAS	Substantivos	Pantalón, zapato, camisa, sombrero, ropa, abrigo, vestido, falda, traje, calcetín, gafas, suéter, corbata, cinturón, bota.
PREGUNTAS	Artículo	Cuánto.
	Adverbios	Cómo, cuándo.
	Pronombres	Qué, quién(es), cuál(es).
	Substantivo	Pregunta.
VERBOS: PRESENTE 1		Caminar, nadar, ver, cocinar, dormir, tener, correr, pagar, leer, comer, beber, escribir, querer, ir, hablar, poder, tocar, oír, hacer.
COLORES	Adjetivos	Blanco, rojo, negro, azul, amarillo, verde, gris, naranja.
	Substantivo	Color.
CONJUNCIONES		Y, o, si, que, porque, ni, pero, cuando, aunque, sino, mientras, como.
FAMILIA	Conjunción	E.
	Substantivos	Madre, padre, hijo, hermano, esposo, tío(a), familia, marido, mamá, papá, abuelo, primo, novio, bebé.
PREPOSICIONES		De, del, en, entre, por, para, sobre, sin, con, a, al, durante, contra, hacia, bajo, cerca, según, acerca.
FECHAS Y TIEMPO	Adverbios	Ayer, hoy, mañana, anoche.
	Preposiciones	Desde, hasta.
	Substantivos	Calendario, lunes, martes, miércoles, jueves, noche, viernes, día, sábado, año, domingo, semana, mes, vez, hora, momento, tarde, minuto, enero, febrero, marzo, abril, mayo, junio, julio, agosto, septiembre, octubre, noviembre, diciembre, temporada, fiesta, rato, segundo, estación, invierno, primavera, madrugada, verano, vacaciones, mediodía, fecha, cita, cumpleaños.
CASA	Substantivos	Mesa, cama, silla, cuchara, cuchillo, plato, vaso, teléfono, taza, televisión, cuna, cocina, ventana, piscina, espejo, esponja, sofá, lámpara, escritorio, sartén, puerta, pared, horno, techo, piso, dormitorio, sótano, escalera, refrigerador, lavadora, secadora, baño, habitación, cepillo, jabón, rasuradora, paraguas, cartera, sábana.
	Verbo	Limpiar.

Fuente: Duolingo, 2019.

Ya en las unidades intermediarias, son explotados: Los tamaños, profesiones, adjetivos, verbos - presente 2, artículos, adverbios, objetos, verbos ser/estar, lugares, gente, pronombres objetivos, números, verbos – pasados, verbos – presente 3, verbos – infinitivos 1, verbos –

futuro inmediato, países, adjetivos 2, pronombres, direcciones, educación, objetos abstractos 1. Como se puede verificar en el *cuadro 3*:

Cuadro 3 - Unidades Intermediarias

UNIDADES INTERMEDIARIAS		
TAMAÑOS	Adjetivos	Grande, pequeño, largo, alto, corto, enorme, gran, bajo.
	Substantivo	Tamaño
PROFESIONES	Substantivos	Maestro, estudiante, doctor, policía, jefe, rey, secretario, autor, juez, guardia, profesor, poeta, soldado, empresario, abogado, capitán, artista, periodista, actor, empleado, coronel, especialidad, príncipe, pintor, comandante, agente, dueño, especialista, profesión, trabajo, sacerdote, ingeniero, panadero, carpintero, granjero, mesero, cajero, conductor, cocinero, enfermero, atleta.
ADJETIVOS	Adjetivos	Viejo, joven, bonito, buen, bueno, bilingüe, mismo, mayor, menos, primero, mejor, nuevo, feo, útil, posible, importante, final, cierto, real, positivo, solo, diferente, personal, necesario, duro, público, popular, fuerte, principal, único, seguro, local, distinto, capaz, profesional, siguiente, suficiente, propio, imposible, peor, simple, claro, normal, familiar, malo, responsable, pobre, plano, justo, histórico, natural, rico, próximo, reciente, junto, tradicional, pasado, inteligente, rápido, barato, caro.
	Artículos	Último, tanto.
VERBOS: PRESENTE 2		Saber, estudiar, seguir, jugar, encontrar, quedar, llevar, ayudar, mostrar, venir, bajar, pesar, mirar, probar, estar, soñar, recordar, aparecer, presentar, buscar, cerrar, aceptar, tomar, visitar, dar, volver, respetar, pensar, caber, comenzar, conocer, acabar, contar, parecer, servir, sentir, firmar, incluir, entregar, culpar, entrar, importar, depender, abrir, requerir, empezar, decir, llegar.
ARTÍCULOS		Ese, este, cada, uno, esto, eso, aquel, éste, mucho, alguno, todo, poco, ambos, cuanto, otro, cualquier, ninguno, qué.
ADVERBIOS		Bien, muy, más, así, mucho, tan, menos, ya, después, nunca, aquí, siempre, también, sólo, ahora, donde, tanto, antes, además, entonces, casi, todavía, despacio, luego, aún, allí, tampoco, pronto, general, supuesto, demasiado, especialmente, quizá, bastante, finalmente, alrededor, lejos, solamente, jamás, actualmente, realmente, totalmente, simplemente, quizás, prácticamente, debajo, adelante, probablemente, igualmente, inmediatamente, principalmente, únicamente, generalmente, aproximadamente, recientemente, perfectamente, seguramente,

		rápidamente, nuevamente, completamente, exactamente, absolutamente, definitivamente, naturalmente, lentamente, anteriormente, fácilmente, normalmente, posiblemente, necesariamente, relativamente, apenas.
OBJETOS	Substantivos	Cosa, coche, llave, botella, mapa, bicicleta, bolígrafo, bola, dinero, computadora, celular, maleta, tren, moto, radio, cámara, reloj, barco, avión, tijeras, mochila, pluma, tarjeta, batería, campana, papel, dólar, fuente, objeto, página, aceite, revista, copa, periódico, cadena, documento, caja, foto, bolsa, aparato, vehículo, alcohol, puente, pantalla, pieza, polvo, máquina, regla, moneda, auto, motor, columna, bandera, bomba, arma, lista, nota, rueda, autobús.
SER/ESTAR	Verbos	Soy, estoy, eres, estás, es, está, somos, estamos, son, están.
LUGARES	Adverbio	Dónde.
	Substantivos	Restaurante, playa, hotel, jardín, aeropuerto, calle, café, ciudad, casa, castillo, lugar, país, zona, comunidad, universidad, banco, plaza, región, escuela, cuarto, puerto, costa, sala, institución, área, instituto, hospital, nación, departamento, terreno, palacio, isla, Pueblo, territorio, edificio, barrio, museo, oficina, parque, cárcel, hacienda, carretera, salón, patria, festival, torre, hogar, frontera, patio, pista, avenida, continente, bar, esquina, biblioteca, ruta, colonia, oeste, galería, agencia, distancia, capital.
GENTE	Substantivos	Amigo, persona, gente, señor, población, cultura, trabajador, revolución, ciudadano, vecino, compañero, audiencia, pareja, matrimonio, víctima, individuo, turismo, humanidad, enemigo, costumbre, chico, campesino, feria, caballero, testigo, adulto.
PRONOMBRES OBJETIVOS	Pronombres	Me, te, le(s), nos, lo(s), la(s), se.
NÚMEROS	Artículo	Tercer.
	Numerales	Dos, tres, cuatro, cinco, seis, siete, ocho, nueve, diez, once, doce, trece, catorce, quince, veinte, treinta, cuarenta, cincuenta, sesenta, setenta, mil.
	Substantivos	Número, mayoría, metro, par, kilómetro, millón, tonelada, mitad, doble, tercero.
VERBOS: PASADOS	Adverbios	Poco, siquiera, recién.
	Verbos	Ser, estar, comer, beber, ir, hablar, gustar, querer, llover, tocar, oír, ver, decir, hacer, tener, dar, llegar, quedar, dejar, pasar, venir, volver, poder, comenzar, explicar, preguntar, salir, empezar, llevar, pedir, recibir, decidir, presentar, lograr, tomar, mirar, encontrar, ocurrir, abrir, responder, pensar, llamar, mostrar, entrar, seguir, saber, ganar, perder, sentir, recordar, terminar, iniciar, caer, aparecer, conseguir,

		permitir, escribir, contar, obtener, contestar, alcanzar, sacar, negar, considerar, intentar, insistir, ofrecer.
VERBOS: PRESENTE 3		Gustar, comprar, dudar, llenar, salvar, pedir, regresar, preguntar, continuar, poseer, mezclar, ganar, parar, llueve, permitir, añadir, recibir, vivir, considerar, utilizar, valer, contener, gastar, reconocer, responder, interesar, entender, derrotar, costar, manejar, ocupar, cortar, trabajar, rechazar, dejar, afectar, mejorar, desear, alcanzar, observar, pasar, consultar, volar, perder, crear, intentar, reservar, expresar, poner, tratar, usar, terminar, crear, pertenecer, llamar, andar, levantar, necesitar, descansar, esperar, caer, ofrecer, tirar, girar, curar, cantar, secar, salir, saltar, odiar.
VERBOS: INFINITIVO 1		Ser, estar, comer, beber, dormir, tener, ver, caminar, leer, escribir, ir, nadar, llover, tocar, repetir, oír, decir, hacer, dar, partir, llegar, despertar, alquilar, pesar, saber, hablar, pasar, dejar, salir, conocer, evitar, pensar, tomar, poner, realizar, vivir, llevar, mantener, volver, encontrar, entrar, trabajar, buscar, conseguir, obtener, crear, lograr, esperar, entender, contar, cambiar, establecer, alcanzar, ganar, jugar, tratar, pagar, recibir, caer, utilizar, recordar, mejorar, presentar, abrir, morir, sentir, resolver, considerar, producir, terminar, aceptar.
VERBOS: FUTURO INMEDIATO		Ir, ser, estar, pensar, comer, tomar, poner, mantener, volver, encontrar, trabajar, buscar, conseguir, obtener, lograr, esperar, entender, perder, contar, cambiar, establecer, alcanzar, ganar, tratar, pagar, recibir, caer, utilizar, recordar, presentar, abrir, sentir, resolver, considerar, terminar, llamar, comprender, crear, reconocer, pedir, mirar, servir, reducir, olvidar, escuchar, continuar, venir, quedar, empezar, aumentar, acabar, ofrecer, abandonar, ayudar, superar, aprender, elegir, recuperar, descubrir, usar, aplicar, demostrar, controlar, defender, querer, regresar, cerrar, mostrar, vender.
PAÍSES	Adjetivos	Español, europeo, internacional, norteamericano, francés, chino, argentino, mexicano, italiano, americano, británico, inglés, estadounidense, cubano.
	Nombres propios	España, México, Argentina, Francia, China, Inglaterra, América, Europa, París, Roma.
	Substantivo	Extranjero.
ADJETIVOS 2		Cansado, enfermo, limpio, sucio, regular, abierto, disponible, perdido, especial, interesante, universal, amplio, máximo, intelectual, numeroso, extraño, independiente, múltiple, ideal, común, moderno, superior, lógico, mundial, nacional, industrial, verdadero, excelente, original, profundo, adecuado, oscuro, mal, puro, infantil, probable, similar, dulce, antiguo, loco, consiente, eléctrico, eficaz, famoso, particular, clásico, conveniente, inmediato, terrible,

		revolucionario, brillante, negativo, escaso, elevado, pendiente, previo, mínimo, difícil, vivo, perfecto, básico, privado, ácido, formal, sencillo, femenino, débil, legal, tranquilo, libre, igual, presente.
PRONOMBRES	Artículo	Varios.
	Frase	Que.
	Preposición	Conmigo.
	Pronombres	Todo, otro, algo, nadie, mí, ambos, alguien, ti, alguno, cualquiera, ninguno, nada, uno, este, ese.
DIRECCIONES	Substantivos	Izquierda, derecha, lado, centro, posición, entrada, exterior, salida, llegada, búsqueda, tráfico, orientación, viaje, fin, dirección, señal, rumbo, paso, norte, sur.
EDUCACIÓN	Substantivos	Historia, ejemplo, problema, nivel, educación, colegio, estudio, respuesta, título, grado, material, curso, capítulo, clase, tarea, juego, ausencia, lectura, inteligencia, sección, conocimiento, discusión, academia, facultad, explicación, tema, solución, premio.
	Verbos	Explicar, sumar.
OBJETOS ABSTRACTOS 1	Substantivos	Tiempo, edad, grupo, tipo, proceso, realidad, cambio, obra, información, nombre, público, verdad, acción, servicio, producción, paz, sector, imagen, movimiento, actividad, posibilidad, código, capacidad, efecto, investigación, necesidad, programa, calidad, carácter, control, resultado, importancia, objetivo, origen, oficial, crecimiento, éxito, construcción, práctica, memoria, expresión, conciencia, creación, aspecto, mirada, suerte, principio, ocasión, asunto, contenido, juicio, término, selección, red, acceso, visión, aplicación, pensamiento, frecuencia, altura, peligro, escena, personaje, protección, circunstancia, propósito, competencia.

Fuente: Duolingo, 2019.

Y en Unidades Avanzadas, son estudiados los contenidos: verbos – participio pasado, sentimientos, verbos – presente perfecto, verbos – pasado perfecto, naturaleza, objetos abstractos 2, verbos – infinitivo 2, deporte, medicina, verbos – gerundio, negocios, comunicación, verbo haber, espiritual, verbos – futuro, artes, verbos – futuro perfecto, política, verbos – subjetivo/imperativo, ciencia, verbos modales, verbos – condicionales, verbos – pretérito pasado, verbos – pasado del subjuntivo, objetos abstractos 3 y verbos condicional perfecto. Conforme puede ser observado abajo en el *cuadro 4*:

Cuadro 4 - Unidades Avanzadas

UNIDADES AVANZADAS

VERBOS: PARTICPIO PASADO		Cocinar, pagar, hacer, conocer, seguir, detener, sentar, publicar, dedicar, herir.
SENTIMIENTOS	Adjetivos	Feliz, triste, nervioso.
	Substantivos	Alegría, amor, felicidad, sonrisa, tensión, amistad, miedo, dolor, esperanza, personalidad, sorpresa, temor, soledad, placer, humor, satisfacción, celebración, curiosidad, deseo, sentimiento.
VERBOS: PRESENTE PERFECTO		Ser, estar, haber, comer, beber, saber, vivir, ir, tratar, dejar, tocar, llamar, querer, hacer, pasar, perder, venir, preparar, leer, conocer, ocurrir, llover, seguir, pagar, dar, salir, enviar, decir, demostrar, permitir, reducir, recibir, obligar, nacer, terminar, presentar, caminar, tomar, oír, llevar, realizar, citar, ganar, desarrollar, lograr, elegir, pedir, cerrar, producir, tener, hablar, sentir, cocinar, sufrir, poner, prever, establecer, abrir, suponer, determinar, escribir, cambiar, ver, llegar, utilizar.
VERBOS: PASADO PERFECTO		Haber, perder, comer, ir, vivir, venir, llegar, conseguir, tratar, encontrar, llamar, descubrir, formar, establecer, dirigir, morir, conocer, decidir, dar, producir, tomar, oír, partir, ganar, demostrar, hablar, sentir, abrir, suponer, quedar, escribir, cerrar, sufrir.
NATURALEZA	Substantivos	Árbol, pasto, cielo, mar, río, luna, sol, mundo, lluvia, volcán, fuego, tierra, luz, campo, aire, naturaleza, especie, evolución, calor, madera, piedra, hoja, célula, universo, clima, gas, planeta, cerebro, diente, paisaje, montaña, raíz, bosque, hueso, humo, ambiente, monte, planta, estrella, viento, corriente, espacio, rosa, arena.
OBJETOS ABSTRACTOS 2	Substantivos	Intención, gesto, influencia, belleza, ceremonia, relación, unidad, unión, conducta, consecuencia, versión, situación, pérdida, distribución, presencia, edición, identidad, presentación, comportamiento, compromiso, error, división, decisión, continuación, canal, puesto, sombra, margen, caída, misión, preocupación, esfuerzo, perspectiva, factor, categoría, concentración, motivo, honor, recurso, propuesta, sesión, significado, intensidad, ruido, experiencia, sueño, impacto, excepción, crítica, orden, definición, fracaso, cargo, pausa, extensión.
VERBOS: INFINITIVO 2		Llamar, explicar, comprender, estudiar, creer, participar, reconocer, actuar, pedir, formar, mirar, servir, construir, reducir, desarrollar, olvidar, escuchar, continuar, venir, comprar, quedar, seguir, empezar, intentar, aumentar, acabar, comprobar, ofrecer, perder, abandonar, observar, ayudar, aprender, elegir, recuperar, responder, descubrir, usar, correr, aplicar, demostrar, controlar, defender,

		matar, querer, regresar, cerrar, analizar, mostrar, vender, subir, iniciar, permitir, comenzar, definir, colocar, andar, aparecer, cubrir, añadir, decir, asumir, atender, sufrir, impedir, eliminar, existir, preparar, romper.
DEPORTE	Substantivos	Fútbol, jugador, equipo, ejercicio, estadio, torneo, gol, descenso, campeón, campeonato, carrera, deporte, liga.
MEDICINA	Adjetivos	Muerto, grave.
	Substantivos	Boca, pie, brazo, pierna, labio, cuerpo, oído, cara, cuello, ojo, espalda, dedo, cabeza, nariz, estómago, pelo, lengua, mano, pecho, piel, frente, rodilla, codo, hombro, salud, sangre, tratamiento, ambulancia, emergencia, enfermedad, corazón, médico, riesgo, operación, paciente, condición, presión, medicina, síntoma, diagnóstico, dosis, depresión, virus, órgano, clínica, lágrima, dieta, emoción, remedio, proteína, circulación, cadáver, mente, olor, sabor, ayuda.
	Verbo	Doler
VERBOS: GERUNDIO		Escribiendo, comiendo, caminando, bebiendo, leyendo, durmiendo, nadando, viendo, cocinando, teniendo, corriendo, pagando, hablando, lloviendo, tocando, haciendo, dando, pasando, diciendo, pensando, mirando, buscando, dejando, esperando, siguiendo, trabajando, tratando, tomando, utilizando, incluyendo.
NEGOCIOS	Adjetivo	Económico.
	Substantivos	Oferta, negocio, contrato, cifra, interés, tasa, comercio, valor, precio, industria, ejecutivo, venta, deuda, crédito, cuenta, porcentaje, ingreso, promoción, fortuna, costo, producto, junta, mercado, empresa, compañía, propiedad, oro, reunión, conferencia, economía, inversión, negociación, inflación.
COMUNICACIÓN	Substantivos	Conversación, voz, prensa, palabra, comunicación, artículo, lenguaje, llamada, mensaje, noticia, argumento, secreto, contacto, grito, comentario, silencio, frases, entrevista, publicidad, internet, editorial, estampilla, postal.
VERBO HABER		Hay, haber.
ESPIRITUAL	Adjetivos	Católico, religioso, santo.
	Substantivos	Vida, dios, espíritu, alma, fe, ángel, religión, iglesia, cruz, tradición, destino.
VERBOS: FUTURO		Ser, estar, comer, beber, tener, ver, hacer, llamar, llegar, quedar, iniciar, permitir, definir, colocar, andar, cubrir, añadir, asumir, sufrir, impedir, eliminar, preparar, romper, dormir, caminar, leer, escribir, ir, nadar, llover, dar, partir, pesar, saber, pasar, seguir, dejar.

ARTES	Adjetivo	Musical.
	Substantivos	Música, cine, teatro, estilo, literatura, ritmo, poesía, violín, flauta, sonido, instrumento, artes, moda, concierto, película, disco, arquitectura, orquesta, canción, danza, ópera, cuadro, actuación, escenario, espectáculo, musical, pintura, fotografía, acto, novela, letra, pasión.
VERBOS: FUTURO PERFECTO		Haber, encontrar, alcanzar, llamar, volver, morir, prever, enviar, recibir, utilizar, crear, decidir, elegir, llevar.
POLÍTICA	Adjetivos	Socialista, federal, democrático, presidencial, electoral.
	Substantivos	Elección, gobierno, presidente, partido, ley, guerra, sociedad, derecho, ministro, seguridad, político, libertad, consejo, organización, congreso, justicia, crisis, ministerio, defensa, administración, plan, república, política, ejército, campaña, democracia, oposición, violencia, constitución, líder, organismo, alcalde, discurso, declaración, conflicto, diálogo, candidato, presidencia, presupuesto, estrategia, independencia, gobernador, federación, acuerdo, corrupción, cooperación, impuesto, agricultura, manifestación, crimen, déficit, embajador, pobreza, estabilidad, riqueza, poder, dictadura, imperio, civil, legislación, senador, diferencia, arresto.
VERBOS: SUBJETIVO / IMPERATIVO		Ser, comer, beber, pagar, escribir, tener, ir, hacer, firmar, vivir, cerrar, pasar, querer, decir, llamar, girar, venir, mirar, llevar.
CIENCIA	Adjetivo	Científico
	Substantivos	Punto, medida, energía, función, línea, análisis, materia, ciencia, concepto, teoría, física, técnico, superficie, tecnología, velocidad, método, volumen, temperatura, elemento, nasa, filosofía, equilibrio, límite, fórmula, prometido, tesis, sustancia, atmósfera, laboratorio, profundidad, proporción, descubrimiento, observación, núcleo, química.
VERBOS MODALES		Deber, poder, querer.
VERBOS: CONDICIONALES		Ser, estar, tener, hacer, decir, comer, beber, gustar.
VERBOS: PRETÉRITO PASADO		Ser, estar, beber, comer, tener, ver, hacer, caminar, ir, decir, parecer, saber, dar, llevar, sentir, tratar, encontrar, seguir, venir, pensar, quedar, esperar, hablar, conocer, pasar, llamar, crear, dejar, vivir, llegar, mirar, querer, necesitar.
VERBOS: PASADO DEL SUBJUNTIVO		Ir, haber, hacer, tener, ser, querer.

OBJETOS ABSTRACTOS 3	Substantivos	Opinión, concurso, dificultad, reflexión, cumbre, imaginación, signo, dimensión, petición, transformación, infancia, obligación, colección, procedimiento, círculo, publicación, fenómeno, ventaja, actitud, instalación, transporte, cola, variedad, cantidad, aventura, oportunidad, panorama, oscuridad, conservación, disminución, conclusión, opción, permiso, rival, destrucción, bienestar, escándalo, revisión, símbolo, igualdad, confusión, descripción, perfil, fama, manera, identificación, daño, alternativa, responsabilidad, razón, clave, ataque, detalle, reacción, proyecto, fuerza, idea, figura, resto, causa, forma, parte, beneficio, progreso, disciplina, sitio
VERBOS: CONDICIONAL PERFECTO		Haber, abrir, descubrir, volver, utilizar, lograr, dirigir, considerar, decir, escribir, formar, cambiar, elegir.

Fuente: Duolingo, 2019.

Como se puede ver en las tablas anteriores, *Duolingo* trabaja con un conjunto rico y variado de palabras y enseñanzas sobre el idioma español. “De acordo com um estudo independente conduzido pela Universidade da Cidade de Nova Iorque e pela Universidade da Carolina do Sul, uma média de 34 horas de Duolingo são equivalentes a um semestre inteiro de educação universitária em idiomas” (DUOLINGO, 2019). De esta forma, queda claro que esta herramienta tecnológica llegó para transformar, potenciar, brillar y mejorar el modo de enseñar y aprender, con lecciones que acercan al aprendiz a situaciones reales del uso de la lengua. Además, de tener la preocupación de enviar a sus usufructuarios un informe semanal (figura 19) que contiene su progreso durante esos días.

Figura 19 – Informe semanal de progreso



Fuente: Outlook, 2019 de la autora del trabajo

Vale resaltar que recientemente fue lanzado el *Duolingo para la escuela*. Sobre él, Ahn (2015 apud DUOLINGO, 2019) publicó en la página oficial de su plataforma que:

[...] O Painel irá ajudar professores a entender melhor as dificuldades de cada aluno com informações detalhadas que eram impossíveis de se obter antigamente. Ao acompanhar padrões de respostas incorretas e momentos de hesitação, o Duolingo pode fornecer informações sobre as dificuldades de cada aluno e fornecer análises e instruções imediatas para maximizar a produtividade da sala de aula. O objetivo é fornecer uma experiência personalizada de aprendizado para cada aluno e ajudar professores a terem mais tempo disponível para se concentrar em ensinar conceitos difíceis, tirar dúvidas e ajudar alunos que estão tendo dificuldades para acompanhar as aulas.

Siendo así, consiste en un ambiente donde los profesores tienen un panel para acompañar el desarrollo de sus alumnos, pudiendo analizar dónde está el mayor grado de dificultad de cada uno, sus aciertos y errores, quien está haciendo las lecciones o no, también pueden programar ciertas tareas para que sean ejecutadas y la plataforma, a su vez, se encarga de notificar a cada estudiante.

Para que esto ocurra, requiere que el aprendiz añada el código de seis letras de la clase propuesta en su cuenta de *Duolingo*. Luego, a partir de los datos obtenidos a través de esta plataforma, es posible al maestro reformular sus clases para que realmente satisfagan las necesidades de aprendizaje de cada alumno, considerando que son seres diferentes y, por lo tanto, tienen anhelos diversificados. Además, esta aplicación da la oportunidad para que sea reforzado los contenidos repasados dentro de las paredes de la escuela. Hasta el 12 de

noviembre de 2019, el *Duolingo para escuelas*, presentaba 265372 clases aprendiendo español (DUOLINGO, 2019), y es significativo decir que este número crece diariamente.

Por lo tanto, lo expuesto demuestra la atractividad y efectividad de la aplicación, y esto se debe a su formato de juego, al comprender la principal aflicción de sus usuarios, al ser gratuito y accesible para todos, tornar el aprendizaje divertido y personalizado.

8.2.1 La Dinamicidad, la Cuestión Motivacional y la Gamificación

La herramienta *Duolingo*, trae a sus usuarios una enorme dinamicidad y un fuerte incentivo motivacional en poder aprender, todo a través de la gamificación, esto es, de una estructura en forma de juego, que proporcionen mensajes de valoración/motivación, la importancia de dedicarse para alcanzar buenas puntuaciones y conocimientos, la cuestión de la competición de desear estudiar más y más con la intención de quedarse en primero lugar en el *rank*, una bellísima interface con un interactivo *layout*, que siempre está en constante proceso de actualización y genera una gran atracción visual y una navegación de fácil acceso, con comandos intuitivos, además del uso de insignias, que sólo gana quien utiliza diariamente la plataforma para mantener la ofensiva, o sea, concluir la meta diaria.

Sobre esta atractividad generada por el aprendizaje en formato de juego, Moran (2007, p. 111) afirma que “os jogos são meios de aprendizagem adequados principalmente para as novas gerações, viciadas neles, para as quais os jogos eletrônicos fazem parte das formas de diversão e do desenvolvimento de habilidades motoras e de decisão”. Luego, la utilización de la gamificación en el proceso de enseñanza de lenguas se convierte en un excelente instrumento, pues despierta la motivación y sensibiliza al aprendiz, y es este hecho que la escuela siempre debe buscar promover, una vez que alumnos motivados se vuelven más competentes.

En vista de lo que fue presentado, se percibe la gran importancia de esta aplicación como herramienta de auxilio de E/LE, una vez que abarca de manera muy bien elaborada las cuatro capacidades básicas de la enseñanza de lenguas: oír, hablar, leer y escribir. Así, la plataforma trabaja de forma que integra esas cuatro habilidades de modo concomitante, es decir, al mismo tiempo, lo que ayuda a los aprendices a desarrollar su competencia comunicativa, haciendo el proceso de enseñanza-aprendizaje de lenguas más eficaz, y con que los estudiantes de idiomas se vuelvan cada vez más competentes y pueden comunicarse de manera adecuada en cada situación comunicativa en que se inserta, además esta herramienta trabaja sus actividades en formato de juego lo que hace que aumente la motivación de aquellos que lo disfruten, siendo

así, una fuerte aliada del aprendizaje. En esta perspectiva, de acuerdo con Massarolo y Mesquita (2013 apud PINTO *et al.*, 2016, p. 4):

Através dessa dinâmica, os jogos representariam um dos melhores sistemas de motivação para resolução de problemas. Quando incorporados à educação, eles potencializariam o desempenho dos alunos e tornariam a dinâmica do aprendizado mais envolvente, recompensadora e colaborativa.

De esta manera, es notorio que las nuevas tecnologías, como el *Duolingo*, trajeron cambios y avances hacia la educación en sus más variados niveles de enseñanza, así esa plataforma se convierte en una importante herramienta de auxilio en la enseñanza del E/LE, lo que nos lleva a repensar en las concepciones de enseñanza de lenguas, luego, de acuerdo con Moran (2013, p. 30) “as tecnologias digitais desafiam as instituições a sair do ensino tradicional, em que o professor é o centro, para uma aprendizagem mais participativa e integrada”. De este modo, el implemento del *Duolingo* en las escuelas hace que no sea más utilizado sólo el método tradicional en la enseñanza de lenguas, con enfoque en los estudios gramaticales y en la habilidad lectora, una vez que trae el uso de las cuatro habilidades trabajadas conjuntamente, lo que hace el aprendizaje ser más real y significativo, preparando sus usuarios para utilizar esas competencias en contextos reales de comunicación. Así, en las palabras de Oliveira (2003 apud FONSECA, 2010, p. 6):

Dentro e fora da sala de aula – que não precisa ser exorcizada, mas expandida e atualizada – o estudante deve atuar diretamente sobre a formação de seus saberes e competências, os quais permanecem em constante e dinâmica renovação. Para isso, deve ter acesso e precisa ser incentivado à apropriação da tecnologia disponível, sem que, com isso, o professor perca de vista sua estratégia didático-pedagógica. O professor, como elemento essencial que é, aprendendo a lidar com o instrumental tecnológico a serviço da educação, tende a renovar sua prática e adequá-la às reconfigurações urgentes que se fazem necessárias na escola.

Sin embargo, se percibe que el profesor desempeña un papel fundamental para que el implemento del uso de los recursos tecnológicos (como el *Duolingo*) en la educación sea utilizado de manera eficaz, una vez que debe ser el mediador de ese proceso.

Esto puesto, Behrens (2010, p. 104-105) afirma que:

Os recursos da informática não são o fim da aprendizagem, mas são os meios que podem instigar novas metodologias que levem o aluno a “aprender a aprender” com interesse, com criatividade, com autonomia. O professor não pode se furtar de articular projetos de aprendizagem que envolvam tecnologia, principalmente quando ela já está disponível nas suas instituições de ensino.

De este modo, a través de todo lo que se ha expuesto no hay duda del gran valor de la utilización de la plataforma online *Duolingo* para la enseñanza eficaz del E/LE, y que estas nuevas tecnologías siguen propiciando cambios significativos en la educación, así, que esta herramienta se presenta como un instrumento revolucionario e innovador a ser trabajado en la enseñanza-aprendizaje de lenguas, ya que en sus actividades trabaja de forma integrada con las cuatro habilidades comunicativas (oír, hablar, leer y escribir), lo que proporciona a sus usuarios que se vuelvan competentes comunicativamente en el uso del idioma deseado. De esta manera, la exposición a esa revolucionaria metodología de enseñanza, posibilita la motivación al aprendiz de querer cada vez más comprender de forma encantadora las enseñanzas respecto a la lengua meta, con una enorme variedad de actividades lúdicas, dinámicas, atractivas y todo con la practicidad de poder ser usado en cualquier momento y lugar, generando la autonomía del aprendizaje.

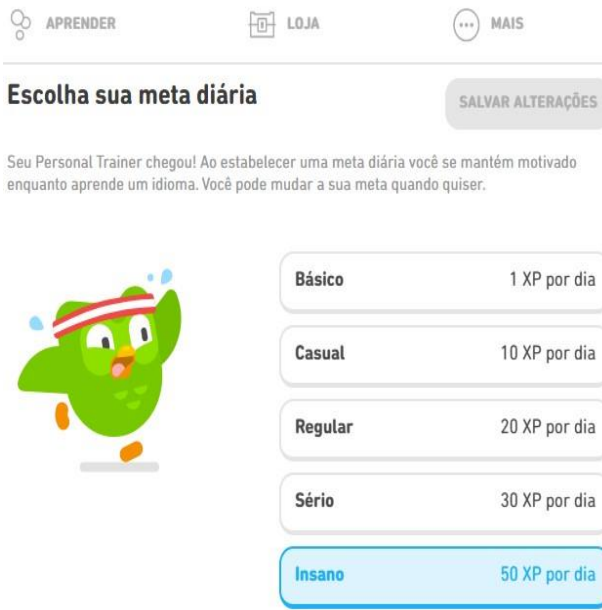
8.2.2 La Estructuración de la Gamificación Dentro del Duolingo

Como se ha expuesto, *Duolingo* sigue la dinámica de la gamificación para enseñar idiomas, aumentando su atraktividad y efectividad. En este sentido, es necesario que conozcamos sus componentes, entre ellos están: personal *trainer*, meta diaria, apoyo o recordatorio, compartir de progreso, logros (insignias), adicionar amigos, competición *ranqueada* (divisiones), tienda – superpoderes y ropas, uso de avatar, *lingots*, puntos (XP), ofensiva, energía y coronas - niveles.

El personal *trainer* de la plataforma *Duolingo*, según el periodista de la revista *Veja*, Rafael Sbarai, es:

Interpretado pelo mascote do serviço Duo (corujinha), o Treinador de Idiomas terá o papel de um professor particular gratuito que auxilia os cadastrados a determinarem suas metas e cumpri-las. Duo vai avisar, por exemplo, se alguma tarefa não foi completada na data prevista e vai cobrar para que ela seja concluída (SBARAI, 2013)

De esta manera, con el personal *trainer* (figuras 20 y 21), el aprendiz determina cuántos puntos tienen que hacer diariamente o sea su meta diaria, que puede ser cambiada cuando deseado. Siendo que, si no alcanzas el objetivo, pierdes los días de ofensiva. Además de mostrar el progreso en el curso, las horas que quedan para lograr el propósito / terminar los estudios, los puntos ganados y cuántos aún deben acumularse a través de las lecciones.

Figura 20 - El personal *trainer*.Figura 21 - El personal *trainer*.

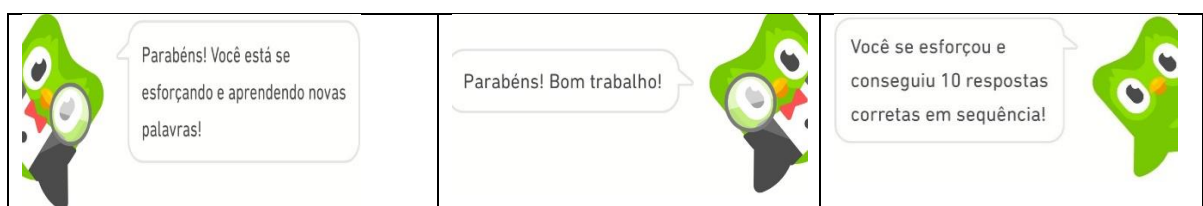
Fuente: Duolingo, 2019.

Fuente: Duolingo, 2019.

La meta diaria, es estipulada por el usufructuario de acuerdo con su disponibilidad de tiempo para hacer las lecciones de *Duolingo*, son ellas: *relax* (10XP al día), *regular* (20XP al día), *serio* (30XP al día) e *insano* (50XP al día). Son una especie de instrumento de gerenciamiento que objetiva estimar un propósito a alcanzar y un factor de estímulo para que el aprendiz busque superarse y luego aprender cada vez más.

Ya el apoyo o recordatorio, sirve para que el usuario no olvide de practicar las tareas, para advertir al alumno que ha llegado el momento de utilizar la plataforma (que él estipula), para hacerle saber que un amigo lo ha superado en la puntuación, para informarlo si obtuvo el puntaje necesario para estar entre los diez primeros de su liga y de esta forma pueda avanzar o no para la siguiente, además de proporcionar mensajes motivadores (cuadro 5) para entusiasmar y fomentar el rendimiento.

Cuadro 5 - Mensajes motivadores.





Fuente: Duolingo, 2019.

El compartir de progreso, se utiliza en *Duolingo para Escuelas*. En él, el desarrollo del estudiante puede ser compartido con los maestros, para eso, es preciso usar el código de la clase. De este modo, el educador puede analizar el aprendizaje de cada alumno.

Los logros, son alcanzados por el aprendiz cuando realiza una determinada tarea establecida por la plataforma. Con el objetivo de aumentar la atraktividad y estimular el aprendizaje, *Duolingo* premia el alumno con insignias (cuadro 6), son ellas: hoguera, campeón, mano abierta, hora extra, amistoso, fuera del control, mago y en la mosca.

Cuadro 6 – Logros/insignias.

<p>Hoguera Nivel siguiente: Mantenga una ofensiva por treinta días.</p> 	<p>Campeón Nivel siguiente: Completa 20 unidades de un curso.</p> 	<p>Mano abierta Nivel siguiente: Use 50 <i>lingots</i>.</p> 	<p>Hora Extra Nivel siguiente: Complete una lección entre 4 y 8 de la mañana.</p> 
<p>Amistoso Nivel siguiente: Sigue a 3 amigos.</p> 	<p>Fuera del control Nivel siguiente: Gana 100 XP el día.</p> 	<p>Mago Nivel siguiente: Se equipa con un bloqueo de ofensiva.</p> 	<p>En la Mosca Nivel siguiente: Hacer 20 lecciones o prácticas sin errar nada.</p> 

Fuente: Duolingo, 2019.

En *Duolingo*, el usuario puede agregar amigos para seguir su progreso y comenzar una competición con otros jugadores en un ranking. En esta perspectiva, en el juego *ranqueado* de *Duolingo*, el alumno debe clasificarse en el *top 10* de su división para avanzar al siguiente, siendo que solamente los tres primeros ganan *lingots* (moneda virtual), para esto, es necesario que realice las lecciones de manera correcta y aumente su puntaje. Las divisiones son

respectivamente: bronce, plata, oro, zafiro, rubí, esmeralda, amatista, perla, obsidiana y diamante (DUOLINGO, 2019). En este sentido, los estudiantes precisan tener placer en estudiar y este formato de juego se adapta a este propósito, ya que sirve para llevar lo lúdico al proceso educativo, lo que mejorará su conducta, el razonamiento y aprendizaje si vuelva en algo divertido y no aburrido.

Según el foro de la plataforma *Duolingo* los lingots son:

Lingots são a moeda virtual do Duolingo. Você pode ganhá-los, por exemplo, fazendo comentários excepcionais e dá-los a outros quando eles fazem o mesmo. Eles não custam dinheiro de verdade. Para dar um lingot a alguém, selecione “Dê lingots” abaixo de um comentário que mereça ou de uma postagem feita. Você também pode usá-los para comprar coisas legais na loja (DUOLINGO, 2019).

Por consecuencia, los lingots son la moneda virtual de la plataforma de aprendizaje de idiomas, para obtenerlos el usufructuario necesita: subir de nivel, completar una unidad, mantener su ofensiva, invitar amigos, hacer comentarios en el foro de *Duolingo*, realizar apuestas de doble o nada y recibe donaciones. Además, se puede usar para comprar en la tienda en línea, entre los objetos disponibles están: ropa para el avatar *Duo* y superpoderes de bloqueo de ofensivas, que hace con que el número de ofensivas no disminuya mismo que quede sin utilizar la herramienta durante un día y superpoder de doble o nada, donde tienes la posibilidad de doblar la apuesta de cinco lingots manteniendo sete días de ofensiva.

¿Y qué son los puntos o XP? “Quando você aprende no Duolingo, você ganha pontos, e nós os chamamos de “pontos de experiência”, ou XP para abreviar” (DUOLINGO, 2019). Luego, los XP sirven para incentivar al usuario a completar las tareas y, en consecuencia, mejorar sus habilidades comunicativas.

Ya una ofensiva (figura 22) es “[...] o número de dias em sequência em que você alcançou sua meta de XP (pontos) [...]” (DUOLINGO, 2018). Es simbolizada por un icono de llama que se encuentra en la parte superior de la plataforma, representa la frecuencia con la que el alumno estudia el idioma y fue implementada para impulsarlo a practicar las lecciones todos los días.

Figura 22 - Ofensiva



Fuente: Duolingo, 2019

Una función muy interesante dentro de *Duolingo* es la Energía, que de acuerdo con su sitio oficial consiste en:

Energia é um modo de ritmar as lições para desencorajar o exagero no uso do Duolingo, que demonstra ser ineficaz para aprender um novo idioma (imagine usuários que não ligam para quantos erros cometem, mas simplesmente progridem nas lições para alcançar uma marca). Você perde Energia ao responder incorretamente muitas vezes, o que tem encorajado os usuários a prestar mais atenção ao que estão respondendo antes de pressionar "verificar" (DUOLINGO, 2019).

En tal caso, la Energía, existe para que el aprendiz no se exceda en las horas de estudio, ya que a este ritmo los contenidos acerca del nuevo idioma no serán absorbidos con toda la eficacia. De este modo, Ahn (apud EXAME.COM, 2019), afirma que “transformar isso em parte da sua rotina, de forma espaçada, é muito melhor do que estudar feito um louco. Se você se apressar, vai esquecer tudo”. Así, el alumno necesita respetar el límite de su cuerpo, dejar de asociar cantidad con la cualidad y precisa practicar todos los días, sin olvidar de revisar lo que ha aprendido. Por esta razón, este mecanismo se convierte en una herramienta excelente, porque hace que aquellos que ya están cometiendo muchos errores en las tareas dé una pausa para descansar y solo después recomenzar. Actualmente está disponible para dispositivos *iOS* y se están realizando testes para implementarlo en *Android*.

Otro artefacto presente en *Duolingo* son las coronas, dadas al estudiante cuando completa una unidad, siendo que cada una de ellas tienen un “nivel de corona”, que en total son cinco. El centro de ayuda de la plataforma afirma que:

Nossa missão é criar uma experiência de aprendizagem que seja divertida para alunos casuais enquanto oferece conteúdo avançado para alunos mais sérios. Alunos casuais ainda podem passar pela árvore toda de modo relativamente fácil, enquanto alunos mais avançados podem obter muito mais profundidade ao subir de nível nas unidades e ganhar Coroas (DUOLINGO, 2019).

Esto puesto, las coronas sirven como un estímulo para que los estudiantes quieran terminar todas las unidades del curso y, como resultado, tendrán una experiencia de aprendizaje más satisfactorio, ya que a cada nivel de corona concluido las tareas se vuelven más complejas.

Por lo tanto, el proceso de gamificación de *Duolingo* para la enseñanza de idiomas demuestra ser un aspecto fundamental para proporcionar y garantizar un aprendizaje ventajoso para quienes lo utilizan. Su estructura en formato de juego proporciona un mayor encantamiento y, en consecuencia, aviva la motivación para querer aprender.

9. PROCEDIMIENTOS METODOLÓGICOS

9.1 Caracterización de la Investigación

Esta investigación es de carácter cualitativo, según Deslauriers (1991 apud GERHARDT; TOLFO, 2009, p. 32):

Na pesquisa qualitativa, o cientista é ao mesmo tempo o sujeito e o objeto de suas pesquisas. O desenvolvimento da pesquisa é imprevisível. O conhecimento do pesquisador é parcial e limitado. O objetivo da amostra é de produzir informações aprofundadas e ilustrativas: seja ela pequena ou grande, o que importa é que ela seja capaz de produzir novas informações.

Consecuentemente, se caracteriza por ser una pesquisa de campo social, su preocupación no está en la cantidad, sino en la calidad de los resultados acerca del objeto de estudio, en asimilar el comportamiento, las elecciones del grupo social analizado.

9.2 Cuanto a los Procedimientos

El respectivo estudio analizó la efectividad del uso de la plataforma de aprendizaje *Duolingo* de Luis Von Ahn y Hacker, para la enseñanza del español como lengua extranjera - E/LE, como herramienta de auxilio para el desarrollo de las cuatro habilidades comunicativas. Tal análisis se realizó de dos maneras, por medio de investigaciones bibliográficas y a través de una pesquisa de campo, que conforme Fonseca (2002 apud GERHARDT; TOLFO, 2009, p. 37), “caracteriza-se pelas investigações em que, além da pesquisa bibliográfica e/ou documental, se realiza coleta de dados junto a pessoas, com o recurso de diferentes tipos de pesquisa (pesquisa *ex-post-facto*, pesquisa-ação, pesquisa participante, etc.)”, de ese modo, se

centró en cómo la plataforma contribuye satisfactoriamente a la enseñanza y el aprendizaje de idiomas.

Y la pesquisa bibliográfica, de acuerdo con Fonseca (2002 apud GERHARDT; TOLFO, 2009, p. 37), es constituida:

[...] a partir do levantamento de referências teóricas já analisadas, e publicadas por meios escritos e eletrônicos, como livros, artigos científicos, páginas de web sites. Qualquer trabalho científico inicia-se com uma pesquisa bibliográfica, que permite ao pesquisador conhecer o que já se estudou sobre o assunto.

Dentro de este contexto, para la recopilación de datos fueron utilizados libros, artículos científicos, revistas y documentos electrónicos, luego se analizó sobre las tecnologías digitales de la información y la comunicación - TDIC's (MORAN 2013), enseñanza-aprendizaje del español como lengua extranjera (ARRARTE y VILLAPADIERNA 2001), las cuatro habilidades comunicativas (MORAN 2007), recursos sobre informática educativa (MORAN 2007), así como, algunos apuntamientos a respecto de la importancia de integrar las TDIC'S en la enseñanza de E/LE (ARRARTE y VILLAPADIERNA 2001), la formación docente en el uso de las TDIC'S (MOLLA y VALLES 2001) y Duolingo: una herramienta de aprendizaje de idiomas, contexto histórico (FRAGA 2018), la importancia de la plataforma Duolingo como herramienta para auxiliar la enseñanza de una segunda lengua – español (DUOLINGO 2019), la dinamicidad, la cuestión motivacional y la gamificación (MORAN 2007/2013) y la estructuración de la gamificación dentro del Duolingo (DUOLINGO 2018/2019).

9.3 Instrumento de Recopilación de Datos de la Investigación

En el proceso de análisis de los resultados de la investigación, los conceptos señalados en el referencial teórico se utilizaron para formular dos cuestionarios que fueron aplicados en la clase del 1º año “B” de la enseñanza media de la E.E.E.F.M. São Francisco Xavier, en el municipio de Abaetetuba-PA. Con el fin de verificar el grado de conocimiento de los estudiantes sobre el idioma español, lo que piensan acerca de la implementación de recursos tecnológicos, si mejoran la motivación en clase y la efectividad de la plataforma de aprendizaje de idiomas *Duolingo*.

9.4 Aplicación del Estudio de Caso

La aplicación de la pesquisa de campo, fue dividida en tres fases, se realizó durante el período de 20 de septiembre al 01 de noviembre de 2019, en el laboratorio de informática de la E.E.E.F.M. São Francisco Xavier, en las dos últimas clases del viernes del maestro de español, con catorce alumnos del primer año “B”. Además, los estudiantes también hicieron uso de la plataforma fuera de la escuela. Es importante tener en cuenta que, para preservar las identidades de los participantes, sus nombres no serán revelados. Sigue abajo el cronograma de la aplicación de la investigación (cuadro 7):

Cuadro 7 - El cronograma de la aplicación de la investigación

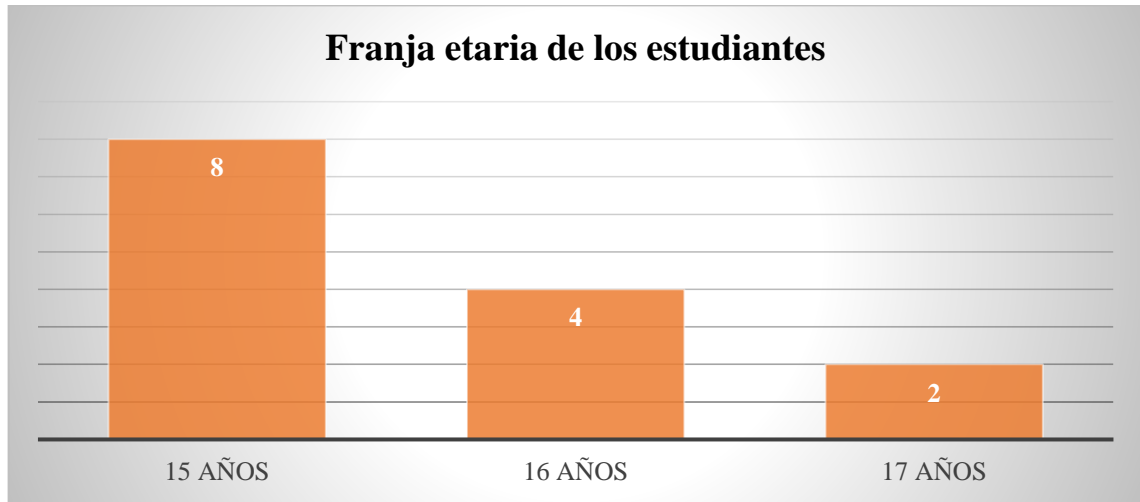
CRONOGRAMA DE LA APLICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN					
FASES	PRIMERA	SEGUNDA			TERCERA
FECHAS	20/09/2019	04/10/2019	18/10/2019	01/11/2019	01/11/2019
NÚMERO DE ALUMNOS: CATORCE	Aplicación del cuestionario número 01.	Comienzo de las enseñanzas en el Duolingo.	Segundo día de aplicación de la investigación en el laboratorio de informática.	Termino de las lecciones en el Duolingo.	Repase del cuestionario número 02.
		Primer día de aplicación de la pesquisa en el laboratorio de informática.		Último día de aplicación de la pesquisa en el laboratorio de informática.	

Fuente: Elaborado por la autora del trabajo.

Puesto eso, la primera fase de aplicación de la pesquisa de campo consistió en el empleo del cuestionario número 01(apéndice A), que se dividió en dos partes, en la primera se recogió el grado, sexo y franja etaria de los alumnos y en la segunda parte, fueron hechas ocho preguntas de opción múltiple y discursivas con la finalidad de averiguar el grado de conocimiento sobre el idioma español, las dificultades en el aprendizaje de la lengua, el conocimiento acerca de la plataforma *Duolingo* y su uso, si el profesor de la disciplina utiliza recursos tecnológicos en las clases y qué piensan sobre la implementación de estos aparatos en el proceso educativo, si esto mejorará la motivación de los estudiantes y la dinámica de las clases y, por último, si el maestro hace uso de las cuatro habilidades comunicativas.

Franja etaria de los estudiantes:

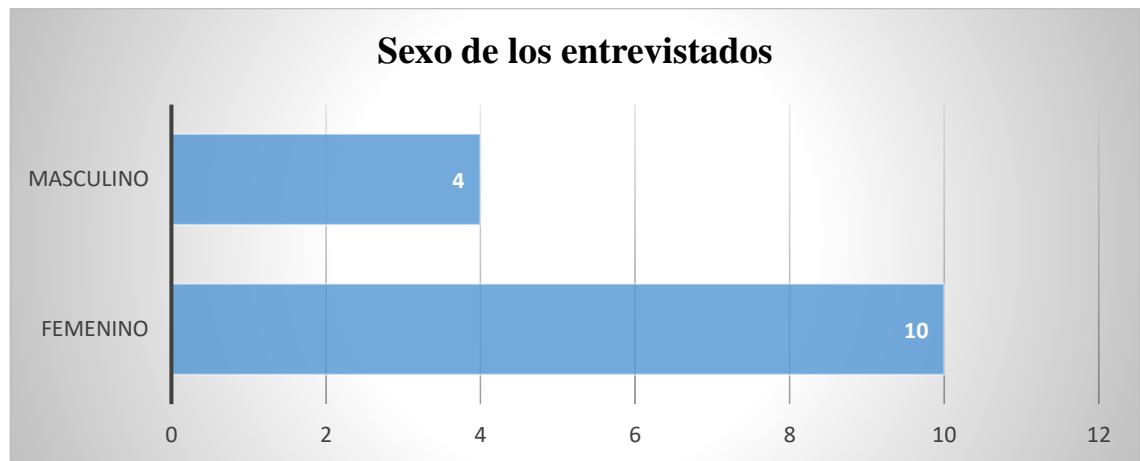
Gráfico 1 - Franja etaria de los estudiantes



Fuente: Elaborado por la autora del trabajo.

Sexo:

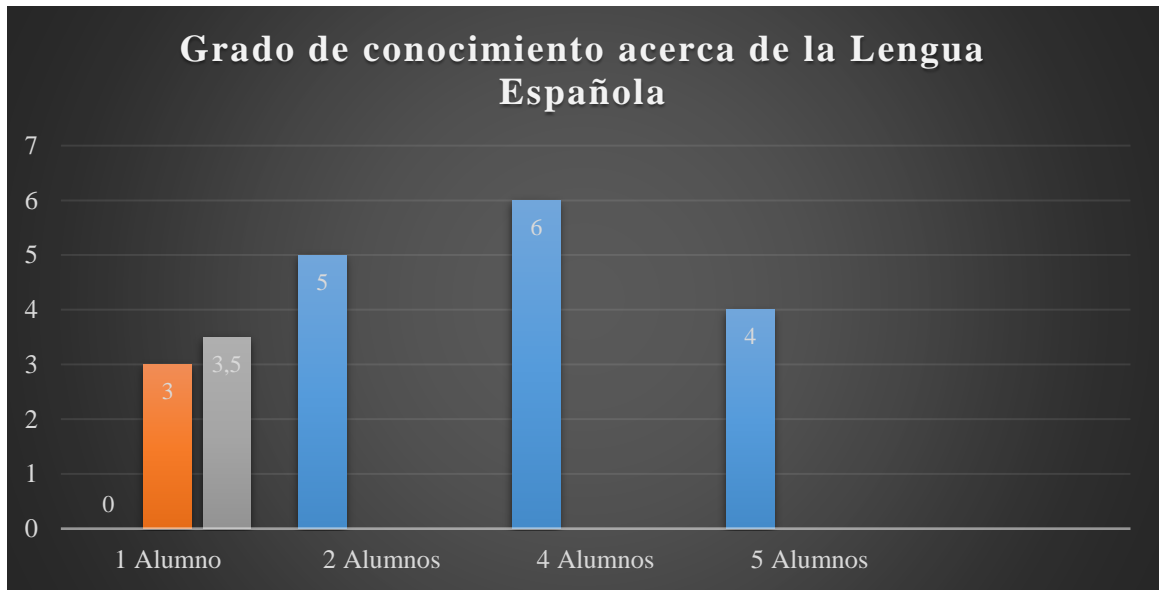
Gráfico 2 – Sexo de los entrevistados



Fuente: Elaborado por la autora del trabajo.

Pregunta 01: En una escala de 0 a 10, ¿cómo considera su grado de conocimiento sobre la lengua española?

Gráfico 3 - Grado de conocimiento acerca de la Lengua Española.

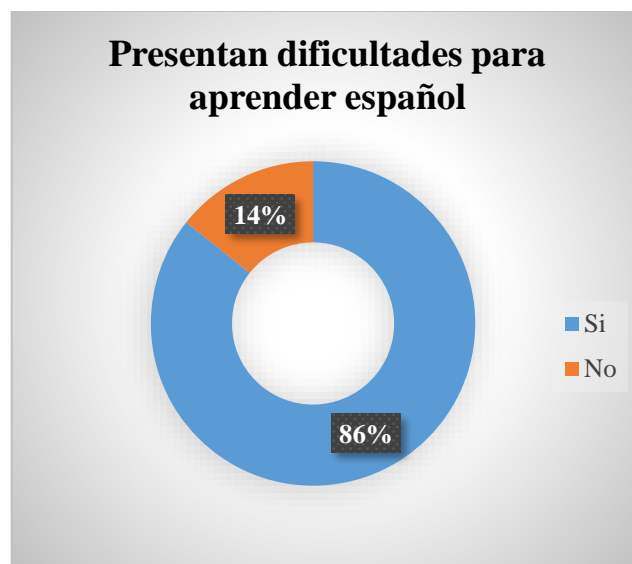


Fuente: Elaborado por la autora del trabajo.

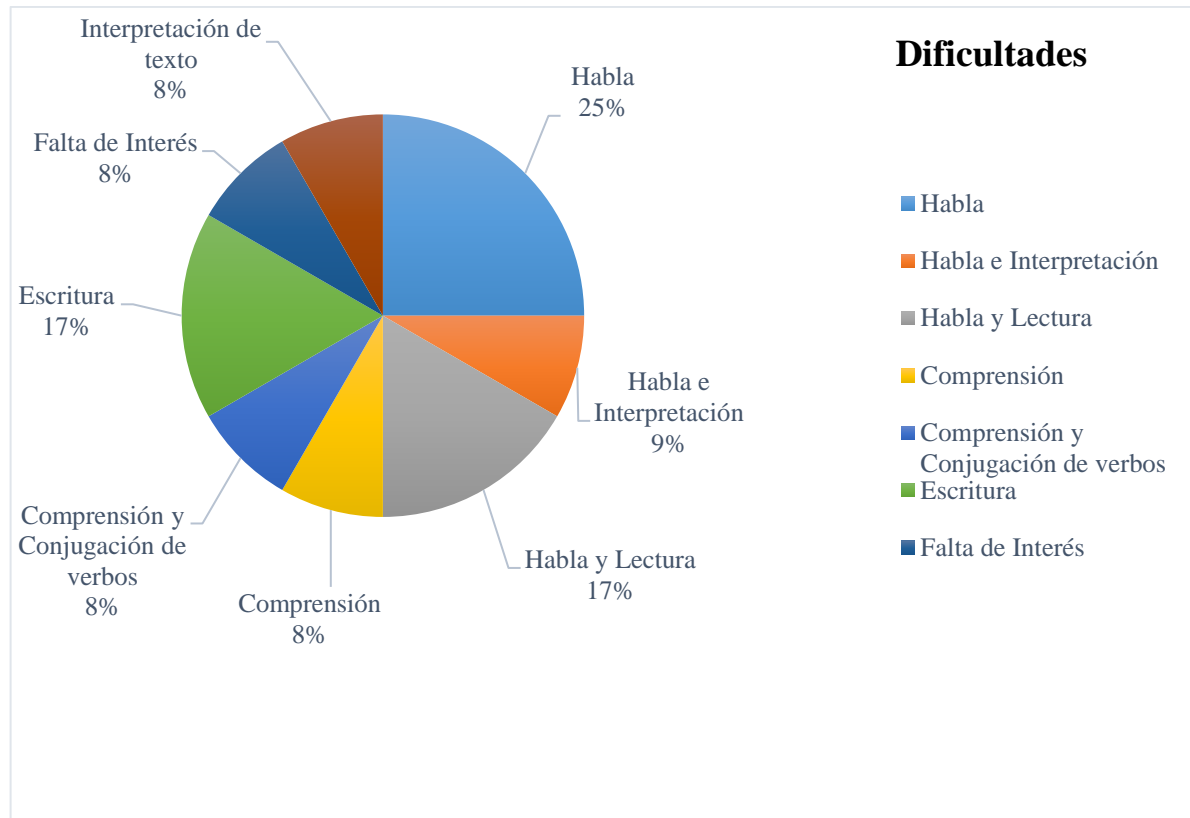
Siendo así, el grado de conocimiento sobre el idioma español de las catorce personas entrevistadas antes de empezar a usar la plataforma Duolingo, fue de cero a seis.

**Pregunta 02: ¿Usted presenta dificultades para aprender la lengua española?
¿Cuales?**

Gráfico 4 – Alumnos que presentan dificultades para aprender español



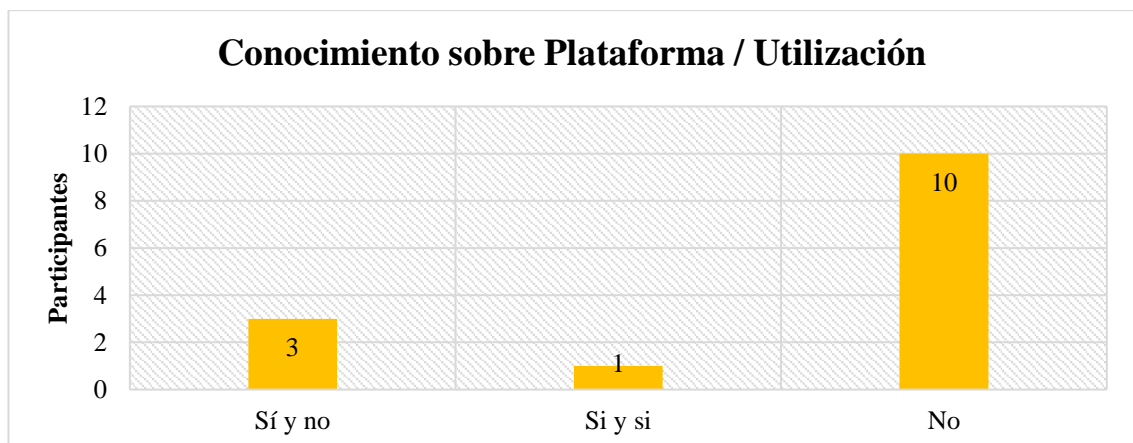
Fuente: Elaborado por la autora del trabajo.

Gráfico 5 - Dificultades para aprender español

Fuente: Elaborado por la autora del trabajo.

De ese modo, vemos que la mayoría de los estudiantes, más precisamente doce de ellos, tienen alguna dificultad para aprender el español, entre ellas están: habla, lectura, comprensión, conjugación de verbos, escritura, falta de interés e interpretación de texto. Y solo dos dicen que no tienen dificultades.

Pregunta 03: ¿Conoces la plataforma de enseñanza de idiomas *Duolingo*? ¿Los has usado?

Gráfico 6 - Conocimiento sobre Plataforma / Utilización

Fuente: Elaborado por la autora del trabajo.

De tal forma, es posible averiguar que gran parte de los entrevistados no conocían el *Duolingo*. Aun así, estaban muy interesados en explotarlo.

Pregunta 04: ¿Qué esperas con la utilización de *Duolingo*, es decir, ¿cuáles son tus expectativas para aprender español a través de esta plataforma?

Cuadro 8 - Expectativas de los alumnos para aprender español a través da plataforma *Duolingo*

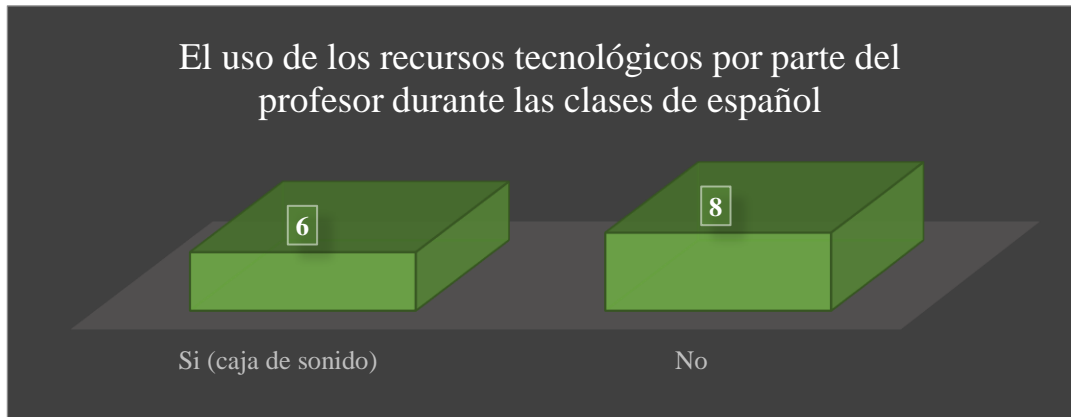
EXPECTATIVAS DE LOS ALUMNOS PARA APRENDER ESPAÑOL A TRAVÉS DE LA PLATAFORMA <i>DUOLINGO</i>	
ALUMNO 1	“Minhas expectativas são grandes, pois acharia mais fácil aprender”.
ALUMNO 2	“Expectativa de conseguir aprender melhor a língua espanhola”.
ALUMNO 3	“Essa plataforma me ajudaria melhor a entender e a pronunciar as palavras corretamente”.
ALUMNO 4	“Eu acho que o Duolingo vai nos ajudar muito na aprendizagem da língua espanhola, pois com o Duolingo aprendi um pouco sobre a língua inglesa”.
ALUMNO 5	“Que eu consiga ler, escrever, pronunciar e conversar com pessoas nativas da língua”.
ALUMNO 6	“Espero que ela consiga fazer eu melhorar meu espanhol, melhorar minha comunicação”.
ALUMNO 7	“Sinceramente não porque não conheço o app”.
ALUMNO 8	“Aprender espanhol de forma simples e rápida”.
ALUMNO 9	“Eu espero que eu tenha o máximo de conhecimento possível”.
ALUMNO 10	“Que eu possa superar minhas dificuldades, para poder fazer uma excelente interpretação de texto, e me aprofundar mais na língua espanhola”.
ALUMNO 11	“Melhorar minha pronuncia”.
ALUMNO 12	“Que o app me ajude e não me confunda mais”.
ALUMNO 13	“Minha expectativa é que seja fácil e prático aprender a língua”.
ALUMNO 14	-----X-----

Fuente: Elaborado por la autora del trabajo.

En esta perspectiva, es seguro decir que las expectativas de los estudiantes de aprender español a través de *Duolingo* son altas, en vista de que ellos consideran que es un recurso tecnológico que vino para dejar el aprendizaje más fácil y práctico, en consecuencia, podrán comprender mejor el idioma español, mejorar sus habilidades comunicativas para poder hablar con nativos y otras personas en español.

Pregunta 05: Durante las clases de español, ¿tu maestro usa recursos tecnológicos? ¿Cuales?

Gráfico 7 - El uso de los recursos tecnológicos por parte del profesor durante las clases de español

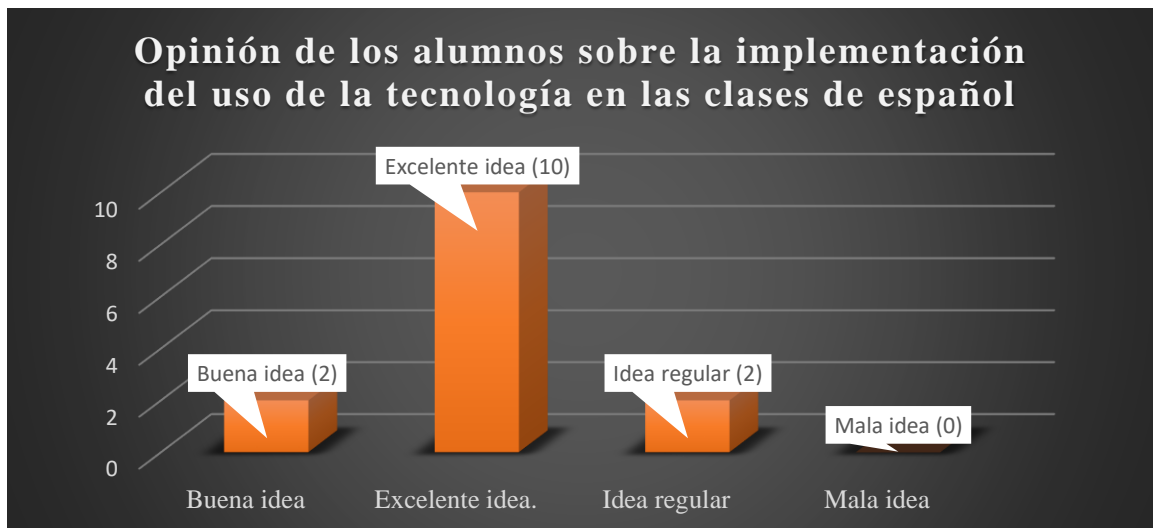


Fuente: Elaborado por la autora del trabajo.

Por consiguiente, ocho alumnos respondieron que el profesor de la clase no usa recursos tecnológicos y seis contestaron que el maestro usa solo una caja de sonido para trabajar la audición y la pronunciación.

Pregunta 06: ¿Qué opinas sobre la implementación del uso de la tecnología en las clases de español?

Gráfico 8 – Opinión de los alumnos sobre la implementación del uso de la tecnología en las clases de español



Fuente: Elaborado por la autora del trabajo.

De esta manera, queda evidente que la implementación de la tecnología en las clases de español es muy bien aceptada por los alumnos.

Pregunta 07: ¿Crees que el uso de recursos tecnológicos mejora la motivación de los alumnos y la dinámica de las clases? ¿Por qué?

Cuadro 9 - ¿El uso de recursos tecnológicos mejora la motivación de los alumnos y la dinámica de las clases?

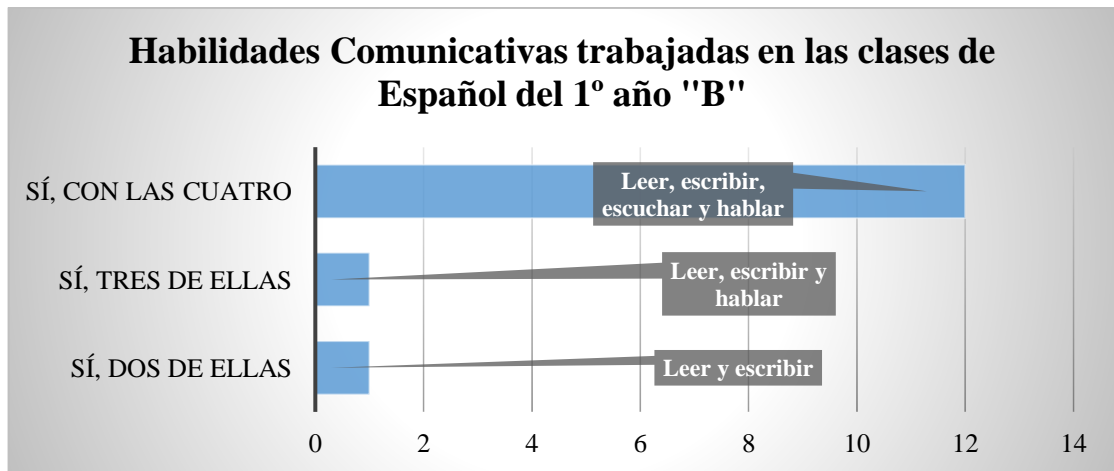
¿EL USO DE RECURSOS TECNOLÓGICOS MEJORA LA MOTIVACIÓN DE LOS ALUMNOS Y LA DINÁMICA DE LAS CLASES?		
ALUMNOS	¿SÍ O NO?	¿POR QUÉ?
1	Sí	“Pois as aulas acabam ficando bem mais interessantes e atrativas”.
2	Sí	“Pois vai melhorar o interesse, se for lhe apresentado: vídeo, música, filme, leitura”.
3	Sí	“Bom isso melhora muito o aprendizado na minha opinião porque facilita muitas atividades”.
4	Sí	“Seria melhor, porque ela faz o aluno melhorar os conhecimentos”.
5	Sí	“Porque teria uma tecnologia boa para o ensino, pelo fato dela pronunciar corretamente”.
6	Sí	“Sim, porque os alunos se interessarão melhor para aprender espanhol”.
7	Sí	“Porque chamaria a atenção a mais dos alunos”.
8	Sí	“Pois ajudara mais o nosso espanhol”.
9	Sí	“Sim, porque chama mais atenção dos alunos”.
10	Sí	“Há um interesse maior nas aulas, conseqüentemente um aprendizado melhor”.
11	Sí	“Porque a tecnologia, primeiro que ela ajuda bastante, e chamará bastante atención dos alunos, para serem mais motivados”.
12	Sí	“Porque o aluno fica mais motivado a participar da aula”.
13	Sí	“Porque com o uso da tecnologia o aluno acaba se interessando mais a aprender por ser uma forma diferente de estudar a língua espanhola”.
14	Sí	“Porque chamaria mais atención dos alunos”.

Fuente: Elaborado por la autora del trabajo.

En vista de esto, a través de las declaraciones de los estudiantes, se confirma que el uso de recursos tecnológicos mejora la motivación y la dinámica de las clases y eso se da debido a dejar el proceso educativo más interesante y cautivante, ya que es un método diferente al tradicional de enseñanza de idioma, que despierta atención, hace que los estudiantes estén más interesados y participativos, facilita la internalización del conocimiento y el aprendizaje de los contenidos.

Pregunta 08: Durante las clases de español, ¿usa su maestro las cuatro habilidades comunicativas (leer, escribir, escuchar y hablar)? ¿Cuales?

Gráfico 9 - Habilidades Comunicativas trabajadas en las clases de español del 1º año "B" de la enseñanza media de la escuela São francisco Xavier

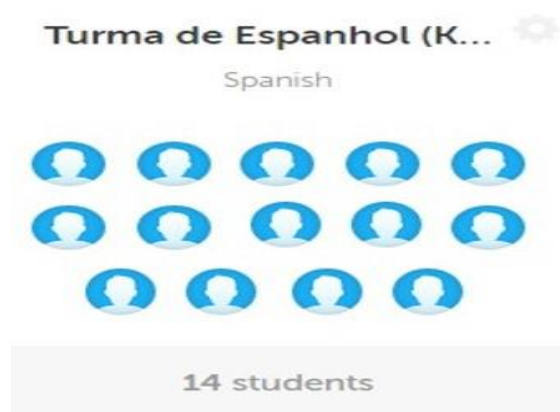


Fuente: Elaborado por la autora del trabajo.

Por lo tanto, frente a las afirmaciones de los entrevistados, fue viable saber que el profesor de la referida asignatura trabaja con las habilidades comunicativas, factor que es fundamental para que el aprendizaje de idiomas sea efectivo.

Ya en la segunda fase, la herramienta *Duolingo* ha sido puesta en uso por medio de sus lecciones auditivas, habladas, escritas y de lectura, para esto, se realizaron tres días de aplicaciones de las tareas de plataforma en el laboratorio de informática de la escuela São Francisco, fuera que, los alumnos también utilizaban la aplicación en otros lugares y días de su preferencia. En esta perspectiva, para la aplicación de esta investigación, fue creada una clase de español en *Duolingo para Escuelas* con los catorce estudiantes participantes de esta pesquisa, y a través del panel ofrecido por esta herramienta se pudo observar el desarrollo de los estudiantes en el aprendizaje de la lengua española.

Figura 23 – Clase de español creada con los catorce alumnos del 1º año "B" de la enseñanza media del CSFX

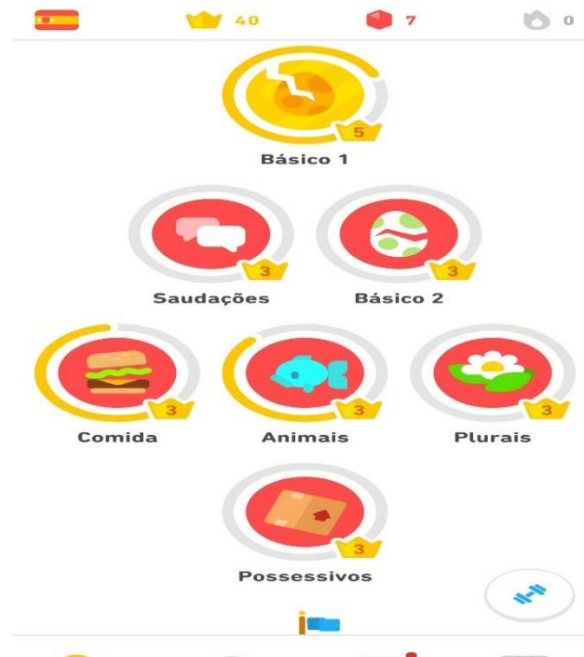


Fuente: Duolingo para Escolas, 2019.

Para realizar las tareas, todos los participantes hicieron la prueba de nivelación ofrecido por la aplicación para verificar el grado de conocimiento sobre el idioma español y así saber qué nivel de competencia se encajaban. En esta perspectiva, entre las metas diarias propuestas por la plataforma la elegida para que los estudiantes lograsen fue el *insano* (50 XP al día), para que pudiesen ver más contenidos. Dado que muchos de los alumnos no se limitaron a alcanzar solo este objetivo, ya que pasaban mucho tiempo usando el *Duolingo*.

Por consiguiente, los aprendices empezaron el aprendizaje en el *básico 1*, pero durante las actividades siguientes se quedó a criterio de ellos determinar qué unidad querían practicar del árbol de unidades (figura 24), que “mapeia o curso. Você começa aprendendo o básico e conforme você avança as unidades, as frases ficam mais complexas” (DUOLINGO, 2016, p. 4).

Figura 24 – Árbol de unidades del *Duolingo*



Fuente: Duolingo, 2019

En vista de esto, los estudiantes, por medio de este recurso tecnológico que es el *Duolingo*, pudieron estudiar el idioma español de una manera diferente a la que estaban acostumbrados, solo maestro y cuadro, dejándolos más motivados para practicar las enseñanzas. Así, en el *cuadro 10*, se puede mirar las unidades practicadas por los alumnos durante el período de aplicación de esta investigación.

Cuadro 10 – Unidades del Árbol del *Duolingo* practicadas por estudiantes

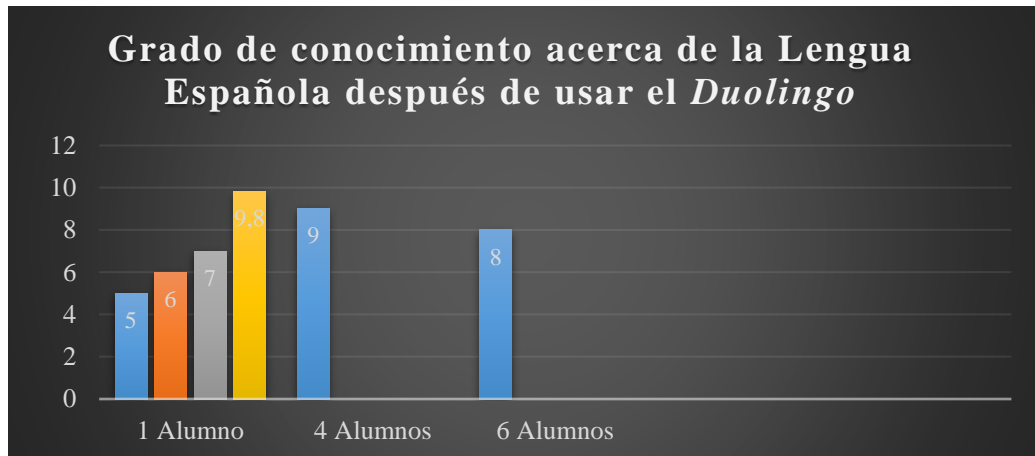
UNIDADES DEL ÁRBOL DEL <i>DUOLINGO</i> PRACTICADAS POR LOS ESTUDIANTES.		
ALUMNOS	XP	LECCIONES PRACTICADAS
1	527	Completó todos los niveles de coronas de lo básicos 1.
2	1462	Animales, básico 1, básico 2, colores, comida, conjunciones, plurales, posesivos, preguntas, ropas, saludos y verbos - presente 1.
3	779	Animales, básico 1, básico 2, comida, plurales, posesivos, ropas, saludos y verbos – presente 1.
4	526	Animales, básico 1, básico 2, comida, plurales, posesivos y saludos.
5	326	Animales, básico 1, básico 2, comida y saludos.
6	335	Básico 1, básico 2 y saludos.
7	1490	Adjetivos, animales, básico 1, básico 2, casa, colores, comida, conjunciones, familia, fechas y tiempo, plurales, posesivos, preguntas, preposiciones, profesiones, ropas, saludos, tamaños y verbos - presente 1.
8	261	Animales, básico 1, básico 2, comida y saludos.
9	439	Animales, básico 1, básico 2, comida, colores, plurales, posesivos, saludos y verbos - presente 1.
10	599	Animales, básico 1, básico 2, comida, plurales y saludos.
11	696	Básico 1, básico 2, comida y saludos.
12	27	Básico 1.
13	762	Animales, básico 1, básico 2, comida, colores, preguntas, plurales, posesivos, ropas, saludos y verbos - presente 1.
14	733	Animales, básico 1, básico 2, comida, colores, preguntas, plural, posesivos, ropas, saludos y verbos - presente 1.

Fuente: Elaborado por la autora del trabajo.

Por consiguiente, a través de estas experiencias es posible constatar que las lecciones del *Duolingo* ofrecen un aprendizaje motivador, es decir, hace que el usuario quiera usar cada vez más, visto que algunos de los estudiantes mismo después de completar todos los niveles de corona de una unidad volvieron a practicarlos, lo que demuestra su eficiencia.

Y en la tercera fase, hubo la aplicación del cuestionario número 02 (apéndice A), con el propósito de verificar el nivel de aprendizaje que cada alumno pudo alcanzar mediante el uso de la plataforma. Para así, comprobar que el *Duolingo* es de factor eficiente para enseñanza y aprendizaje de idiomas, haciendo uso de las cuatro habilidades comunicativas de manera concomitante. Además, de confirmar que la utilización de las TDIC's solo contribuye para el sistema educativo, despertando la motivación en los estudiantes y atraktividad para aprender el idioma español.

Pregunta 01: En una escala de 0 a 10, después de usar el *Duolingo*, ¿cómo considera su grado de conocimiento sobre la lengua española?

Gráfico 10 - Grado de conocimiento acerca de la Lengua Española después de usar el *Duolingo*

Fuente: Elaborado por la autora del trabajo.

De este modo, al comparar el grado de conocimiento sobre de la lengua española que los estudiantes tenían antes y después de utilizar el *Duolingo*, se puede ver que esta plataforma les permitió aumentar significativamente su comprensión acerca del idioma.

Pregunta 02: ¿Duolingo ha atendido sus expectativas en lo que dice respecto al aprendizaje del español? Comente al respecto.

Cuadro 11 - ¿Duolingo ha atendido sus expectativas en lo que dice respecto al aprendizaje del español?

¿DUOLINGO HA ATENDIDO SUS EXPECTATIVAS EN LO QUE DICE RESPECTO AL APRENDIZAJE DEL ESPAÑOL?		
ALUMNOS	¿SÍ O NO?	COMENTARIOS
1	Sí	“Pois ele me ajudou a melhorar bastante”.
2	Sí	“Eu aprendi bastante como o Duolingo eu consegui até a resolver a minha prova”.
3	Sí	“Pois ele começa bem e termina em uma fase difícil. Assim testamos nosso aprendizado”.
4	Sí	“Muito eficiente”.
5	Sí	“Ele me ajudou muito no meu aprendizado, e eu aprendi bastante coisas sobre a língua espanhola”.
6	Sí	“Pois conseguir ler e escutar (entender) o idioma sem um dicionário no lado”.
7	Sí	“Ensinou-me muitas coisas”.
8	Sí	“Por que o aplicativo ensina de uma forma simples e fácil”.
9	Sí	“O Duolingo facilitou o ensino da língua espanhola. Me ajudando a entender, ou aprender novas palavras e como usá-las”.
10	Sí	“Muito eficiente, e aprendizagem muito rápido”.
11	Sí	“É uma ótima forma de conhecer algumas palavras básicas”.

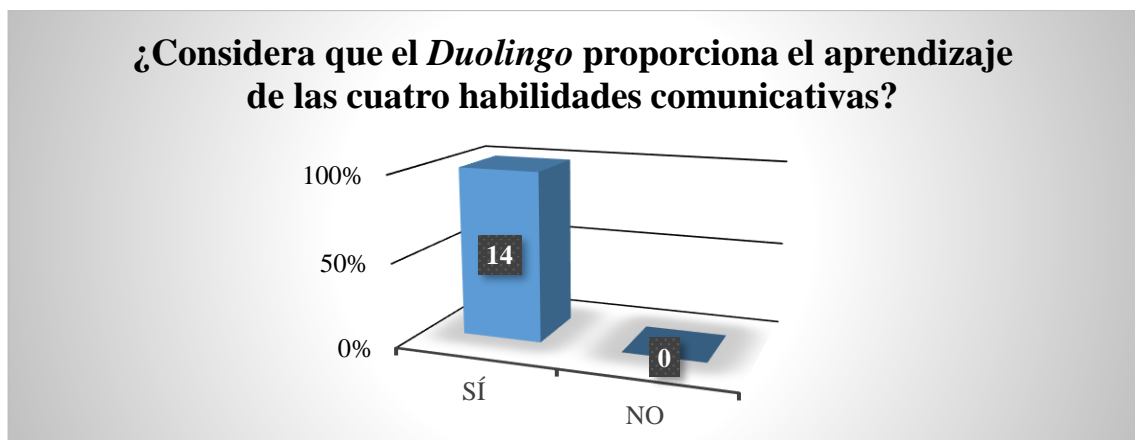
12	Sí	“Aprendi palavras novas e tirei muitas dúvida em relação a objeto, verbos, etc”.
13	Sí	“As minhas expectativas eram que eu aprendesse mais sobre a língua espanhola, e me ajudou bastante, principalmente na interpretação de texto”.
14	Sí	“Com duolingo eu consegui entender melhor a língua espanhola”.

Fuente: Elaborado por la autora del trabajo.

Como podemos notar en el *cuadro 11*, las respuestas de los participantes de la investigación nos revelan que el *Duolingo* se mostró muy eficiente y pudo cumplir con sus expectativas en relación al aprendizaje del idioma español, ya que al enseñar de forma simple y práctica, además de comenzar sus lecciones del básico y gradualmente va hasta llevar al avanzado, les ayudó a mejorar bastante en la asimilación de los contenidos, a sanar diversas dudas, como en la lectura, escritura, audición, habla y en la interpretación de textos, a conocer/comprender nuevas palabras, así como aprender la manera correcta de usar, sin tener que recurrir al diccionario, incluso sus enseñamientos hicieron posible que algunos estudiantes consiguiesen resolver el examen de español de modo más satisfactorio. Luego, la plataforma se expone como una herramienta facilitadora del aprendizaje.

Pregunta 03: En esta perspectiva de enseñanza-aprendizaje de idiomas, ¿considera que el *Duolingo* proporciona el aprendizaje de las cuatro habilidades comunicativas (leer, escribir, oír y hablar)?

Gráfico 11 – ¿Considera que el *Duolingo* proporciona el aprendizaje de las cuatro habilidades comunicativas?



Fuente: Elaborado por la autora del trabajo.

De este modo, por intermedio de las contestaciones de los alumnos posteriormente utilizar esta plataforma, es posible atestar de que el *Duolingo* de facto hace uso de las cuatro

habilidades comunicativas: leer, escribir, oír y hablar. Coyuntura primordial para desarrollar individuos con fluidez en la lengua de destino, capaces de interactuar con el medio, dialogar con otras personas, expresar ideas y sentimientos.

Pregunta 04: ¿La utilización de la herramienta de enseñanza de idiomas *Duolingo* contribuyó para su aprendizaje a respecto de la lengua española? ¿De qué forma?

Cuadro 12 - ¿La utilización de la herramienta de enseñanza de idiomas *Duolingo* contribuyó para su aprendizaje a respecto de la lengua española?

¿LA UTILIZACIÓN DE LA HERRAMIENTA DE ENSEÑANZA DE IDIOMAS <i>DUOLINGO</i> CONTRIBUYÓ PARA SU APRENDIZAJE A RESPECTO DE LA LENGUA ESPAÑOLA?		
ALUMNOS	¿SÍ O NO?	¿DE QUÉ FORMA?
1	Sí	“Pois ele proporciona a ler, escrever, ouvir e falar”.
2	Sí	“Aprendi a me comunicar com a Língua Espanhola é a fala essa Língua”.
3	Sí	“A ferramenta do meu aprendizado melhorar bastante”.
4	Sí	“Aprender muitas palavras, escrever e falar também”.
5	Sí	“Ler, escrever e ouvir”.
6	Sí	“Aprendi novas palavras, a falar e a escrever”.
7	Sí	“Ler e escrever”.
8	Sí	“Ensinando de forma rápida e fácil”.
9	Sí	“Sim. Através do aplicativo aprendi como usar as palavras de forma mais correta e até mesmo pronuncia-las em voz alta”.
10	Sí	“Aprendi muitas palavras a escrever e falar também”.
11	Sí	“Aprendi bastante sobre a língua e sobre algumas colocações e formas de ouvir”.
12	Sí	“Me ajudou a entender a prova de espanhol e aprendi”.
13	Sí	“Me ensinando mais sobre a língua”.
14	Sí	“Porque tinha certas palavras que eu não entendia e aprendia com o duolingo”.

Fuente: Elaborado por la autora del trabajo.

En este sentido, delante de las respuestas presentes en el *cuadro 12*, se puede confirmar que el uso del *Duolingo* ha contribuido para el aprendizaje de los estudiantes acerca de la lengua española. De modo que, les proporcionó elevar el conocimiento sobre el idioma, desarrollar las cuatro habilidades comunicativas, es decir, les enseñó a comunicarse, a aumentar su vocabulario, a saber la manera adecuada de pronunciar y escribir, a comprender los términos que antes no conseguían. Además de haberlos ayudado en la hora de la prueba y perder la vergüenza de halar en español en voz alta, por miedo de esta incorrecto, y todo eso de forma ludida y motivacional.

Pregunta 05: ¿Y a qué elemento se puede atribuir la eficacia de esta plataforma? (formato en forma de juego, atraktividad, dinamicidad, motivación, interacción con el usuario).

Cuadro 13 - ¿Qué elemento se puede atribuir la eficacia de esta plataforma?

¿QUÉ ELEMENTO SE PUEDE ATRIBUIR LA EFICACIA DE ESTA PLATAFORMA?	
ESTUDIANTES	COMENTARIOS
1	“Atratividade”.
2	“Dinamicidade, motivação”.
3	“Motivação, interação com o usuário”.
4	“Forma de atratividade e motivação”.
5	“Ele é muito motivador, e por ele ser um jogo também me chamou atenção, assim é mais divertido”.
6	“Motivação e jogos entre alunos”.
7	“Uma nova forma de aprendizado, deixando a aula mais divertida e educativa”.
8	“Por mim aplicativo tá ótimo”.
9	“Todos os elementos são eficazes para a plataforma. Contanto que seja algo que incentiva a fazer de bom agrado e em uma forma divertida”.
10	“Atratividade, dinamicidade, motivação, formato em forma de jogo, interação com o usuário”.
11	“Dinamicidade e motivação”.
12	“Posso usar em cursos, aprendizado na casa mesmo”.
13	“Motivação, porque ele me motivou a se interessar mais pela língua espanhola, e hoje já gosto bastante”.
14	“Em forma de jogos para as pessoas se interessarem”.

Fuente: Elaborado por la autora del trabajo.

En esta perspectiva, frente a los comentarios de los alumnos, es factible verificar los elementos que ellos atribuyeron a la eficacia del *Duolingo* para enseñar y aprender un idioma, como, su formato en forma de juego, que aumenta el interés en el aprendizaje y el gusto por la lengua, su atraktividad, dinamicidad, el carácter motivacional que llama la atención del usuario y hace que el estudio sea más divertido. Además de presentar interacción con el aprendiz, competición entre los usufructuarios, lo que es un incentivo para practicar cada vez más las tareas y también tener la practicidad de poder aprender en cualquier hora y lugar.

Pregunta 06: ¿Qué le pareció implementar en las clases de lengua española el uso de recursos tecnológicos, como *Duolingo*?

Gráfico 12 – Opinión de los estudiantes sobre el uso de recursos tecnológicos en las clases de español después de tener esta experiencia



Fuente: Elaborado por la autora del trabajo.

En este segmento, en el *gráfico 12*, se puede averiguar la opinión de los alumnos sobre la utilización de los recursos tecnológicos en las clases de español después de tener esta experiencia durante el periodo de aplicación de esta pesquisa, así vemos que la mayoría de ellos considera una excelente idea esta implementación, ya que comenzaron a sentirse más motivados e interesados en aprender.

Pregunta 07: *¿Considera que la utilización del Duolingo, como recurso tecnológico, ha mejorado la dinamicidad de la clase y te hizo sentir más motivado para estudiar? ¿Por qué?*

Cuadro 14 - La utilización del *Duolingo*, como recurso tecnológico, ¿ha mejorado la dinamicidad de la clase y te hizo sentir más motivado para estudiar?

LA UTILIZACIÓN DEL <i>DUOLINGO</i> , COMO RECURSO TECNOLÓGICO, ¿HA MEJORADO LA DINAMICIDAD DE LA CLASE Y TE HIZO SENTIR MÁS MOTIVADO PARA ESTUDIAR?		
ALUMNOS	¿SÍ O NO?	¿POR QUÉ?
1	Sí	“Isso me motivou em relação a língua espanhola”.
2	Sí	“Porque eu pretendo viajar para o exterior”.
3	Sí	“Passei a Melhorar mais meu aprendizado”.
4	Sí	“Despertou meu interesse a aprender mais...”.
5	Sí	“Sim, porque a gente faz em grupo como uma competição e isso torna as coisas legais”.
6	Sí	“A várias palavras que podemos aprender”.
7	Sí	“Pois é uma coisa nova onde podemos ler, escrever e ouvir”.
8	Sí	“Porque é uma forma divertida de aprender”.

9	Sí	“A tecnologia facilita e faz com que o interesse seja maior de aprender”.
10	Sí	“Despertou meu interesse a aprender mais...”.
11	Sí	“Me fez ficar mais conectada com a língua, e me interessei a aprende-la, para viajar”.
12	Sí	“Porque aprendi mais e tive interesse de saber novas palavras”.
13	Sí	“Porque, para mim, em relação a dinamicidade eu me senti mais motivada a estudar”.
14	Sí	“Porque a aula fica mais dinâmica para aprender”.

Fuente: Elaborado por la autora del trabajo.

De esta forma, por unanimidad de las respuestas de los estudiantes apurarse que el uso del *Duolingo*, como aparato tecnológico, ha mejorado la dinamicidad de la clase, visto que fue un instrumento nuevo para ellos, que facilitó la adquisición de los contenidos de la lengua, les dejó más motivados e interesados para estudiar, por ser un modo divertido, que cambia el modo de aprender, una vez que los alumnos aprenden a leer, escribir, escuchar y hablar jugando, y así pueden comunicarse con otras personas, viajar a lugares que tienen el idioma español como oficial, siendo la tecnología facilitadora del aprendizaje.

Pregunta 08: ¿Por qué esta herramienta se sobresale? ¿cuál es su diferencial?

Cuadro 15 - ¿Por qué esta herramienta se sobresale, cuál es su diferencial?

¿POR QUÉ ESTA HERRAMIENTA SE SOBRESALE, CUÁL ES SU DIFERENCIAL?	
ALUMNOS	COMENTARIOS
1	“Porque ele interagem com a gente”.
2	“Porque ela é diferente quando escrevemos no quadro”.
3	“é uma linguam diferente das outras matérias”.
4	“Porque ela usa a tecnologia, sai da rotina da sala de aula”.
5	“Ele é um jogo motivacional e de aprendizado de interação um com os outros e com o usuário”.
6	“Porque ela é simples, faz perguntas e respostas e podemos aprender brincando”.
7	“Por ele ser em formato de jogo e ter níveis a concluir deixando mais importante e com muita mais vontade de aprender”.
8	“Atratividade, motivação, dinamicidade”.
9	“Acho que aprendendo de uma forma criativa e divertida faz com que o desempenho seja maior, tornando algo bom de fazer”.
10	“Porque ela usa a tecnologia, sai da rotina de sala de aula, ela é atrativa, e motiva a aprender”.
11	“Pois é algo diferente do quadro ou caderno. É tecnológica, é diferente e atrativo”.

12	“Pelo fato dela ser uma ferramenta tecnológica faz com que eu goste de “jogar” e aprender pois ele me motiva a passar de fases”.
13	“Ou seja, em sala de aula estudando, essa língua se torna meio chata. Mas com esse aplicativo tudo fica diferente, ele nos motiva bastante, e nos ensina várias palavras”.
14	“Porque ela ajuda em várias línguas é mais interessante e divertido”.

Fuente: Elaborado por la autora del trabajo.

Buscando atestar el motivo del *Duolingo* se sobresale en relación las otras herramientas de enseñanza de idiomas, fue preguntado a los estudiantes qué pensaban al respecto. Luego, contestaron qué el diferencial de esta plataforma está en su metodología de enseñanza, de salir de aquel método de solo profesor y cuadro, sin utilizar ningún recurso tecnológico, de este modo, esta aplicación cambia esa rutina, trae la atraktividad, el interés para dentro del aula. Y debido ser un juego motivador, de interacción con el aprendiz, posee niveles que motivan a los usuarios y les dejan más dispuestos a estudiar para avanzar de fases y ganar premios.

Por lo tanto, después de los alumnos haber usado el *Duolingo*, fue posible comprobar su eficacia, debido a factores tales como: enseñar las cuatro habilidades comunicativas, tener formato en la forma del juego, practicidad, creatividad, dinamicidad, carácter motivador, uso de imágenes y sonidos, diferentes lecciones diferenciadas y por ser un aparato tecnológico está revolucionando el modo de enseñanza-aprendizaje de idiomas.

10. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Es en esta perspectiva, que por intermedio de esta investigación se pretendió comprender ¿si la tecnología promueve mejoras para la enseñanza de E/LE? ¿Y entre estas herramientas utilizadas para la enseñanza de lenguas, el *Duolingo* proporciona el aprendizaje de las cuatro habilidades comunicativas? ¿Qué elemento puede atribuir a su eficacia? ¿Por qué esta plataforma se sobresale, cuál es su diferencial?

De este modo, con base en la investigación bibliográfica y de campo realizadas durante este trabajo, se puede decir que la utilización de las TIC's fomenta mejoras para la enseñanza-aprendizaje de E/LE, dado que ofrece la oportunidad de romper las barreras físicas, auxilia en la comunicación, aproxima cada vez más las personas, ya que pueden mantener contacto mismo que estando en lugares geográficamente distantes. Según Santos (2001 apud ALMEIDA; GONZÁLEZ; LIMA, 2018, p. 2):

A tecnologia da informação é uma inteligência social coletiva com a qual interagimos, e sendo assim, o seu uso tem efeito não apenas sobre algumas tarefas, mas sobre o modo de pensar, de conhecer, de aprender num mundo cada vez mais globalizado. Nesse novo paradigma social, suscita da educação uma abordagem diferente na qual o componente tecnológico não pode ser ignorado, mas trabalhado em todo o seu contexto.

En conformidad con esto, la esfera educativa no puede dejar de lado el uso de la tecnología, especialmente, en lo que se refiere a la enseñanza y aprendizaje de una lengua extranjera, como el español. En vista de los recursos tecnológicos posibilitar, por ejemplo, que un estudiante brasileño charlar con un hablante nativo del español que se encuentra en otro país, circunstancia fundamental para una buena adquisición del idioma, una vez que un individuo inmerso en este tipo de contexto, tendrá más facilidad para practicar y consecuentemente aprender la lengua.

Siendo que, para que los recursos tecnológicos sean bien empleados en la educación, esto es, para traer beneficios es necesario mirar para la formación de los educadores. De acuerdo con esto, Moraes (1993 apud MOLIN, 2010, p, 33), afirma que:

Pensar na formação do professor para exercitar uma adequada pedagogia nos meios, uma pedagogia para a modernidade, é pensar no amanhã, numa perspectiva moderna e própria de desenvolvimento, numa educação capaz de manejar e de produzir conhecimento [...] E desta forma seremos contemporâneos do futuro, construtores da ciência e participantes da reconstrução do mundo.

En este sentido, es primordial que los docentes se encuentren preparados para esta nueva era de educación globalizada, de modo que consigan manejar los aparatos tecnológicos y así contribuir para el aprendizaje de los alumnos.

Por consiguiente, se convierte cada vez más indispensable la implantación de las TDIC's en el sistema educativo, ya que trae consigo una gama de información y *softwares* educativos, que transforma el estudio en una vertiente más seductora y fructífera.

A través de la aplicación de esta pesquisa de campo se hizo posible comprobar que, entre las herramientas usadas para la enseñanza de idiomas, el *Duolingo* garantiza el aprendizaje de las cuatro habilidades comunicativas como fue hablado al transcurso de este trabajo. Capacidad cada vez más apreciada en el universo internalizado y una característica vital para desarrollar un alumnado hábil para comunicarse de forma exitosa en una LE.

Así, López y Pinto (2010, p. 9 -10) defienden “que aunque pretendamos desenrollar de forma independiente cada una de las destrezas de la lengua, ninguna de ellas puede entenderse si no se pone en contacto con las demás. No podemos entender el acto de hablar sin el de escuchar, o viceversa”. De esa manera, se ve uno de los elementos que lleva el *Duolingo* a tener

éxito, que es el modo de trabajar las cuatro habilidades comunicativas de manera concomitante, metodología que ha conducido a los participantes de esta investigación a prosperaren en el grado de conocimiento acerca del español. Dado que, se estas destrezas fueran desempeñadas aisladamente no tenían semejante resultado.

Entonces, para enterase, o sea, aprender una lengua extranjera reclama circunstancias propicias para esto proceso, a modelo, se tiene la plataforma *Duolingo*.

Otra vertiente que se buscó darse cuenta, fue a qué elemento puédesse atribuir a la eficacia del *Duolingo*, luego, se verificó que está en su real preocupación con el aprendizaje, que revolucionó la forma de enseñar idiomas, su atractividad, dinamicidad, su carácter motivacional, entre otros. Barbara Santos, analista de *marketing* en una entrevista al *blog Hotmart*, resalta que:

Com o foco total nas dores de seus clientes em potencial, o Duolingo conseguiu não só criar uma forma dinâmica de ensinar outras línguas, mas principalmente democratizar esse aprendizado (como que seu criador sempre buscou) [...] Com certeza, esse foi o pulo do gato para as estratégias de divulgação do Duolingo, porque foi a partir disso que eles conseguiram focar em 4 pontos principais para encantar esses clientes, que são: Entender a principal dor de seu público; Tornar o aprendizado divertido; Fornecer ensino personalizado; Ser universalmente acessível (SANTOS, 2019).

Por esta razón, el *Duolingo* se muestra tan competente, puesto que ofrece vectores imprescindibles un excelente funcionamiento y para cautivar a sus usufructuarios. Comprender el dolor principal de su público es uno de ellos, dentro de esta óptica es viable construir un instrumento práctico y sencillo de utilizar, que se readapta a la necesidad de cada aprendiz. Luego, los desenvolvedores del *Duolingo* constataron unos de los mayores obstáculos para aprender una LE está en el elevado recurso pecuniario que es solicitado y en el tiempo demandado, con horarios preestablecidos, lo que hace que diversos estudiantes desistan de este estudio. Entonces, crearon esta aplicación con aspectos que asegurase suplir estas problemáticas, que son, comodidad de acceso en cualquier lugar, horario establecido por el aprendiz y lecciones totalmente gratuitas.

Por consiguiente, también presenta un aprendizaje divertido, con formato en forma de juego, que trae tareas gamificadas, con regalos a quién completa las lecciones. Referente a los juegos educativos, como es el *Duolingo*, Moreno (2013 apud AGUIRRE, 2016-2017, p. 6) afirma que:

El juego didáctico activa mecanismos de aprendizaje de la lengua al tiempo que genera condiciones para el desarrollo eficaz de la competencia comunicativa, pues el

estudiante se involucra en actividades que demandan el uso del idioma en escenarios de comunicación auténtica.

En vista de esto, el *Duolingo*, con a su gamificación posibilita al alumno un aprendizaje más provechoso y al mismo tiempo entretenimiento, es decir, diversión al estudiar. Y según el Guía para líderes en educación del Duolingo, esta herramienta “[...] é a maior plataforma online de aprendizaje de idiomas do mundo. Utilizamos ciência e técnicas de aprendizagem para fazer o aprendizado mais divertido e eficaz, e oferecemos isso totalmente de graça” (DUOLINGO, 2016, p. 3). En consecuencia, esta metodología utilizada, propicia una grande interacción entre aplicación, usuario y conocimiento. Además de encoraja el aprendiz a continuar practicando hasta lograr su propósito.

Otro elemento concedido a su eficiencia es fornecer enseñanza personalizada, o sea, aprendizaje en el ritmo del estudiante. De acuerdo con esto, el sitio EasyLMS (2019), declara que:

O aprendizado em ritmo próprio torna possível que os participantes respondam às questões no momento que escolherem, então não é necessário que [...] estejam disponíveis em um determinado momento [...]. Facilita muito para os professores dar aos alunos a possibilidade de realizar o curso na hora que for mais conveniente para eles. Os alunos podem decidir por si próprios quando vão fazer o quis.

Esto puesto, el *Duolingo* por medio de su personal *trainer*, permite a su usufructuario adaptar los enseñamientos, de modo que entre en conformidad con su disponibilidad de tiempo, horario y ritmo de aprendizaje, rasgo que puede ser cambiado a cuando quiera, llevando en consideración la forma que cada individuo tiene de absorber los asuntos explanados.

Ser universalmente accesible, es más un parámetro determinante para su exactitud. En conformidad, Duolingo (2019), manifiesta que:

A missão do Duolingo é desenvolver a melhor educação do mundo e torná-la universalmente disponível. Ao contrário de muitos outros recursos educacionais, o Duolingo é acessível a qualquer pessoa com um smartphone ou computador. Isso nos permite alcançar milhões de pessoas em diversas origens. No entanto, ser um aplicativo significa que os alunos podem sair com um único toque. Para termos um grande impacto, o Duolingo deve ser eficaz e divertido.

Dicho en otras palabras, es una plataforma que abarca a todos, independientemente de su condición financiera, sexo y/o edad, su crucial meta es incrementar la democratización de la enseñanza de idiomas de calidad y sin exención entre las personas.

Y por qué esta plataforma se sobresale, ¿cuál es su diferencial? El creador de esta aplicación Luis Von Ahn, respondió a esta pregunta en una entrevista con la periodista Fraga de la revista *Época NEGÓCIOS*:

O Duolingo não foi o primeiro aplicativo de idiomas a ser lançado, mas rapidamente ocupou o primeiro lugar [em downloads]. Somos dez vezes maiores do que quem vem em segundo lugar [Babbel]. Acho que há duas razões para isso. A primeira é que o Duolingo é grátis (a assinatura é apenas para quem deseja usar o aplicativo offline e que não quer ver anúncio). Na maior parte dos outros aplicativos, tem que pagar por tudo ou pagar por algumas coisas. No nosso caso, tudo é grátis. Isso nos ajudou a crescer muito. A segunda razão é que o Duolingo parece um jogo divertido. O mais difícil de aprender um idioma por si mesmo é manter-se motivado. Por isso, fizemos com que o Duolingo se parecesse com um jogo. A maioria dos aplicativos educativos, não só os de idiomas, tem baixas taxas de retorno do usuário. Das pessoas que experimentam esses aplicativos pela primeira vez, ao redor de 95% não retornou no dia seguinte. No nosso caso, ao redor de 60% retornam no dia seguinte. Porque é fácil de usar e é divertido (AHN apud FRAGA, 2018).

Puesto que, en conformidad con la explicación de Ahn y en paralelo a las contestaciones de los estudiantes es posible determinar dónde está este diferencial de la aplicación y por qué destacase en relación a las demás, debido poseer una didáctica que dejar el aprendiz en el centro del proceso, como agente promotor de tu conocimiento.

Juan y García (2013 apud AGUIRRE, 2016-2017, p, 1), aclara que:

Si normalmente a los niños les resulta tedioso y monótono aprender una materia con los métodos tradicionales, tales como los ejercicios mecánicos o las clases magistrales, imaginemos lo aburrido que debe ser aprender con estas técnicas una lengua que no entiende [...] Para muchos alumnos, el proceso del aprendizaje de una lengua extranjera en el colegio o en la escuela es un proceso antinatural y desmotivador.

Y es este contexto que el Duolingo vino para cambiar, busca remodelar la manera de enseñanza, esto por medio de la tecnología, ya que los métodos aplicados influencia en el aprendizaje del alunado. Luego, a través de su sistema promueve una variación en el método tradicional usado en clase, que muchas veces dejar el estudiante aburrido, sin voluntad de estudiar y principalmente cuando es una LE. En este segmento el *Duolingo* con su estructura de un juego divertido y atractivo, mantiene el alumno motivado para querer aprender, ya que trae la dinamicidad e interacción para el aprendizaje. Además de por ser de fácil acceso, gratuito y sencillo para usar.

De acuerdo con el *guía para líderes del Duolingo*:

O Duolingo transforma o aprendizado de idiomas em um jogo para que seja mais divertido e eficaz. Os alunos podem aprender línguas de forma gratuita enquanto

ganham pontos por responder corretamente, apostar corrida contra o relógio, e avançar de nível. As nossas aulas são curtinhas e personalizadas, e ajudam alunos a reter o conteúdo aprendido. (DUOLINGO, 2016, p. 4).

De este modo, se puede ver que la plataforma tiene una verdadera preocupación en producir un aprendizaje eficiente, y uno de sus recursos y ser diseñado con una configuración de gamificación, es decir, de un juego seductor y encantador.

Así, el Duolingo se convierte en un juego educativo, que según Chacón (2008 apud AGUIRRE, 2016-2017, p, 6), es descrito como:

[...] El juego que posee un objetivo educativo, se estructura como un juego reglado que incluye momentos de acción pre-reflexiva y de simbolización o apropiación abstracta-lógica de lo vivido para el logro de objetivos de enseñanza curriculares, cuyo objetivo último es la apropiación por parte del jugador, de los contenidos fomentando el desarrollo de la creatividad.

En este sentido, un ambiente con una enseñanza gamificada, como de esta aplicación, ofrece un mayor involucramiento del aprendiz con los contenidos trabajados, los torna engajados, con ganas de aprender, ya que sus tareas son divertidas, tiene niveles, competición, lingots (moneda virtual), insignias, uniendo la teoría a la práctica, lo que genera la motivación.

Acerca de la motivación en *Guía para líderes em educação* del Duolingo, explica que “é um fator essencial para o aprendizado. O Duolingo tem várias funções criadas para manter o interesse dos alunos. Todo mundo é diferente e nós podemos ajudar. [...] pontos, ranking, atalhos, apoio, lingots, ofensiva, nota de influência, troféu” (DUOLINGO, 2016, p. 5). Parámetro este, que es extramente imprescindible para el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que un estudiante motivado es más productivo, consecuentemente, presentará un mejor rendimiento.

Aún sobre la motivación, Huertas y Viau (apud VALENZUELA; MUÑOZ; LEVINAO, 2018, p, 3) esclarece que “motivar hacia el aprendizaje significa estimular la voluntad de indagar para la construcción de conocimientos y el desarrollo de habilidades”. En esta perspectiva, el sistema educativo en el todo, los profesores, tienen que impulsar este componente, precisan procurar metodologías que incremente el placer de estudiar, necesitan demostrar la importancia de la adquisición de una lengua, y crear espacios propicios para que esto ocurra.

Por consiguiente, se comprueba que la utilización como el *Duolingo*, como aparato tecnológico proporcionó mejoras para la enseñanza-aprendizaje del español, ya que trabaja con las cuatro habilidades comunicativas, fornece recurso didáctico personalizado y favorable a las

diferentes necesidades de cada aprendiz. Y en el universo globalizado que los alumnos están integrados y conectados, herramientas tecnológicas y con aspecto de gamificación solo tienden a promover resultados positivos para el aprendizaje, no olvidando de tener una buena mediación por parte de los educadores.

11. CONSIDERACIONES FINALES

Por lo tanto, al medir de este estudio, se puede probar que la plataforma *Duolingo* es un recurso tecnológico eficaz para la enseñanza-aprendizaje del español como lengua extranjera - E/LE, dado su diferencial de presentar una real preocupación con la democratización de la educación de calidad, en otras palabras, comprender dónde está el dolor principal de los usuarios (condición financiera para mantener el curso y la disponibilidad de tiempo y horario), conceder formación personalizada, que se ajusta a los parámetros del aprendiz, ser universalmente accesible/gratuito y fornecer un aprendizaje divertido, con su configuración en forma de un juego educacional, motivador, interaccional, lúdico, dinámico, atractivo, interesante, que hace uso del avatar *Duo*, trae mensajes motivacionales, estimula el alcance de buenas puntuaciones, el gano de insignias y coronas, además de la cuestión de la competición y su *layout* encantador que promueve una atracción visual por parte de los usuarios, factores que conducen el alumno al desarrollo de las cuatro habilidades comunicativas (escuchar, hablar, leer y escribir) de modo concomitante. Y consecuentemente, llevar el estudiante a hacerse cada vez más competente y hábil para comunicarse en una LE de manera adecuada en cada situación comunicativa que se inserta.

Así, en la escuela, para que el alumno tenga una buena adquisición del idioma es impredecible que el profesor mediante sus actividades docente en el aula proporcione condiciones favorables, como sucede en el *Duolingo*, que auxilia a los maestros, estudiantes y cualquier persona que quiera aprender. Una vez que el aprendizaje de una segunda lengua sólo es posible si consigue trabajar con la integración de las referidas destrezas del lenguaje.

Sin embargo, el profesor de idiomas no puede esconderse detrás de la comodidad, por esto es esencial actualizar e innovar sus metodologías de enseñanza, para poder traer para las clases, didácticas que entusiasme e incite la motivación a los estudiantes, como la implementación de las TDIC's, de los recursos de información educativa, como ocurrió en la clase del 1º año "B" de la enseñanza media de la escuela São Francisco Xavier con la inserción del *Duolingo*, lo que hizo que los catorce participantes de esta investigación lograsen aumentar

su rendimiento, mejora su grado de conocimiento acerca de la lengua española y volverse más entusiasmados a estudiar.

En esta perspectiva, la introducción de las TDIC's en el sistema educativo proporciona inúmeras posibilidades para la realización de tareas interactivas y diferenciadas, que beneficie a los envueltos, traiga más informaciones, promueva un aprendizaje colaborativo, la construcción de saberes y pensamiento crítico. Donde las barreras geográficas no impiden la comunicación entre las personas, el intercambio experiencias, conocimientos, culturas y la inmersión del aprendiz en contextos situaciones reales de habla.

Por consiguiente, en el universo globalizado, conectado que los alumnos están añadidos es imprescindible que para la enseñanza de lenguas la escuela sea un ambiente interesante, que prepare los estudiantes para el futuro, para esto precisa elegir los mejores caminos, estrategias para ser aplicadas en clase, que siempre incluya las cuatro habilidades comunicativas y la plataforma Duolingo cumple con todos estos requisitos. Puesto que es la aplicación más completa y eficaz del mundo para enseñar y aprender idiomas, tiene la herramienta *Duolingo para escuelas*, en la cual profesores pueden crear clases para poner sus alumnos y así administrarlas virtualmente, además de centrarlas en las diferencias individuales, disponer su estructura como un juego, aspecto que produce resultados satisfactorios, ya que la gamificación despierta la curiosidad, cautiva, seduce al aprendiz, a través de sus prácticas de interacción diarias, desafía y motiva al usuario a estudiar, querer enterarse cada vez más para que logre la competencia comunicativa y consiga presentar la destreza de conducirse de modo hábil en todas situaciones de charla, sin limitaciones.

REFERENCIAS

AGUIRRE, Patricia. **La gamificación en el aprendizaje de lengua extranjeras en Educación Primaria:** revisión de estudios y propuestas. 2016-2017. 36 f. Trabajo de fin de grado (Educación Primaria) – Facultad de Letras y de la Educación, Universidad de La Rioja, España, 2016-2017.

ALCÁNTARA, Meritxell. **Las TIC en el Aula de Español Lengua Extranjera:** actividades didácticas para desarrollar la destreza en expresión oral en las clases de español L2. 2013. 39 f. Disertación (Maestría en tecnologías aplicadas a la educación) - Facultad de Educación, Universidad Internacional de La Rioja, Barcelona, 20 de diciembre de 2013.

ALMEIDA, Walkiria; GONZÁLEZ, Daniel; LIMA, Camila. **A Formação Docente e as Novas Mídias Tecnológicas.** V Conedu – Congresso Nacional de Educação. **Centro de Convenções de Pernambuco (CECON-PE), Olinda - PE,** 2018.

ALVES, Taíses. **Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) nas Escolas:** da idealização à realidade Estudos de Casos múltiplos avaliativos realizado em escolas públicas do Ensino Médio do interior paraibano brasileiro. 2009. 127 f. Dissertação (Mestrado em Ciências da Educação) – Instituto de Ciências da Educação, Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias, Lisboa, 2009.

ARAÚJO, Cristina. **O Uso Das TICs no Processo Educativo:** exigência do Desenvolvimento Profissional Docente. 2017. 205 f. Dissertação (Mestrado em Ciência da Educação) - Escola Superior de Educação Almeida Garrett, Lisboa, 2017.

ARRARTE, Geraldo; VILLAPADIERNA, Jose. **Internet y la Enseñanza del Español – Cuaderno de Didáctica del Español/LE.** ed. Arco/Libros S.L. Madrid, 2001.

BEHRENS, Marilda Aparecida. Projetos de aprendizagem colaborativa num paradigma emergente. In: MORAN, José Manuel; MASETTO, Marcos T.; BEHRENS, Marilda Aparecida. **Novas tecnologias e mediação pedagógica.** 17. ed. Campinas, SP: Papyrus, 2010. p. 67-132.

BEHRENS, Marilda. **A prática pedagógica e o desafio do paradigma emergente.** R. bras. Est. pedag., Brasília, v. 80, n. 196, p. 383-403, set./dez, 1999.

BRASIL, Secretaria de Educação Fundamental. Parâmetros curriculares nacionais: terceiro e quarto ciclos do ensino fundamental: língua estrangeira / Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC/SEF, 1998. 120 p.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. Parâmetros curriculares nacionais: terceiro e quarto ciclos do ensino fundamental: introdução aos parâmetros curriculares nacionais / Secretaria de Educação Fundamental. – Brasília: MEC/SEF, 1998. 174 p.

CARDOSO, Márcia. **Docência universitária:** utilização das TIC's no desenvolvimento da prática pedagógica. 2014. 118 f. Dissertação (Mestrado em Mídias, Educação e Educação) – Programa de Pós-Graduação em Tecnologias, Comunicação e Educação, Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia, 2014.

CISCATI, Rafael. Luis Von Ahn: educação será oferecida através dos celulares. **Época**, 24 jul. 2014. Disponível em: <https://epoca.globo.com/vida/vida-util/tecnologia/noticia/2014/07/bluis-von-ahnb-educacao-sera-oferecida-atraves-dos-celulares.html>> Acesso em: 10 de abr. 2019.

DAMASCENO, José. **O USO DAS TICS NAS AULAS DE HISTÓRIA e estratégias para inclusão digital dos professores**. PNDE – Programa de Desenvolvimento Educacional. SEED/PR-Curitiba, 2009.

DUOLINGO, Fórum. Divisões, 2019. Disponível em: <https://forum.duolingo.com/comment/33886318>. Acesso em: 14 oct. 2019.

DUOLINGO. El personal trainer. 2019. Disponível em: <https://www.duolingo.com/settings/coach>. Acesso em: 20 oct. 2019.

DUOLINGO. El personal trainer. 2019. Disponível em: <https://www.duolingo.com/learn>. Acesso em: 20 oct. 2019.

DUOLINGO. Central de Ajuda. Existem estudos oficiais sobre o Duolingo?, 2019. Disponível em: <https://support.duolingo.com/hc/pt-br/articles/115000035183-Existem-estudos-oficiais-sobre-o-Duolingo->. Acesso em: 15 ago. 2019.

DUOLINGO. Central de Ajuda. O que é energia?, 2019. Disponível em: <https://support.duolingo.com/hc/pt-br/articles/115002887326-O-que-%C3%A9-Energia->. Acesso em: 17 ago. 2019.

DUOLINGO. Central de Ajuda. O que é um lingot, 2019. Disponível em: <https://support.duolingo.com/hc/pt-br/articles/204980630-O-que-%C3%A9-um-Lingot->. Acesso em: 16 ago. 2019.

DUOLINGO. Central de Ajuda. O que é uma ofensiva, 10 ago. 2018. Disponível em: <https://support.duolingo.com/hc/pt-br/articles/204980880-O-que-%C3%A9-uma-ofensiva->. Acesso em: 16 ago. 2019.

DUOLINGO. Central de Ajuda. O que são pontos ou XP, 2019. Disponível em: <https://support.duolingo.com/hc/pt-br/articles/204905880-O-que-s%C3%A3o-pontos-ou-XP->. Acesso em: 16 ago. 2019.

DUOLINGO. Central de Ajuda. Perguntas frequentes sobre as coroas, 2019. Disponível em: <https://support.duolingo.com/hc/pt-br/articles/360002254671-Perguntas-frequentes-sobre-as-Coroas>. Acesso em: 16 ago. 2019.

DUOLINGO. **Clase de espanol**. 2019. Disponível em: <https://schools.duolingo.com/classroom/3517032> Acesso em: 04 nov. 2019.

DUOLINGO. Curriculum Spanish, 2019. Disponível em: <https://schools.duolingo.com/classroom/3517032/curriculum>. Acesso em: 12 nov. 2019.

DUOLINGO. Duolingo para Escolas. 2019. Disponível em: <https://schools.duolingo.com/>. Acesso em: 20 oct. 2019.

DUOLINGO. Duolingo para escolas. Disponible en: <https://pt.duolingo.com/comment/6319840/Novidade-Duolingo-para-Escolas>. Acceso en: 10 abr. 2019.

DUOLINGO. Guia para líderes em educação. Edição 2016. Disponible en: https://duolingo-data.s3.amazonaws.com/s3/schools/active/pt/Duolingo_for_Schools_Guide.pdf. Acceso en: 10 ago. 2019.

DUOLINGO. Nivel Cero del Duolingo. 2019. Disponible en: <https://www.duolingo.com/skill/es/Basics-1/2>. Acceso en: 20 oct. 2019.

EasyLMS. Aprendizado em seu próprio ritmo: explicação da definição. 2019. Disponible en: <https://www.easy-lms.com/pt/centro-de-conhecimento/centro-conhecimento/aprendizado-em-seu-proprio-ritmo/item10384>. Acceso en: 16 de jun. 2019.

Exame.com. CEO do Duolingo conta o segredo para aprender idiomas mais rápido. 08 feb. 2019. Disponible en: <https://www.estudarfora.org.br/ceo-do-duolingo-aprender-idomas/>. Acceso en: 18 de agosto de 2019.

FERNANDES, Karina. **A aprendizagem de línguas estrangeiras na idade adulta:** fatores envolventes. X Congresso Nacional de Educação – EDUCERE. I Seminário internacional de representações sociais, subjetividade e educação – SIRSSE. Curitiba – PUCP, 2011.

FONSECA, Roberto. **A prática docente a partir da interatividade nos ambientes virtuais de aprendizagem.** Especialista em Docência do Ensino Superior e Educação a Distância. Revista Brasileira de Aprendizagem Aberta e a Distância – RBAAD, 2010. DOI 10.17143/rbaad.v9i0. Disponible en: http://www.abed.org.br/revistacientifica/Revista_PDF_Doc/2010/2010_2462010193600.pdf. Acceso en: 11 de mar. 2019.

FRAGA, Nayara. Como o Duolingo chegou a 300 milhões de downloads sem propaganda nenhuma. **Época Negócios**, 25 out. 2018. Disponible en: <https://epocanegocios.globo.com/amp/Tecnologia/noticia/2018/10/como-o-duolingo-chegou-300-milhoes-de-downloads-sem-propaganda-nenhuma.html>. Acceso en: 19 sept. 2019.

GADOTTI, Moacir. **Boniteza de um Sonho:** Ensinar-e-aprender com sentido. São Paulo – GRUBHAS, 2003.

GERHARDT, Engel; TOLFO, Denise. **Métodos de pesquisa** / [organizado por] Tatiana Engel Gerhardt e Denise Tolfo Silveira. coordenado pela Universidade Aberta do Brasil – UAB/UFRGS e pelo Curso de Graduação Tecnológica – Planejamento e Gestão para o Desenvolvimento Rural da SEAD/UFRGS. – Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2009.

GONÇALVES, Heden. **Formação continuada de professores para o uso do ambiente virtual de aprendizagem no curso de pedagogia:** a experiência do PARFOR/UEPA. 2014. 159 f. Dissertação (Mestrado em Formação de Professores) – Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade do Estado do Pará, Belém, 2014.

INFOJOVEM. TIC's, 2019. Disponible en: <https://www.infojovem.org.br/infopedia/descubra-e-aprenda/tics/>. Acceso en: 18 jun. 2019.

LÓPEZ, María. **Las TIC y la enseñanza de lenguas extranjeras**. 2015. 30 f. Trabajo de fin de grado (Filología Española) - Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación, Universidad de JAÉN, 2015.

LÓPEZ, Santiago; PINTO, Argüeta. *Aplicación y desarrollo de las cuatro destrezas en la enseñanza del inglés como lengua extranjera*. Madrid: Santiago López-Argüeta Pinto Ediciones, 2010.

MARTÍNEZ, Laura. Duolingo recibe US\$45 millones en inversión de Google Capital. **Cnet**, 10 de jun. 2015 Disponible en: <https://www.cnet.com/es/noticias/google-duolingo-inversio-n-45-millones/>. Acceso en: 10 abr. 2019.

MCER. Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas: aprendizaje, enseñanza, evaluación. Instituto Cervantes, 2002.

MOLIN, Suência. **Novas Tecnologias na educação: transformações da prática pedagógica no discurso do professor**. 2010. 133 f. Dissertação (Mestrado em Educação) - Pós-graduação, Extensão e Cultura, Universidade do Vale de Itajaí, Itajaí, 2010.

MOLLA, Consuelo; VALLES, Paloma **Nuevas Tecnologías en la Enseñanza del Español a Inmigrantes en un Contexto Escolar**. ASELE. Actas XII – Centro Virtual Cervantes. ÍES Salvador Gadea Aldaia, 2001.

MORAN, José Manuel. **A Educação que desejamos: novos desafios e como chegar lá** / José Manuel Moran. - Campinas, SP: Papirus Editora, 2007.

MORAN, José Manuel. *Projetos de Aprendizagem Inovadora com Apoio de Tecnologias*. In: MORAN, José Manuel; MASETTO, Marcos T.; BEHRENS, Marilda Aparecida. **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. 21 ed. rev. e atual. Campinas, SP: Papirus, 2013.

OUTLOOK. Informe semanal de progreso. 2019. Disponible en: https://outlook.live.com/mail/inbox/id/AQMkADAwATZiZmYAZC05OQBjOS01MDI2LTAwAi0wMAoARgAAA4b65RRJsTdKt6HMPxCI3cEHAKfwovY1P2hIrCrS%2BoJYD6UAA AIBDAAAkfwovY1P2hIrCrS%2BoJYD6UAAv%2BsIqwAAAA%3D_27. Acceso en: 29 oct. 2019.

PAIVA, Vera. **Autonomia e complexidade**. Universidade Federal de Minas Gerais. *Linguagem & Ensino*, Pelotas, v. 9, n. 1, p. 77-127, jan./jun. 2006.

PAJAK, Brozena. *Cómo están evolucionando los cursos de Duolingo*, 03 abr. 2019. Disponible en: <https://making.duolingo.com/how-are-duolingo-courses-evolving>. Acceso en: 25 oct. 2019.

PINTO, Anderson *et al.* **Uso da Ferramenta Duolingo no Ensino de Língua Espanhola no EJA: um estudo de caso nas turmas do CEJOL**. *Revista Tecnologias na Educação – Ano 9 – Número/Vol.18 – Edição Temática III – I Simpósio Nacional de Tecnologias Digitais na Educação*. Promovido por Grupo de Estudos e Pesquisas sobre Tecnologias Digitais na Educação – GEP-TDE da Universidade Federal do Maranhão – UFMA, 2016. ISSN 1984-4751. Disponible en: <http://tecedu.pro.br/wp-content/uploads/2017/02/Art6-vol18-edi%C3%A7%C3%A3o-tematica-III-I-SNTDE-2016.pdf>. Acceso en: 10 abr. 2019.

REYNOLDS, Louisa. Duolingo, la creación de un genio guatemalteco. **Estratégia y Negócios**, 2013. Disponible en: <http://www.estrategiaynegocios.net/ocio/463686-330/duolingo-la-creacion-de-un-genio-guatemalteco>. Acceso en: 10 abr. 2019.

ROLLINSON, Joseph. Níveis da coroa: um redesenho real, 11 jun. 2018. Disponible en: <https://making.duolingo.com/crown-levels-a-royal-redesign>. Acceso en: 17 ago. 2019.

SALINAS, Jaime; CABRERA, Anita; RÍOS, Sandra. **Autonomía en el Aprendizaje de Lenguas Extranjeras en contextos de enseñanza mediatizados por la tecnología**. Onomázein 25, 2012.

SANT'ANA, Rosilene; CARVALHO, Julyana. **Ensino/aprendizagem de espanhol como língua estrangeira**: com traste entre crenças de professores e alunos de escolas públicas do Distrito Federal. International Congress of Critical Applied Linguistics Brasília ICCAL, Brasil, 2015.

SANTOS, Bárbara. Como o Duolingo tem mudado o ensino de línguas no Brasil (e no mundo!) [Fire Festival, 2019]. **Blog Hotmart**, 19 jul. 2019. Disponible en: <https://blog.hotmart.com/pt-br/duolingo/>. Acceso en: 10 sept. 2019.

SBARAI, Rafael. Duolingo lança ‘personal trainer’ de ensino de idiomas. **Veja**, 12 dic. 2013. Disponible en: <https://veja.abril.com.br/tecnologia/duolingo-lanca-personal-trainer-de-ensino-de-idiombras/>. Acceso en: 10 oct. 2019.

VALENZUELA, Jorge; MUÑOZ, Carla; LEVINAO, Abigail. **Estrategias motivacionales efectivas en profesores en formación**. Educ. Pesqui., São Paulo, v. 44, e179652, 2018.

APÉNDICE A – Cuestionario N.º 01

QUESTIONÁRIO N.º 1: *Duolingo* - Uma Plataforma de Ensino de Idiomas

Idade: 17 Serie: LANOB Sexo: Feminino () Masculino.

1. Em uma escala de 0 a 10 como você considera o seu grau de conhecimento sobre a língua espanhola?
SINCERAMENTE 0
2. Você apresenta dificuldade(s) para aprender a língua espanhola? Quais?
 Sim. () Não.
PORQUE FALTA UM POUCO DE INTERNEDE DA MINHA PARTE
3. Você conhece a plataforma de ensino de idiomas *Duolingo*? Se sim, já a utilizou?
() Sim. () Sim, não.
 Não. () Sim, sim.
4. O que você espera com a utilização do *Duolingo*, isto é, quais as suas expectativas para aprender espanhol através dessa plataforma?
SINCERAMENTE NÃO PORQUE NÃO CONHEÇO O APP.
5. Durante as aulas de espanhol seu professor(a) utiliza-se de recursos tecnológicos? Quais?
() Sim. Não.
6. O que você acha de implementar nas aulas de língua espanhola o uso da tecnologia?
 Uma boa ideia. () Uma péssima ideia.
() Uma excelente ideia. () Uma ideia regular.
7. Você acha que a utilização dos recursos tecnológicos melhora a motivação dos alunos e dinamicidade das aulas? Por quê?
 Sim. () Não.
SIM, PORQUE CHAMA MAIS ATENÇÃO DOS ALUNOS
8. Durante as aulas de espanhol, seu professor(a) faz uso das quatro habilidades comunicativas (Ler, escrever, ouvir e falar)? Quais?
() Sim, somente uma delas. () Não. () Sim, de duas delas.
() Sim, de três delas. Sim, das quatro.

APÉNDICE A - Cuestionario N.º 01

QUESTIONÁRIO N.º 1: *Duolingo* - Uma Plataforma de Ensino de Idiomas

Idade: 19 ANOS Serie: 1.º ANO B Sexo: Feminino () Masculino.

1. Em uma escala de 0 a 10 como você considera o seu grau de conhecimento sobre a língua espanhola?
2. Você apresenta dificuldade(s) para aprender a língua espanhola? Quais?
 Sim. () Não.
Já não sinto muito espanhol, por isso sinto dificuldade em aprender
3. Você conhece a plataforma de ensino de idiomas *Duolingo*? Se sim, já a utilizou?
 Sim. () Sim, não.
 Não. () Sim, sim.
4. O que você espera com a utilização do *Duolingo*, isto é, quais as suas expectativas para aprender espanhol através dessa plataforma?
5. Durante as aulas de espanhol seu professor(a) utiliza-se de recursos tecnológicos? Quais?
 Sim. () Não.
Sim
6. O que você acha de implementar nas aulas de língua espanhola o uso da tecnologia?
 Uma boa ideia. () Uma péssima ideia.
 Uma excelente ideia. () Uma ideia regular.
7. Você acha que a utilização dos recursos tecnológicos melhora a motivação dos alunos e dinamicidade das aulas? Por quê?
 Sim. () Não.
Há um interesse maior nas aulas, consequentemente, um aprendizado melhor
8. Durante as aulas de espanhol, seu professor(a) faz uso das quatro habilidades comunicativas (Ler, escrever, ouvir e falar)? Quais?
 Sim, somente uma delas. () Não. () Sim, de duas delas.
 Sim, de três delas. Sim, das quatro.

APÉNDICE A - Cuestionario N.º 01

QUESTIONÁRIO N.º 1: Duolingo - Uma Plataforma de Ensino de Idiomas

Idade: 15 anos Serie: 1.º Ano "B" Sexo: Feminino () Masculino.

1. Em uma escala de 0 a 10 como você considera o seu grau de conhecimento sobre a língua espanhola?
4
2. Você apresenta dificuldade(s) para aprender a língua espanhola? Quais?
 Sim. () Não.
é mais em relação a interpretação de texto, ou seja, responder as perguntas
3. Você conhece a plataforma de ensino de idiomas Duolingo? Se sim, já a utilizou?
() Sim. () Sim, não.
 Não. () Sim, sim.
4. O que você espera com a utilização do Duolingo, isto é, quais as suas expectativas para aprender espanhol através dessa plataforma?
que eu possa superar minhas dificuldades, para poder fazer uma excelente interpretação de texto, e me aprofundar mais na língua espanhola.
5. Durante as aulas de espanhol seu professor(a) utiliza-se de recursos tecnológicos? Quais?
 Sim. () Não.
Uma caixinha de som
6. O que você acha de implementar nas aulas de língua espanhola o uso da tecnologia?
() Uma boa ideia. () Uma péssima ideia.
 Uma excelente ideia. () Uma ideia regular.
7. Você acha que a utilização dos recursos tecnológicos melhora a motivação dos alunos e dinamicidade das aulas? Por quê?
 Sim. () Não.
porque a tecnologia, primeiro que ela ajuda bastante, e chama bastante atenção dos alunos, para serem mais motivados
8. Durante as aulas de espanhol, seu professor(a) faz uso das quatro habilidades comunicativas (Ler, escrever, ouvir e falar)? Quais?
() Sim, somente uma delas. () Não. () Sim, de duas delas.
() Sim, de três delas. Sim, das quatro.

APÉNDICE A - Cuestionario N.º 01

QUESTIONÁRIO N.º 1: Duolingo - Uma Plataforma de Ensino de Idiomas

Idade: 15 Série: 1.º ano B Sexo: Feminino () Masculino.

1. Em uma escala de 0 a 10 como você considera o seu grau de conhecimento sobre a língua espanhola?
3
2. Você apresenta dificuldade(s) para aprender a língua espanhola? Quais?
 Sim. () Não.
na leitura e no falar.
3. Você conhece a plataforma de ensino de idiomas Duolingo? Se sim, já a utilizou?
() Sim. () Sim, não.
() Não. Sim, sim.
4. O que você espera com a utilização do Duolingo, isto é, quais as suas expectativas para aprender espanhol através dessa plataforma?
Eu acho que o Duolingo vai nos ajudar muito na aprendizagem da língua ^{espanhola} pois com o Duolingo aprendo um pouco sobre a língua inglesa.
5. Durante as aulas de espanhol seu professor(a) utiliza-se de recursos tecnológicos? Quais?
 Sim. () Não.
uma lousinha de sem, para trabalhar na escrita das palavras em espanhol.
6. O que você acha de implementar nas aulas de língua espanhola o uso da tecnologia?
() Uma boa ideia. () Uma péssima ideia.
 Uma excelente ideia. () Uma ideia regular.
7. Você acha que a utilização dos recursos tecnológicos melhora a motivação dos alunos e dinamicidade das aulas? Por quê?
 Sim. () Não.
Porque o aluno fica mais motivado a participar da aula.
8. Durante as aulas de espanhol, seu professor(a) faz uso das quatro habilidades comunicativas (Ler, escrever, ouvir e falar)? Quais?
() Sim, somente uma delas. () Não. () Sim, de duas delas.
() Sim, de três delas. Sim, das quatro.
ler, escrever, ouvir e falar

APÉNDICE A - Cuestionario N.º 01

QUESTIONÁRIO N.º 1: *Duolingo* - Uma Plataforma de Ensino de Idiomas

Idade: 11 Serie: 1-B Sexo: () Feminino Masculino.

1. Em uma escala de 0 a 10 como você considera o seu grau de conhecimento sobre a língua espanhola?

4.

2. Você apresenta dificuldade(s) para aprender a língua espanhola? Quais?

Sim.

() Não.

Por meus conhecimentos são poucos quando vou escrever.

3. Você conhece a plataforma de ensino de idiomas *Duolingo*? Se sim, já a utilizou?

() Sim.

() Sim, não.

Não.

() Sim, sim.

4. O que você espera com a utilização do *Duolingo*, isto é, quais as suas expectativas para aprender espanhol através dessa plataforma?

em espero que eu tenha o Máximo de conhecimento possível.

5. Durante as aulas de espanhol seu professor(a) utiliza-se de recursos tecnológicos? Quais?

() Sim.

Não.

6. O que você acha de implementar nas aulas de língua espanhola o uso da tecnologia?

() Uma boa ideia.

() Uma péssima ideia.

Uma excelente ideia.

() Uma ideia regular.

7. Você acha que a utilização dos recursos tecnológicos melhora a motivação dos alunos e dinamicidade das aulas? Por quê?

Sim.

() Não.

Sim, Melhor, por que ela faz o aluno melhorar os conhecimentos.

8. Durante as aulas de espanhol, seu professor(a) faz uso das quatro habilidades comunicativas (Ler, escrever, ouvir e falar)? Quais?

() Sim, somente uma delas.

() Não.

Sim, de duas delas.

() Sim, de três delas.

() Sim, das quatro.

de escrever

APÉNDICE A - Cuestionario N.º 01

QUESTIONÁRIO N.º 1: Duolingo - Uma Plataforma de Ensino de Idiomas

Idade: 15 Serie: 1ª ano B Sexo: () Feminino Masculino.

1. Em uma escala de 0 a 10 como você considera o seu grau de conhecimento sobre a língua espanhola?

6

2. Você apresenta dificuldade(s) para aprender a língua espanhola? Quais?

Sim.

() Não.

Em certas palavras que precisa envolver a língua.

3. Você conhece a plataforma de ensino de idiomas *Duolingo*? Se sim, já a utilizou?

Sim.

Sim, não.

() Não.

() Sim, sim.

4. O que você espera com a utilização do *Duolingo*, isto é, quais as suas expectativas para aprender espanhol através dessa plataforma?

Expectativa de conseguir aprender melhor a língua espanhola.

5. Durante as aulas de espanhol seu professor(a) utiliza-se de recursos tecnológicos? Quais?

() Sim.

Não.

6. O que você acha de implementar nas aulas de língua espanhola o uso da tecnologia?

Uma boa ideia.

() Uma péssima ideia.

() Uma excelente ideia.

() Uma ideia regular.

7. Você acha que a utilização dos recursos tecnológicos melhora a motivação dos alunos e a dinâmica das aulas? Por quê?

Sim.

() Não.

Sim, porque os alunos se interessarão melhor para aprender espanhol.

8. Durante as aulas de espanhol, seu professor(a) faz uso das quatro habilidades comunicativas (Ler, escrever, ouvir e falar)? Quais?

() Sim, somente uma delas.

() Não.

() Sim, de duas delas.

Sim, de três delas.

() Sim, das quatro.

Ler, escrever e falar.

APÉNDICE A - Cuestionario N.º 01

QUESTIONÁRIO N.º 1: Duolingo - Uma Plataforma de Ensino de Idiomas

Idade: 15 Serie: 1º Ano B Sexo: () Feminino (X) Masculino.

1. Em uma escala de 0 a 10 como você considera o seu grau de conhecimento sobre a língua espanhola?
3,5
2. Você apresenta dificuldade(s) para aprender a língua espanhola? Quais?
(X) Sim. () Não.
sim algumas frases são muito complicadas de falar
3. Você conhece a plataforma de ensino de idiomas Duolingo? Se sim, já a utilizou?
() Sim. () Sim, não.
(X) Não. () Sim, sim.
4. O que você espera com a utilização do Duolingo, isto é, quais as suas expectativas para aprender espanhol através dessa plataforma?
Aprender espanhol de forma simples e rápida
5. Durante as aulas de espanhol seu professor(a) utiliza-se de recursos tecnológicos? Quais?
() Sim. (X) Não.
6. O que você acha de implementar nas aulas de língua espanhola o uso da tecnologia?
() Uma boa ideia. () Uma péssima ideia.
(X) Uma excelente ideia. () Uma ideia regular.
7. Você acha que a utilização dos recursos tecnológicos melhora a motivação dos alunos e a dinâmica das aulas? Por quê?
(X) Sim. () Não.
Com isso melhora muito o aprendizado na minha opinião por que facilita muitas atividades
8. Durante as aulas de espanhol, seu professor(a) faz uso das quatro habilidades comunicativas (Ler, escrever, ouvir e falar)? Quais?
() Sim, somente uma delas. () Não. () Sim, de duas delas.
() Sim, de três delas. (X) Sim, das quatro.

APÉNDICE A - Cuestionario N.º 01

QUESTIONÁRIO N.º 1: Duolingo - Uma Plataforma de Ensino de Idiomas

Idade: 16 Serie: 1.º ano "B" Sexo: Feminino () Masculino.

1. Em uma escala de 0 a 10 como você considera o seu grau de conhecimento sobre a língua espanhola?
Escala 4
2. Você apresenta dificuldade(s) para aprender a língua espanhola? Quais?
 Sim. () Não.
A dificuldade da pronúncia e a leitura.
3. Você conhece a plataforma de ensino de idiomas Duolingo? Se sim, já a utilizou?
() Sim. Sim, não.
() Não. () Sim, sim.
4. O que você espera com a utilização do Duolingo, isto é, quais as suas expectativas para aprender espanhol através dessa plataforma?
Essa plataforma me ajudaria melhor a entender e a pronunciar os palavras corretamente.
5. Durante as aulas de espanhol seu professor(a) utiliza-se de recursos tecnológicos? Quais?
() Sim. Não.
6. O que você acha de implementar nas aulas de língua espanhola o uso da tecnologia?
() Uma boa ideia. () Uma péssima ideia.
 Uma excelente ideia. () Uma ideia regular.
7. Você acha que a utilização dos recursos tecnológicos melhora a motivação dos alunos e dinamicidade das aulas? Por quê?
 Sim. () Não.
Porque teria uma tecnologia boa para o ensino, pelo fato de se pronunciar corretamente.
8. Durante as aulas de espanhol, seu professor(a) faz uso das quatro habilidades comunicativas (Ler, escrever, ouvir e falar)? Quais?
() Sim, somente uma delas. () Não. () Sim, de duas delas.
() Sim, de três delas. Sim, das quatro.
Ela faz todas, escreve, ler, ouvir e pronunciar corretamente para mim.

APÉNDICE A - Cuestionario N.º 01

QUESTIONÁRIO N.º 1: Duolingo - Uma Plataforma de Ensino de Idiomas

Idade: 15 Serie: 5.º ano B Sexo: Feminino () Masculino.

1. Em uma escala de 0 a 10 como você considera o seu grau de conhecimento sobre a língua espanhola?
4
2. Você apresenta dificuldade(s) para aprender a língua espanhola? Quais?
 Sim. () Não.
Sim sobre falar em uma situação de aula
3. Você conhece a plataforma de ensino de idiomas Duolingo? Se sim, já a utilizou?
() Sim. () Sim, não.
 Não. () Sim, sim.
4. O que você espera com a utilização do Duolingo, isto é, quais as suas expectativas para aprender espanhol através dessa plataforma?
aprender a ler e escrever
5. Durante as aulas de espanhol seu professor(a) utiliza-se de recursos tecnológicos? Quais?
() Sim. Não.
6. O que você acha de implementar nas aulas de língua espanhola o uso da tecnologia?
() Uma boa ideia. () Uma péssima ideia.
 Uma excelente ideia. () Uma ideia regular.
7. Você acha que a utilização dos recursos tecnológicos melhora a motivação dos alunos e dinamicidade das aulas? Por quê?
 Sim. () Não.
Sim, ajuda muito a manter o interesse
8. Durante as aulas de espanhol, seu professor(a) faz uso das quatro habilidades comunicativas (Ler, escrever, ouvir e falar)? Quais?
() Sim, somente uma delas. () Não. () Sim, de duas delas.
() Sim, de três delas. Sim, das quatro.
Sim, ouvir e falar

APÉNDICE A - Cuestionario N.º 01

QUESTIONÁRIO N.º 1: Duolingo - Uma Plataforma de Ensino de Idiomas

Idade: 16 Série: 1-B Sexo: () Feminino () Masculino.

1. Em uma escala de 0 a 10 como você considera o seu grau de conhecimento sobre a língua espanhola?
6
2. Você apresenta dificuldade(s) para aprender a língua espanhola? Quais?
() Sim. () Não.
pois algumas palavras eu consigo ler e já tenho conhecimento do alfabeto.
3. Você conhece a plataforma de ensino de idiomas Duolingo? Se sim, já a utilizou?
() Sim. () Sim, não.
() Não. () Sim, sim.
4. O que você espera com a utilização do Duolingo, isto é, quais as suas expectativas para aprender espanhol através dessa plataforma?
que eu consiga ler, escrever, pronunciar e conversar com pessoas nativas da língua.
5. Durante as aulas de espanhol seu professor(a) utiliza-se de recursos tecnológicos? Quais?
() Sim. () Não.
6. O que você acha de implementar nas aulas de língua espanhola o uso da tecnologia?
() Uma boa ideia. () Uma péssima ideia.
() Uma excelente ideia. () Uma ideia regular.
7. Você acha que a utilização dos recursos tecnológicos melhora a motivação dos alunos e dinamicidade das aulas? Por quê?
() Sim. () Não.
pois vai melhorar o interesse, se for lido apresentando: vídeo, música, filme, leitura.
8. Durante as aulas de espanhol, seu professor(a) faz uso das quatro habilidades comunicativas (Ler, escrever, ouvir e falar)? Quais?
() Sim, somente uma delas. () Não. () Sim, de duas delas.
() Sim, de três delas. () Sim, das quatro.
Ler, escrever, ouvir e falar.

APÊNDICE A - Cuestionario N.º 01

QUESTIONÁRIO N.º 1: *Duolingo* - Uma Plataforma de Ensino de Idiomas

Idade: 16 anos Serie: 1.º ano "B" Sexo: () Feminino Masculino.

1. Em uma escala de 0 a 10 como você considera o seu grau de conhecimento sobre a língua espanhola?
6
2. Você apresenta dificuldade(s) para aprender a língua espanhola? Quais?
 Sim. () Não.
a fala e interpretação
3. Você conhece a plataforma de ensino de idiomas *Duolingo*? Se sim, já a utilizou?
() Sim. () Sim, não.
 Não. () Sim, sim.
4. O que você espera com a utilização do *Duolingo*, isto é, quais as suas expectativas para aprender espanhol através dessa plataforma?
minha expectativa é que seja fácil e prático para aprender a língua.
5. Durante as aulas de espanhol seu professor(a) utiliza-se de recursos tecnológicos? Quais?
 Sim. () Não.
Uma caixa de som.
6. O que você acha de implementar nas aulas de língua espanhola o uso da tecnologia?
() Uma boa ideia. () Uma péssima ideia.
() Uma excelente ideia. Uma ideia regular.
7. Você acha que a utilização dos recursos tecnológicos melhora a motivação dos alunos e dinamicidade das aulas? Por quê?
 Sim. () Não.
porque chamaria a atenção a mais dos alunos.
8. Durante as aulas de espanhol, seu professor(a) faz uso das quatro habilidades comunicativas (Ler, escrever, ouvir e falar)? Quais?
() Sim, somente uma delas. () Não. () Sim, de duas delas.
() Sim, de três delas. Sim, das quatro.

APÉNDICE A - Cuestionario N.º 01

QUESTIONÁRIO N.º 1: *Duolingo* - Uma Plataforma de Ensino de Idiomas

Idade: 36 ano Serie: 3.º ano "B" Sexo: Feminino () Masculino.

1. Em uma escala de 0 a 10 como você considera o seu grau de conhecimento sobre a língua espanhola?
6
2. Você apresenta dificuldade(s) para aprender a língua espanhola? Quais?
 Sim. () Não.
Não consigo entender alguma para
e com a conjugação
3. Você conhece a plataforma de ensino de idiomas *Duolingo*? Se sim, já a utilizou?
() Sim. () Sim, não.
 Não. () Sim, sim.
4. O que você espera com a utilização do *Duolingo*, isto é, quais as suas expectativas para aprender espanhol através dessa plataforma?
que o app me ajude e não me
confunda mas.
5. Durante as aulas de espanhol seu professor(a) utiliza-se de recursos tecnológicos? Quais?
 Sim. () Não.
caixinha de músicas.
6. O que você acha de implementar nas aulas de língua espanhola o uso da tecnologia?
() Uma boa ideia. () Uma péssima ideia.
() Uma excelente ideia. Uma ideia regular.
7. Você acha que a utilização dos recursos tecnológicos melhora a motivação dos alunos e dinamicidade das aulas? Por quê?
 Sim. () Não.
porque chamaria mais atenção dos
alunos.
8. Durante as aulas de espanhol, seu professor(a) faz uso das quatro habilidades comunicativas (Ler, escrever, ouvir e falar)? Quais?
() Sim, somente uma delas. () Não. () Sim, de duas delas.
() Sim, de três delas. Sim, das quatro.

APÉNDICE B - Cuestionario N.º 02

QUESTIONÁRIO N.º 2: *Duolingo* - Uma Plataforma de Ensino de Idiomas

1. Em uma escala de 0 a 10, depois de ter utilizado o *Duolingo*, como você considera o seu grau de conhecimento sobre a língua espanhola?
Meu grau de conhecimento é 7
2. O *Duolingo* atendeu as suas expectativas no que diz respeito a aprendizagem da língua espanhola? Comente a respeito.
 Sim. Não.
Pois ele me ajuda a melhorar bastante
3. Nessa perspectiva de ensino-aprendizagem de línguas, você considera que o *Duolingo* proporciona o aprendizado das quatro habilidades comunicativas (ler, escrever, ouvir e falar)?
 Sim. Não.
4. A utilização da ferramenta de ensino de idiomas *Duolingo* contribuiu para o seu aprendizado a respeito da língua espanhola? De que forma?
 Sim. Não.
Pois ele proporciona as les, exercícios, ouça e falar
5. E a qual elemento poderia ser atribuído a eficácia dessa plataforma? (formato em forma de jogo, atratividade, dinamicidade, motivação, interação com o usuário)
Atratividade
6. O que você achou de ser implementando nas aulas de língua espanhola o uso dos recursos tecnológicos, como o *Duolingo*?
 Uma boa ideia. Uma péssima ideia.
 Uma excelente ideia. Uma ideia regular.
7. Considera que a utilização do *Duolingo*, como recurso tecnológico, fez com que melhorasse a dinamicidade das aulas e você passasse a sentir-se mais motivado a estudar? Por quê?
 Sim. Não.
Isso me motivou muito em relação a língua espanhola
8. Por que essa ferramenta se sobressai, qual seu diferencial?
Porque ele interage com a gente.

APÉNDICE B - Cuestionario N.º 02

QUESTIONÁRIO N.º 2: *Duolingo* - Uma Plataforma de Ensino de Idiomas

1. Em uma escala de 0 a 10, depois de ter utilizado o *Duolingo*, como você considera o seu grau de conhecimento sobre a língua espanhola?
5.
2. O *Duolingo* atendeu as suas expectativas no que diz respeito a aprendizagem da língua espanhola? Comente a respeito.
 Sim. () Não.
Com o *duolingo* eu consegui entender melhor a língua espanhola.
3. Nessa perspectiva de ensino-aprendizagem de línguas, você considera que o *Duolingo* proporciona o aprendizado das quatro habilidades comunicativas (ler, escrever, ouvir e falar)?
 Sim. () Não.
4. A utilização da ferramenta de ensino de idiomas *Duolingo* contribuiu para o seu aprendizado a respeito da língua espanhola? De que forma?
 Sim. () Não.
Porque tinha certas palavras que eu não entendia e aprendia com o *duolingo*.
5. E a qual elemento poderia ser atribuído a eficácia dessa plataforma? (formato em forma de jogo, atratividade, dinamicidade, motivação, interação com o usuário)
Essa forma de jogos para as pessoas se interessarem.
6. O que você achou de ser implementando nas aulas de língua espanhola o uso dos recursos tecnológicos, como o *Duolingo*?
 Uma boa ideia. () Uma péssima ideia.
() Uma excelente ideia. () Uma ideia regular.
7. Considera que a utilização do *Duolingo*, como recurso tecnológico, fez com que melhorasse a dinamicidade das aulas e você passasse a sentir-se mais motivado a estudar? Por quê?
 Sim. () Não.
Porque a aula fica mais dinâmica para aprender.
8. Por que essa ferramenta se sobressai, qual seu diferencial?
Porque ela ajuda em várias línguas e é mais interessante e divertido.

APÉNDICE B - Cuestionario N.º 02

QUESTIONÁRIO N.º 2: *Duolingo* - Uma Plataforma de Ensino de Idiomas

1. Em uma escala de 0 a 10, depois de ter utilizado o *Duolingo*, como você considera o seu grau de conhecimento sobre a língua espanhola?

8

2. O *Duolingo* atendeu as suas expectativas no que diz respeito a aprendizagem da língua espanhola? Comente a respeito.

Sim.

Não.

As minhas expectativas eram que eu aprendesse mais sobre a língua espanhola, e me ajudasse bastante, principalmente na interpretação de texto

3. Nessa perspectiva de ensino-aprendizagem de línguas, você considera que o *Duolingo* proporciona o aprendizado das quatro habilidades comunicativas (ler, escrever, ouvir e falar)?

Sim.

Não.

4. A utilização da ferramenta de ensino de idiomas *Duolingo* contribuiu para o seu aprendizado a respeito da língua espanhola? De que forma?

Sim.

Não.

Me ensinando mais sobre a língua

5. E a qual elemento poderia ser atribuído a eficácia dessa plataforma? (formato em forma de jogo, atratividade, dinamicidade, motivação, interação com o usuário)

Motivação, porque ele me motivou a me interessar mais pela língua espanhola, e hoje eu já gosto bastante

6. O que você achou de ser implementando nas aulas de língua espanhola o uso dos recursos tecnológicos, como o *Duolingo*?

Uma boa ideia.

Uma péssima ideia.

Uma excelente ideia.

Uma ideia regular.

7. Considera que a utilização do *Duolingo*, como recurso tecnológico, fez com que melhorasse a dinamicidade das aulas e você passasse a sentir-se mais motivado a estudar? Por quê?

Sim.

Não.

Porque, para mim, em relação a dinamicidade eu me senti mais motivado a estudar.

8. Por que essa ferramenta se sobressai, qual seu diferencial?

Quisa, em sala de aula estudando, essa língua me parece mais que chata.

Mas com esse aplicativo tudo fica diferente, ele me ensina bastante, e nos ensina várias palavras

APÉNDICE B - Cuestionario N.º 02

QUESTIONÁRIO N.º 2: *Duolingo* - Uma Plataforma de Ensino de Idiomas

1. Em uma escala de 0 a 10, depois de ter utilizado o *Duolingo*, como você considera o seu grau de conhecimento sobre a língua espanhola?
De 8
2. O *Duolingo* atendeu as suas expectativas no que diz respeito a aprendizagem da língua espanhola? Comente a respeito.
 Sim. Não.
Aprendi pelo menos umas e tive muitas dificuldades em relação a dyle, verbos etc.
3. Nessa perspectiva de ensino-aprendizagem de línguas, você considera que o *Duolingo* proporciona o aprendizado das quatro habilidades comunicativas (ler, escrever, ouvir e falar)?
 Sim. Não.
4. A utilização da ferramenta de ensino de idiomas *Duolingo* contribuiu para o seu aprendizado a respeito da língua espanhola? De que forma?
 Sim. Não.
Me ajudou a entender a gramática de espanhol e aprendi.
5. E a qual elemento poderia ser atribuído a eficácia dessa plataforma? (formato em forma de jogo, atratividade, dinamicidade, motivação, interação com o usuário)
Tem um formato em jogos, aprendendo um coisa por um.
6. O que você achou de ser implementando nas aulas de língua espanhola o uso dos recursos tecnológicos, como o *Duolingo*?
 Uma boa ideia. Uma péssima ideia.
 Uma excelente ideia. Uma ideia regular.
7. Considera que a utilização do *Duolingo*, como recurso tecnológico, fez com que melhorasse a dinamicidade das aulas e você passasse a sentir-se mais motivado a estudar? Por quê?
 Sim. Não.
Porque aprendi mais e tive interesse de saber palavras palavras.
8. Por que essa ferramenta se sobressai, qual seu diferencial?
Pelo fato de ser uma ferramenta tecnológica faz com que eu goste de "jogar" e aprender por meio de uma máquina e pensar de mais.

APÉNDICE B - Cuestionario N.º 02

QUESTIONÁRIO N.º 2: *Duolingo* - Uma Plataforma de Ensino de Idiomas

1. Em uma escala de 0 a 10, depois de ter utilizado o *Duolingo*, como você considera o seu grau de conhecimento sobre a língua espanhola?
2. O *Duolingo* atendeu as suas expectativas no que diz respeito a aprendizagem da língua espanhola? Comente a respeito.
 Sim. Não.
3. Nessa perspectiva de ensino-aprendizagem de línguas, você considera que o *Duolingo* proporciona o aprendizado das quatro habilidades comunicativas (ler, escrever, ouvir e falar)?
 Sim. Não.
4. A utilização da ferramenta de ensino de idiomas *Duolingo* contribuiu para o seu aprendizado a respeito da língua espanhola? De que forma?
 Sim. Não.
5. E a qual elemento poderia ser atribuído a eficácia dessa plataforma? (formato em forma de jogo, atratividade, dinamicidade, motivação, interação com o usuário)
6. O que você achou de ser implementando nas aulas de língua espanhola o uso dos recursos tecnológicos, como o *Duolingo*?
 Uma boa ideia. Uma péssima ideia.
 Uma excelente ideia. Uma ideia regular.
7. Considera que a utilização do *Duolingo*, como recurso tecnológico, fez com que melhorasse a dinamicidade das aulas e você passasse a sentir-se mais motivado a estudar? Por quê?
 Sim. Não.
8. Por que essa ferramenta se sobressai, qual seu diferencial?

APÉNDICE B - Cuestionario N.º 02

QUESTIONÁRIO N.º 2: *Duolingo* - Uma Plataforma de Ensino de Idiomas

1. Em uma escala de 0 a 10, depois de ter utilizado o *Duolingo*, como você considera o seu grau de conhecimento sobre a língua espanhola?
8.
2. O *Duolingo* atendeu as suas expectativas no que diz respeito a aprendizagem da língua espanhola? Comente a respeito.
 Sim. Não.
muito eficiente, e aprendizagem muito rápido.
3. Nessa perspectiva de ensino-aprendizagem de línguas, você considera que o *Duolingo* proporciona o aprendizado das quatro habilidades comunicativas (ler, escrever, ouvir e falar)?
 Sim. Não.
4. A utilização da ferramenta de ensino de idiomas *Duolingo* contribuiu para o seu aprendizado a respeito da língua espanhola? De que forma?
 Sim. Não.
aprendi muitas palavras e escrever e falar também
5. E a qual elemento poderia ser atribuído a eficácia dessa plataforma? (formato em forma de jogo, atratividade, dinamicidade, motivação, interação com o usuário)
atratividade, dinamicidade, motivação, formato em forma de jogo, interação com o usuário
6. O que você achou de ser implementando nas aulas de língua espanhola o uso dos recursos tecnológicos, como o *Duolingo*?
 Uma boa ideia. Uma péssima ideia.
 Uma excelente ideia. Uma ideia regular.
7. Considera que a utilização do *Duolingo*, como recurso tecnológico, fez com que melhorasse a dinamicidade das aulas e você passasse a sentir-se mais motivado a estudar? Por quê?
 Sim. Não.
despertou meu interesse a aprender mais.
8. Por que essa ferramenta se sobressai, qual seu diferencial?
porque ela usa a tecnologia, sai da rotina de sala de aula, ela é atrativa, e motiva a aprender

APÉNDICE B - Cuestionario N.º 02

QUESTIONÁRIO N.º 2: *Duolingo* - Uma Plataforma de Ensino de Idiomas

1. Em uma escala de 0 a 10, depois de ter utilizado o *Duolingo*, como você considera o seu grau de conhecimento sobre a língua espanhola?
 8
2. O *Duolingo* atendeu as suas expectativas no que diz respeito a aprendizagem da língua espanhola? Comente a respeito.
 Sim. Não.
 O *Duolingo* facilitou o ensino da língua espanhola, me ajudando a entender, ou aprender novas palavras e como usá-las.
3. Nessa perspectiva de ensino-aprendizagem de línguas, você considera que o *Duolingo* proporciona o aprendizado das quatro habilidades comunicativas (ler, escrever, ouvir e falar)?
 Sim. Não.
4. A utilização da ferramenta de ensino de idiomas *Duolingo* contribuiu para o seu aprendizado a respeito da língua espanhola? De que forma?
 Sim. Não.
 Sim, através do aplicativo aprendi como usar as palavras de forma mais correta e até mesmo pronunciar-las em voz alta.
5. E a qual elemento poderia ser atribuído a eficácia dessa plataforma? (formato em forma de jogo, atratividade, dinamicidade, motivação, interação com o usuário)
 Todos os elementos são eficazes para a plataforma, tanto que seja algo que nos incentive a fazer de bom grado e em uma forma divertida.
6. O que você achou de ser implementando nas aulas de língua espanhola o uso dos recursos tecnológicos, como o *Duolingo*?
 Uma boa ideia. Uma péssima ideia.
 Uma excelente ideia. Uma ideia regular.
7. Considera que a utilização do *Duolingo*, como recurso tecnológico, fez com que melhorasse a dinamicidade das aulas e você passasse a sentir-se mais motivado a estudar? Por quê?
 Sim. Não.
 A tecnologia facilita e faz com que o interesse seja maior de aprender.
8. Por que essa ferramenta se sobressai, qual seu diferencial?
 Acho que aprendendo de uma forma criativa e divertida faz com que o desempenho seja maior, tornando algo bom de fazer.

APÉNDICE B - Cuestionario N.º 02

QUESTIONÁRIO N.º 2: *Duolingo* - Uma Plataforma de Ensino de Idiomas

1. Em uma escala de 0 a 10, depois de ter utilizado o *Duolingo*, como você considera o seu grau de conhecimento sobre a língua espanhola?
2. O *Duolingo* atendeu as suas expectativas no que diz respeito a aprendizagem da língua espanhola? Comente a respeito.
 Sim. Não.
 por que o aplicativo ensina de uma forma simples e fácil
3. Nessa perspectiva de ensino-aprendizagem de línguas, você considera que o *Duolingo* proporciona o aprendizado das quatro habilidades comunicativas (ler, escrever, ouvir e falar)?
 Sim. Não.
4. A utilização da ferramenta de ensino de idiomas *Duolingo* contribuiu para o seu aprendizado a respeito da língua espanhola? De que forma?
 Sim. Não.
 ensinando de forma rápida e fácil
5. E a qual elemento poderia ser atribuído a eficácia dessa plataforma? (formato em forma de jogo, atratividade, dinamicidade, motivação, interação com o usuário)
 por mim aplicativo ra-ativo
6. O que você achou de ser implementando nas aulas de língua espanhola o uso dos recursos tecnológicos, como o *Duolingo*?
 Uma boa ideia. Uma péssima ideia.
 Uma excelente ideia. Uma ideia regular.
7. Considera que a utilização do *Duolingo*, como recurso tecnológico, fez com que melhorasse a dinamicidade das aulas e você passasse a sentir-se mais motivado a estudar? Por quê?
 Sim. Não.
 porque é uma forma divertida de aprender
8. Por que essa ferramenta se sobressai, qual seu diferencial?
 atratividade, motivação, dinamicidade

APÉNDICE B - Cuestionario N.º 02

QUESTIONÁRIO N.º 2: *Duolingo* - Uma Plataforma de Ensino de Idiomas

1. Em uma escala de 0 a 10, depois de ter utilizado o *Duolingo*, como você considera o seu grau de conhecimento sobre a língua espanhola?
R = 9
2. O *Duolingo* atendeu as suas expectativas no que diz respeito a aprendizagem da língua espanhola? Comente a respeito.
 Sim. Não.
R = ensinou-me muitas palavras
3. Nessa perspectiva de ensino-aprendizagem de línguas, você considera que o *Duolingo* proporciona o aprendizado das quatro habilidades comunicativas (ler, escrever, ouvir e falar)?
 Sim. Não.
4. A utilização da ferramenta de ensino de idiomas *Duolingo* contribuiu para o seu aprendizado a respeito da língua espanhola? De que forma?
 Sim. Não.
R = ler e escrever.
5. E a qual elemento poderia ser atribuído a eficácia dessa plataforma? (formato em forma de jogo, atratividade, dinamicidade, motivação, interação com o usuário)
R = uma nova forma de aprendizado, deixando a aula mais divertida e educativa.
6. O que você achou de ser implementando nas aulas de língua espanhola o uso dos recursos tecnológicos, como o *Duolingo*?
 Uma boa ideia. Uma péssima ideia.
 Uma excelente ideia. Uma ideia regular.
7. Considera que a utilização do *Duolingo*, como recurso tecnológico, fez com que melhorasse a dinamicidade das aulas e você passasse a sentir-se mais motivado a estudar? Por quê?
 Sim. Não.
R = pois é uma coisa nova onde podemos ler, escrever e ouvir.
8. Por que essa ferramenta se sobressai, qual seu diferencial?
R = por ele ser em formato de jogo e ter muito a oferecer deixando mais importante e com muita mais vontade de aprender.

APÉNDICE B - Cuestionario N.º 02

QUESTIONÁRIO N.º 2: Duolingo - Uma Plataforma de Ensino de Idiomas

1. Em uma escala de 0 a 10, depois de ter utilizado o *Duolingo*, como você considera o seu grau de conhecimento sobre a língua espanhola?
9
2. O *Duolingo* atendeu as suas expectativas no que diz respeito a aprendizagem da língua espanhola? Comente a respeito.
 Sim. Não.
Pois conseguir ler e ouvir (entender) o idioma sem um dicionário no lado.
3. Nessa perspectiva de ensino-aprendizagem de línguas, você considera que o *Duolingo* proporciona o aprendizado das quatro habilidades comunicativas (ler, escrever, ouvir e falar)?
 Sim. Não.
4. A utilização da ferramenta de ensino de idiomas *Duolingo* contribuiu para o seu aprendizado a respeito da língua espanhola? De que forma?
 Sim. Não.
Aprendi novas palavras a falar e a escrever. ~~o falar e~~
5. E a qual elemento poderia ser atribuído a eficácia dessa plataforma? (formato em forma de jogo, atratividade, dinamicidade, motivação, interação com o usuário)
motivação e jogos entre alunos
6. O que você achou de ser implementando nas aulas de língua espanhola o uso dos recursos tecnológicos, como o *Duolingo*?
 Uma boa ideia. Uma péssima ideia.
 Uma excelente ideia. Uma ideia regular.
7. Considera que a utilização do *Duolingo*, como recurso tecnológico, fez com que melhorasse a dinamicidade das aulas e você passasse a sentir-se mais motivado a estudar? Por quê?
 Sim. Não.
As várias palavras que podemos aprender.
8. Por que essa ferramenta se sobressai, qual seu diferencial?
Porque ela é simples, faz perguntas e respostas e podemos aprender brincando.

APÉNDICE B - Cuestionario N.º 02

QUESTIONÁRIO N.º 2: Duolingo - Uma Plataforma de Ensino de Idiomas

1. Em uma escala de 0 a 10, depois de ter utilizado o *Duolingo*, como você considera o seu grau de conhecimento sobre a língua espanhola?
 _____ 9,5 _____
2. O *Duolingo* atendeu as suas expectativas no que diz respeito a aprendizagem da língua espanhola? Comente a respeito.
 Sim. Não.
 _____ Ele ajudou muito na minha aprendizagem, e eu aprendi bastante coisas sobre a língua Espanhola _____
3. Nessa perspectiva de ensino-aprendizagem de línguas, você considera que o *Duolingo* proporciona o aprendizado das quatro habilidades comunicativas (ler, escrever, ouvir e falar)?
 Sim. Não.
4. A utilização da ferramenta de ensino de idiomas *Duolingo* contribuiu para o seu aprendizado a respeito da língua espanhola? De que forma?
 Sim. Não.
 _____ na ler, escrever e ouvir _____
5. E a qual elemento poderia ser atribuído a eficácia dessa plataforma? (formato em forma de jogo, atratividade, dinamicidade, motivação, interação com o usuário)
 _____ Ele é muito motivador, e por ele ter um jogo tem
isso me chamou atenção, assim é mais divertido _____
6. O que você achou de ser implementando nas aulas de língua espanhola o uso dos recursos tecnológicos, como o *Duolingo*?
 Uma boa ideia. Uma péssima ideia.
 Uma excelente ideia. Uma ideia regular.
7. Considera que a utilização do *Duolingo*, como recurso tecnológico, fez com que melhorasse a dinamicidade das aulas e você passasse a sentir-se mais motivado a estudar? Por quê?
 Sim. Não.
 _____ Sim, porque a gente faz em grupo como uma
competição e isso torna as aulas legais _____
8. Por que essa ferramenta se sobressai, qual seu diferencial?
 _____ Ele é um jogo motivador e de aprendizagem de
interação um com os outros e com o usuário. _____

APÉNDICE B - Cuestionario N.º 02

QUESTIONÁRIO N.º 2: *Duolingo* - Uma Plataforma de Ensino de Idiomas

1. Em uma escala de 0 a 10, depois de ter utilizado o *Duolingo*, como você considera o seu grau de conhecimento sobre a língua espanhola?
 9
2. O *Duolingo* atendeu as suas expectativas no que diz respeito a aprendizagem da língua espanhola? Comente a respeito.
 Sim. () Não.
 muito eficiente
3. Nessa perspectiva de ensino-aprendizagem de línguas, você considera que o *Duolingo* proporciona o aprendizado das quatro habilidades comunicativas (ler, escrever, ouvir e falar)?
 Sim. () Não.
4. A utilização da ferramenta de ensino de idiomas *Duolingo* contribuiu para o seu aprendizado a respeito da língua espanhola? De que forma?
 Sim. () Não.
 aprendeu muitas palavras, escrever e falar também.
5. E a qual elemento poderia ser atribuído a eficácia dessa plataforma? (formato em forma de jogo, atratividade, dinamicidade, motivação, interação com o usuário)
 forma de atratividade e motivação
6. O que você achou de ser implementando nas aulas de língua espanhola o uso dos recursos tecnológicos, como o *Duolingo*?
 Uma boa ideia. () Uma péssima ideia.
 Uma excelente ideia. () Uma ideia regular.
7. Considera que a utilização do *Duolingo*, como recurso tecnológico, fez com que melhorasse a dinamicidade das aulas e você passasse a sentir-se mais motivado a estudar? Por quê?
 Sim. () Não.
 despertou meu interesse a aprender mais...
8. Por que essa ferramenta se sobressai, qual seu diferencial?
 por que ela usa a tecnologia, saiu da rotina da sala de aula

APÉNDICE B - Cuestionario N.º 02

QUESTIONÁRIO N.º 2: *Duolingo* - Uma Plataforma de Ensino de Idiomas

1. Em uma escala de 0 a 10, depois de ter utilizado o *Duolingo*, como você considera o seu grau de conhecimento sobre a língua espanhola?
 _____ 06 _____
2. O *Duolingo* atendeu as suas expectativas no que diz respeito a aprendizagem da língua espanhola? Comente a respeito.
 Sim. Não.
 _____ pois ele começa bem a ensinar em uma fase
 _____ debaixo, porém há algumas coisas que faltam

3. Nessa perspectiva de ensino-aprendizagem de línguas, você considera que o *Duolingo* proporciona o aprendizado das quatro habilidades comunicativas (ler, escrever, ouvir e falar)?
 Sim. Não.
4. A utilização da ferramenta de ensino de idiomas *Duolingo* contribuiu para o seu aprendizado a respeito da língua espanhola? De que forma?
 Sim. Não.
 _____ de maneira de meu aprendizado melhorou
 _____ bastante.

5. E a qual elemento poderia ser atribuído a eficácia dessa plataforma? (formato em forma de jogo, atratividade, dinamicidade, motivação, interação com o usuário)
 _____ Motivação, interação com o usuário

6. O que você achou de ser implementando nas aulas de língua espanhola o uso dos recursos tecnológicos, como o *Duolingo*?
 Uma boa ideia. Uma péssima ideia.
 Uma excelente ideia. Uma ideia regular.
7. Considera que a utilização do *Duolingo*, como recurso tecnológico, fez com que melhorasse a dinamicidade das aulas e você passasse a sentir-se mais motivado a estudar? Por quê?
 Sim. Não.
 _____ Porque o melhorou mais meu aprendizado

8. Por que essa ferramenta se sobressai, qual seu diferencial?
 _____ é uma linguagem diferente das outras
 _____ metodologias

APÉNDICE B - Cuestionario N.º 02

QUESTIONÁRIO N.º 2: *Duolingo* - Uma Plataforma de Ensino de Idiomas

1. Em uma escala de 0 a 10, depois de ter utilizado o *Duolingo*, como você considera o seu grau de conhecimento sobre a língua espanhola?
2. O *Duolingo* atendeu as suas expectativas no que diz respeito a aprendizagem da língua espanhola? Comente a respeito.
 Sim. Não.
 Eu aprendi bastante com o *Duolingo* e eu consegui até a resolver a minha prova.
3. Nessa perspectiva de ensino-aprendizagem de línguas, você considera que o *Duolingo* proporciona o aprendizado das quatro habilidades comunicativas (ler, escrever, ouvir e falar)?
 Sim. Não.
4. A utilização da ferramenta de ensino de idiomas *Duolingo* contribuiu para o seu aprendizado a respeito da língua espanhola? De que forma?
 Sim. Não.
 Aprendi a me comunicar com a língua espanhola e a falar essa língua.
5. E a qual elemento poderia ser atribuído a eficácia dessa plataforma? (formato em forma de jogo, atratividade, dinamicidade, motivação, interação com o usuário)
 Dinamicidade, motivação.
6. O que você achou de ser implementando nas aulas de língua espanhola o uso dos recursos tecnológicos, como o *Duolingo*?
 Uma boa ideia. Uma péssima ideia.
 Uma excelente ideia. Uma ideia regular.
7. Considera que a utilização do *Duolingo*, como recurso tecnológico, fez com que melhorasse a dinamicidade das aulas e você passasse a sentir-se mais motivado a estudar? Por quê?
 Sim. Não.
 Porque eu pretendo viajar para o exterior.
8. Por que essa ferramenta se sobressai, qual seu diferencial?
 Porque ela é diferente quando escrevemos no teclado.

APÉNDICE C - Clase de español en la herramienta *Duolingo para escuelas* con catorce alumnos del 1º “B” de la enseñanza media del CSFX

← Turma de Espanhol (Keylla ...)

Students 14 students More details INVITE STUDENTS

Sort by **name**

When you create assignments, you can see how many assignments your students **completed** on time, how many they submitted **late**, and how many they **missed**.

527 XP	-	-	1	1474 XP	-	1	-
779 XP	-	-	1	526 XP	-	-	1
326 XP	-	-	1	335 XP	-	-	1
1490 XP	1	-	-	261 XP	-	-	1
439 XP	-	-	1	599 XP	-	-	1
696 XP	-	-	1	27 XP	-	-	1
762 XP	-	-	1	733 XP	-	1	-