

O ensino do léxico de língua italiana nos aplicativos mosalinga e mondly

The italian language lexicon teaching in the applications mosalingua and mondly

Vanessa Correia, TAVARES (UNIOESTE)¹

Rosemary Irene Castañeda, ZANETTE (UNIOESTE)²

RESUMO

Na atualidade as mais variadas formas de tecnologia tomaram espaços significativos também no contexto educacional de línguas estrangeiras. Como exemplo, o uso de diversos aplicativos vem sendo utilizados nesse contexto. Uma das estratégias utilizadas por eles é promover a interação entre o aprendiz e o software, por meio da gamificação. No Brasil já estão disponíveis aplicativos com os quais se pode aprender a língua italiana. Nos níveis iniciais notamos um predomínio do ensino lexical. Neste panorama, o presente artigo tem como objetivo analisar o ensino do léxico da língua italiana nos aplicativos Mondly®³ e MosaLingua®⁴ para telefone móvel, no que se refere ao nível iniciante da aprendizagem da língua. Como pressupostos teóricos serão utilizados Biderman (2001), Oliveira e Isquerdo (2001) e Leffa (2014).

Palavras-chave: Léxico, Aplicativos, Ensino, Língua Italiana.

ABSTRACT

Nowadays the most different forms of technologies have been taking considerable room in the foreign language educational context as well. As an example, the use of different applications has been used in this context. One of the strategies used by them is to promote interaction between the learner and the software, through gamification, in other words, using electronic games resources in learning. In Brazil, applications in which it is possible to learn Italian language are available already. In the beginner's level, we noticed the prevalence of the lexical teaching. In this prospect, this article's main objective is to analyse the teaching of the Italian language lexicon in the applications Mondly®¹ and MosaLingua®² for cellphone, according to the level A1 from the Common European Framework of Reference for Languages (CEFR). As theoretical assumptions Biderman (2001), Oliveira and Isquerdo (2001) and Leffa (2014) will be used.

Keywords: Lexicon, Applications, Teaching, Italian Language.

¹ Universidade do Oeste do Paraná (UNIOESTE), Paraná, Brasil, ORCID: e-mail: vanessacorreia1@hotmail.com

² Universidade do Oeste do Paraná (UNIOESTE), Paraná, Brasil, ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-0191-4792>; e-mail: rczanette@hotmail.com

³ Mondly não foi desenvolvido com o propósito de alcançar os requisitos do Quadro Comum Europeu de Referência

⁴ MosaLingua foi desenvolvido para atender aos descritos do nível A1 do Quadro Comum Europeu de Referência.

Introdução

É terreno comum afirmar que vivemos, cada vez mais, em uma sociedade conectada pelas redes de tecnologias de informação e de comunicação (TICs). Há uma contínua evolução da tecnologia, que vem gerando uma necessidade em fazer com que seus usuários desenvolvam novas competências e habilidades para a utilização e acesso a dispositivos tecnológicos. Esses, na maioria das vezes, apresentam-nos apenas uma nova forma de comunicação, mas que afetam, mesmo que indiretamente, o modo de pensar, de fazer e de compreender a realidade.

Assim, a tecnologia também provoca mudanças com relação à construção do conhecimento. Nessa perspectiva, pensar no processo de ensino e de aprendizagem de línguas estrangeiras na atualidade sem o uso constante dos diversos recursos tecnológicos é deixar de acompanhar a evolução que acontece naturalmente na humanidade. Na educação brasileira, a aplicação da tecnologia tem ganhado espaço: lousa, giz e atividades impressas parecem não serem mais suficientes para a aprendizagem, seja escolar ou não, isso porque, mesmo na educação básica, os discentes já estão imersos no mundo tecnológico. Nas instituições públicas de educação básica, há um modesto uso das tecnologias. De modo geral, algumas dessas escolas fazem uso de computadores, mas que geralmente não passam por manutenção. No entanto as universidades estão um pouco mais adiantadas, disponibilizando a internet para a comunidade acadêmica, mas nem sempre seus computadores são atualizados. Nesse contexto, muitos usam o celular ou computadores pessoais como recurso. Em se tratando das escolas e das universidades privadas, a maioria tem incluído constantemente dispositivos tecnológicos na busca do melhor atrativo para seus alunos, uma vez que muitos deles têm recorrido a outros métodos, sejam eles para um suporte ou um único material didático para a aprendizagem.

Nesse cenário, observamos a utilização de um recurso muito atual: os aplicativos. No campo do ensino das línguas estrangeiras, em especial da língua italiana, foco deste trabalho, há aplicativos educacionais nas formas pagas e não pagas, que podem ser instalados em qualquer dispositivo móvel, como, por exemplo, tablets ou smartphones. São recomendados pelas instituições ou pelos professores ou são descobertos pelos aprendizes devido ao seu interesse e à curiosidade. No Brasil estão disponíveis *Babbel*, *LuvLingua*, *Mondly* e *Mosalingua*, que são aplicativos de cursos de línguas. Encontramos, também, aplicativos complementares, como o “Dicionário Italiano Português - SE Develop” (2015) e o “*Dizionario italiano*” (2016). *Babbel* e *Mosalingua* são aplicativos nacionais que contam com auxílio de falantes italianos para algumas atividades. *LuvLingua* e *MondlyItalian*, por sua vez, são internacionais, mas também contêm os áudios registrados por falantes nativos. A diferença que há entre a aprendizagem tradicional e a aprendizagem por meio de aplicativos é que há uma motivação em aprender por meio da gamificação, ou seja, por meio de jogos. Dessa forma, o ensino pode se tornar mais atrativo.

Observamos que nos cursos de línguas, disponíveis em níveis iniciais de aprendizagem, há um notório ensino, sobretudo, do léxico. No geral, eles são organizados em níveis ou fases, assim como muitos jogos eletrônicos. No primeiro nível, em muitos casos, há uma organização das unidades em campos lexicais. Todo o ensino e aprendizagem é desenvolvido sobre essa base.

Diante desse panorama, este trabalho relacionou o estudo do léxico à utilização de aplicativos para o ensino de língua italiana. De modo geral foram escolhidos aplicativos que têm a proposta de começar o ensino da língua para iniciantes, o que poderia indicar que eles seguem o Quadro Comum Europeu de Referências (QCER).

Para atender ao proposto, organizamos o texto contemplando, sequencialmente, os seguintes aspectos: i) o ensino de línguas por meio de aplicativos; ii) os aplicativos de italiano no mercado brasileiro; iii) a relação entre o léxico e os aplicativos; iv) apresentação dos aplicativos selecionados para este estudo; v) análise do ensino do léxico nos aplicativos pertencentes ao *corpus*; e iv) considerações finais.

1 O ensino de línguas por meio do uso dos aplicativos

Cada vez mais pessoas procuram alternativas aos cursos regulares ou a uma aprendizagem autônoma quando se propõem a aprender uma nova língua. Aplicativos móveis, ou seja, *softwares* com sistemas operativos e ferramentas ligadas a jogos e outras ludicidades podem ser um meio mais rápido, fácil, prático e motivador para se atingir essa necessidade. Segundo Amorim (2014), o *software* de aplicação, ou aplicativo, é criado para executar tarefas específicas tal como o processamento de textos, reproduções de áudio, videogames, entre outras atividades consideradas específicas. Essas aplicações estão disponíveis para todos os usuários que tenham acesso a um computador ou telefone móvel, e, em sua maioria, envolvem algum custo.

Em 2013, a Organização das Nações Unidas para Educação, Ciência e Cultura (UNESCO) divulgou uma série de documentos com o objetivo de mostrar como a *mobile learning*, ou seja, o modelo de ensino e aprendizagem por meio de dispositivos móveis com acesso à internet e à utilização de aplicativos, pode melhorar o acesso à qualidade da educação. Um dos documentos aborda o tema “Diretrizes para as Políticas de Aprendizagem Móvel”, dividido em duas partes: a primeira trata dos benefícios da *m-learning* e de alguns estudos de caso; a segunda aborda as dez diretrizes para implementar tais políticas. Nessa segunda parte, destaca-se a viabilidade do uso dos dispositivos móveis na educação com o processo de ensino e de aprendizagem e a expansão dos aplicativos no mundo. Além disso, o documento afirma que seu uso proporciona uma série de benefícios para o desenvolvimento cognitivo:

Expandir o alcance e a igualdade da educação; facilitar a aprendizagem personalizada; fornecer feedback e avaliação imediata; permitir a aprendizagem a qualquer hora, em qualquer lugar; assegurar a produtividade do tempo gasto; criar novas comunidades de aprendizes; fornecer suporte ao ensino contextualizado; melhorar a aprendizagem continuada; unir a aprendizagem formal e a informal; minimizar a interrupção do ensino

em áreas de conflito e desastres; auxiliar os alunos com deficiência e maximizar a relação custo-eficiência (UNESCO, 2013, p. 25).

Outro ponto ressaltado pela publicação diz respeito às vantagens em se utilizar as aplicações em dispositivos móveis na educação, visto que não é mais novidade ver pessoas estudando por meio deles. E como vem crescendo em todo mundo, muitas são as iniciativas de empresas que procuram utilizar essa ferramenta para melhorar e facilitar o acesso à aprendizagem.

Quanto à natureza dos aplicativos, podemos afirmar que a maioria é híbrida, por reunir características de rede social, jogo virtual e site educacional. Segundo Leffa (2014), não chegam a se caracterizar como um Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA) por não estarem abertos à criação de cursos por professores; assim, nesse aspecto, trata-se de uma plataforma fechada, com conteúdo predefinido.

Todo o conteúdo predefinido está ligado à gamificação. Segundo Werbach e Hunter (2012), o desafio desse processo é usar elementos que normalmente operam no universo dos *games* e aplicá-los efetivamente ao mundo real, por exemplo, ao passar de nível, toca-se uma música e aparece a pontuação. Além disso, os autores ressaltam que a gamificação não deve ser utilizada para que os usuários fujam do mundo real, mas sim para que se engajem mais profundamente na realização dos objetivos com o *game*, ou seja, que tenham a motivação em aprender por meio de jogos, tornando, assim, o ensino mais atrativo.

Nesse contexto, notamos que muitas são as expectativas com o uso dessa ferramenta, que mostra a importância de um estudo mais “atualizado”, e a eficiência que a utilização e desenvolvimento de aplicativos para os dispositivos móveis no ensino de uma segunda língua podem trazer.

Assim sendo, na próxima seção abordamos os aplicativos de italiano no mercado brasileiro.

1.2 Os aplicativos de italiano atualmente no mercado brasileiro

O acesso aos aplicativos no Brasil ocorre como em qualquer outro país: eles podem ser adquiridos em lojas online para aplicativos, tanto para o Sistema Operacional dos iPhones, iOS, quanto para Android. Em uma pesquisa para o sistema Android, percebemos rapidamente a existência de vários aplicativos exclusivos para o ensino de língua italiana, além de outros tantos para o ensino de italiano junto a outros idiomas. Muitos deles são dicionários, aplicativos que se restringem à aquisição de vocabulário, bem como jogos infantis. Entre os que são cursos de língua, podemos destacar *Babbel*, *Busuu*, *LuvLingua*, *Mondly* e *Mosalingua*, pelo sucesso e número de *downloads* realizados pelos usuários. São disponibilizados diversos modelos de aplicativos com metodologias diferenciadas. Há, também, opções pagas e gratuitas; em sua maioria, os pagos como *Babbel* e *Busuu* oferecem a primeira unidade/ fase gratuita; os aplicativos como *LuvLingua*, *Mondly* e *MosaLingua* são gratuitos, mas, oferecem uma unidade *premium* paga e *Duolingo* é totalmente gratuito.

É importante também levar em conta alguns aspectos, como a língua nativa. Levamos em consideração que já aprendemos com sucesso nossa língua materna e ficará mais fácil aprender com base nos conhecimentos linguísticos já dominados. Por exemplo, como falantes do português brasileiro, é possível que tenhamos mais facilidade em aprender italiano, pois muitas palavras são semelhantes devido a ambas serem línguas românicas. Um exemplo pode ser o verbo *cantare em italiano que apresenta semelhança com verbo cantar em português*. Porém um falante nativo da língua inglesa vai achar muito mais difícil traduzir esse verbo para *sing*, que contém fonemas e grafias completamente diferentes de seu idioma materno.

Entre todos os aplicativos já citados somente o *Duolingo* não traz o aprendizado da língua italiana partindo do português, apenas do inglês para o italiano, o que dificulta uma aprendizagem efetiva, quando o usuário brasileiro não tem o domínio da língua inglesa.

Tendo em vista tais aplicativos, apresentamos qual a relação entre eles e o léxico da língua.

2 O léxico e os aplicativos

De modo geral, notamos que nos aplicativos de cursos para a língua italiana analisados, no primeiro nível, há uma organização do ensino com base no léxico. Por isso, para melhor compreensão, apresentamos seu conceito:

O léxico de uma língua natural consiste em uma forma de registrar, nomear e classificar os seres e objetos do mundo. Através desse processo de nomeação e classificação, as línguas vão se desenvolvendo, cada uma com suas particularidades, num processo contínuo (BIDERMAN, 2001, p. 19).

Assim, a nomeação e a classificação dos seres e objetos vão se desenvolvendo em um processo contínuo. De acordo com Leffa (1999), vale ressaltar que a língua não é só léxico, mas esse é o elemento que melhor caracteriza e diferencia uma língua da outra, pois suas palavras representam a realidade daquela cultura.

O léxico de uma língua se organiza em campos lexicais, isto é, em conjuntos de palavras que se relacionam entre si, pertencentes a uma mesma área de conhecimento ou domínio. Por exemplo, no campo lexical de “bebidas”, encontramos palavras como “*acqua*” (água), “*caffè*” (café), “*succo*” (suco), “*vino*” (vinho), entre outras. Observamos que os níveis ou fases dos aplicativos analisados também se organizam por temas, tais como saudações, família e esportes. Dessa forma, apresentar tais grupos de palavras na língua estrangeira ao aprendiz proporciona-lhe aprender o vocabulário e relacioná-lo ao grupo ao qual pertence. Assim, “no seu processo individual de cognição da realidade, o falante incorpora o vocabulário nomeador das realidades cognoscentes juntamente com os modelos formais que configuram o sistema lexical” (OLIVEIRA; ISQUERDO, 2001, p. 14).

Pelo viés de quem aprende a língua estrangeira, o primeiro passo quando se começa a estudar uma língua é o conhecimento da palavra e seu significado, ora por meio de equivalente da língua materna, ora por associações a imagens, entre outros recursos. Ademais, existem diversos modos para conhecer a língua

estrangeira, e esses devem estar relacionados a contextos, mas nunca explorados de modo isolado (CORDA; MARELLO, 2001). Nos aplicativos, observamos que em muitos casos o ensino do léxico se dá por meio da forma equivalente na língua materna, juntamente com a relação entre a palavra e uma imagem que a represente. Como na figura 1, onde apresenta a língua materna juntamente com a língua estrangeira e ainda a imagem.

Figura 1: Relação imagem, língua materna e língua estrangeira.



Fonte: Aplicativo MosaLingua (agosto 2018)

Por fim, devemos considerar a motivação gerada pelos aplicativos por meio da gamificação, fundamental no contexto da aprendizagem. O fato de proporcionar um ambiente virtual relacionado a jogos, em que há pontuação ou o simples fato de o aprendiz passar de fase/nível, auxilia no desenvolvimento da autonomia e de competências essenciais para aquisição de uma segunda língua. Se não há motivação e não gera prazer, não se tem aprendizado (MEZZADRI, 2003).

Aqui foram expostas algumas considerações relacionadas à aprendizagem do léxico nos aplicativos. Na próxima seção, apresentamos os aplicativos analisados e suas funcionalidades. E, por fim, um detalhamento de como o léxico é trabalhado por eles.

3 Os aplicativos *Mondly* e *MosaLingua*

Neste item, apresentamos algumas particularidades de dois aplicativos de ensino de língua italiana que podem ser acessados no Brasil: *Mondly Italian* e *MosaLingua Italian*. A título de exemplificação, algumas imagens serão incluídas ilustrando os comentários. Porém, isso é somente com o aplicativo *MosaLingua*, pois o *Mondly* não permite tal procedimento.

3.1 Aplicativo *Mondly*

Mondly é uma plataforma de aprendizagem de idiomas disponível para *iOS* e *Android*, encontrados em mais de 190 países. Desde seu lançamento, no ano de 2013, o *Mondly* cresceu de modo gradual. Em 2016, os criadores do *Mondly* lançaram o primeiro *chat bot*⁵ com reconhecimento de fala para a aprendizagem de idiomas, e, um ano mais tarde, os usuários já desfrutavam o *MondlyVR* - o primeiro aplicativo (APP) de idiomas com realidade virtual e reconhecimento de fala (MONDLY, 2017). Nesta subseção, fizemos uma descrição de suas funções no primeiro nível. *Mondly* permite que você aprenda **33 línguas a partir de 33 idiomas nativos, ou seja, cada idioma escolhido para aprendizado está disponível a partir de sua língua materna**: africânder, alemão, árabe, búlgaro, chinês, coreano, croata, dinamarquês, espanhol, finlandês, francês, grego, hebraico, hindi, holandês, húngaro, indonésio, inglês americano, inglês britânico, italiano, japonês, norueguês, persa, polonês, português europeu e brasileiro, romeno, russo, sueco, tcheco, turco, ucraniano e vietnamita.

O APP não é totalmente gratuito. O indivíduo cadastrado no *Mondly Italian* como usuário grátis poderá acessar: a primeira seção tanto *online* como *off-line*, que disponibiliza oito lições, sendo uma seção de conversação e uma de vocabulário, além da conversação com o *chat bot*. Há uma lição nova todos os dias, *quizzes* semanais e desafios mensais para mensurar e avaliar o progresso.

Nas páginas iniciais, escolhe-se a língua materna e a língua estrangeira que deseja aprender, então, o aplicativo apresenta um pequeno tutorial para sua utilização. Ademais, são disponibilizados campos lexicais para que o usuário escolha o que deseja aprender, tais como saudações, família, alimentação, romance, viagem, estações e climas, países e línguas, férias e transportes, esportes, escola, animais, negócios, compras, diversão, emergências, cores e números, hospital e partes do corpo. Além dos campos lexicais, apresentam-se opções de aprendizado de gramática um, dois e três, nos quais se exploram os tempos verbais, bem como algumas palavras-chave em situações de emergência em categorias de pedidos de socorro, em restaurantes, em hotéis e *chat bot*. O usuário é quem define qual das atividades quer realizar primeiro.

Cada campo lexical é explorado em oito exercícios, todos apresentam áudio de um falante nativo da nova língua. Nos dois primeiros, há relações de imagens com as palavras em italiano e a tradução (português). No terceiro e quarto exercícios é apresentada uma pequena frase contextualizando o léxico aprendido na língua materna ou na língua estrangeira; ele faz uma alternância e o estudante deve montá-las com as palavras disponíveis, como uma tradução. Caso o estudante tenha interesse, poderá abrir uma caixa de explicação sobre o tempo verbal e a conjugação do verbo. Ao término de cada lição/exercício, há uma pontuação e é possível competir online com todos os usuários do mundo que também usam o

⁵ Uma interação que acontece com o computador, ele inicia o diálogo, apresenta opções de resposta, e a escolhida deve ser gravada em áudio.

aplicativo e estão aprendendo o mesmo idioma. Em todas, as lições há um menu dividido em “lição”, “conversação” e “vocabulário”. Em lição, o usuário realiza as atividades; na conversação, ele interage com o computador por meio de um microfone, somente com palavras e frases já estudadas, o aluno grava o áudio e aparece a forma escrita correspondente; e, em vocabulário, revê as palavras mais utilizadas nas atividades.

Ao término de cada lição diária, há um resumo de atividades realizadas, a pontuação conquistada e a colocação do “jogador”.

3.2 Aplicativo *MosaLinga*

MosaLinga®(2016) conta com uma equipe de nove desenvolvedores. Na página de apresentação é possível identificar que foi criado para autoaprendizagem dos idiomas inglês, espanhol, francês e italiano, por meio de um método próprio chamado de *Mosa Learning*. Nesta seção, fizemos uma descrição de suas funções no primeiro nível.

O APP é gratuito, e traz as seguintes funcionalidades: criar um “login”, acessar o conteúdo off-line, “início”, “aprender”, “explorar” (categoria por campos lexicais: social, transporte, alimentação etc.), “progresso” (pontos, bônus, estatísticas) e mais (com as opções: revisão, explorar, diálogos, progresso, mãos livres, info, configurações, contato e versão Premium). O “menu” de ajuda explica pedagogicamente as atividades: “autoavaliação”, “diálogos”, “vocabulário” e “seleção de *flashcards*” (cartões com imagens).

Ainda nas primeiras páginas, o sistema pergunta ao usuário qual a finalidade de estudar o italiano (viajar, conversar e socializar, trabalhar e fazer negócios, melhorar minhas notas ou estudar fora, passar em um exame e outros). Também apresenta a opção de quanto tempo irá estudar por dia a partir de cinco minutos. Na sequência, solicita que se faça um teste de nivelamento ou escolha o nível por conta própria, os níveis são de zero a dez.

Os níveis de aprendizado são divididos por campos lexicais, de acordo com o objetivo do estudante. Cada nível é composto por cinco etapas: i) “selecionar *flashcards*”, ii) “escutar” e “pronunciar”, iii) “memorizar”, iv) “escrever” e v) “autoavaliar-se”.

Na apresentação das atividades de cada nível, observamos que se apresentam exercícios de áudio/escutar e pronunciar, sem a palavra, e com a palavra e a tradução. Após escutar o áudio da palavra, o aprendiz grava sua reprodução, podendo acessá-la também por e-mail. É interessante pontuar que, quando a palavra contém significados similares, aparecem em italiano as duas formas, por exemplo, “*il bagno*” e “*il gabinetto*”, e abaixo em português a tradução “o banheiro”. Além disso, há exercícios de escrita das palavras em italiano e autoavaliação feita pelo próprio usuário.

Na função “menu”, o léxico aparece contextualizado em frases e textos. Ao escolher, por exemplo, “diálogos”, aparecem quatro diálogos liberados por unidade. Ao selecionar esse tema, o sistema fornece

as opções: i) “áudio-legendas em italiano”, ii) “áudio-legendas em português”, iii) ou “memorizar *flashcards*”. Nessa última opção, o APP oferece o diálogo em italiano e com áudio.

Todos os exercícios apresentam as opções de “REVER”, que está em vermelho, e “PRÓXIMO”, em verde. Quando selecionado “REVER”, o aprendiz volta ao mesmo exercício, quando selecionado “PRÓXIMO”, passa para uma nova palavra. Na tela de cada exercício, há também uma expressão que faz referência ao campo lexical das palavras. Se o usuário selecionar essa expressão de referência, ele tem acesso a outras palavras já estudadas do mesmo campo lexical e todas vêm acompanhadas do áudio na língua estrangeira. Por exemplo, ao estudar o tópico “trânsito”, aprende-se a palavra “placa”, quando se clica na expressão de referência encontra-se a palavra “semáforo”, entre outras. Caso o usuário erre a atividade, o aplicativo mostra o que errou e como estaria certo. O mesmo *flashcard* aparecerá até que consiga acertar. Na última atividade, “autoavaliar-se”, o usuário avalia a própria dificuldade em memorizar a palavra, com as opções em – “REVER” (em vermelho), “DIFÍCIL” (em alaranjado), “BOM” (em amarelo) “PERFEITO” (em verde). O sistema utiliza essa informação como base para sugerir a prática de atividades com o intervalo programado de oito horas.

O módulo se encerra com um texto (qualitativo) contendo um resumo das atividades realizadas e sugestões para aprimorar o aprendizado (como aumentar a motivação e qual a importância de revisar as expressões aprendidas, por exemplo). É possível repetir quantas vezes achar necessário. A cada campo lexical finalizado, o usuário ganha a liberação e outras atividades para realizar e mais quatro diálogos com o léxico contextualizado.

Apresentados os aplicativos selecionados, na sequência, analisamos como eles trabalham com o léxico.

3.3 Análise do ensino do léxico nos dois aplicativos mencionados

Para entender como se dá a aprendizagem do léxico por meio dos aplicativos, iniciamos as observações desde a apresentação dos aplicativos até a finalização dos exercícios. Ambos se dedicam em apresentar uma publicação atraente e moderna e *MosaLingua* em corresponder aos requisitos solicitados pelo Quadro Comum Europeu de Referência (QCER).

Como apresentado nas primeiras páginas de abertura do aplicativo *MosaLingua* para aprender o italiano, um tutor virtual se apresenta e informa em balões com texto escrito na língua de referência desejada, neste caso, o português, que tipo de aprendizado o aplicativo promove. Após concordar com a ideia de aprendizado por meio do aplicativo, o sistema pergunta ao usuário qual a finalidade de estudar o italiano (“viajar”, “conversar e socializar”, “trabalhar e fazer negócios”, “melhorar minhas notas ou estudar fora”, “passar em um exame” e “outros”). Essa organização do aplicativo coaduna-se à seguinte perspectiva:

Para estabelecer quais palavras devem entrar no conhecimento dos estudantes estrangeiros, deve-se primeiramente saber qual o propósito de estar aprendendo italiano. Um manual de língua que visa sobretudo colocar o aluno em condição de afrontar situações comunicativas normais apresentará uma determinada escolha lexical, que será em grande parte inútil aos estudantes com outros propósitos⁶ (CORDA; MARELLO, 2004, p. 30, tradução nossa).

Assim, de acordo com a citação, o aplicativo está percorrendo o caminho adequado para o ensino, pois tem como objetivo listar os campos lexicais de acordo com o assunto desejado pelo estudante. Por outro lado, no aplicativo *Mondly* não há essa solicitação da finalidade de estudo antes de iniciar o nível desejado, mas, após iniciá-lo, o estudante escolhe o campo lexical que deseja aprender, ou seja, essa autonomia desperta um maior interesse na aprendizagem.

Sobre os campos lexicais, os dois aplicativos têm repertórios semelhantes nos níveis de aprendizagem (“saudações”, “emergências”, “família”, “transportes”, “comidas”, “bebidas”, “compras”, “turismo”, “viagens”, “localizações”, “diversão”, “cores e números”, “animais”, “estações e clima”, “esporte e diversão”). De acordo com a tabela de referência do nível A1 do Quadro Comum Europeu, o aluno:

Consegue entender e usar expressões familiares de uso diário e fórmulas muito comuns para satisfazer necessidades de tipo concreto. Sabe apresentar a si mesmo e outros e é capaz de fazer perguntas sobre dados pessoais e responder a perguntas semelhantes (o lugar onde mora, as pessoas que conhece, as coisas que possui). É capaz de interagir de forma simples desde que o interlocutor fale devagar e claramente e esteja disposto a colaborar⁷ (CONSIGLIO D’EUROPA, 2002, p. 32, tradução nossa).

Assim, os campos lexicais, na maioria dos casos como “saudações” e “família”, de modo geral são temas que não requerem grande esforço de compreensão do aprendiz, e correspondem às referências do QCEER, pois tratam de temas que abordam os conteúdos solicitados auxiliando o aluno a entender e a interagir com a língua estrangeira.

Com relação aos exercícios propostos, ambos os APPs apresentam exercícios que relacionam a aprendizagem do léxico ao seu som. Há exercícios de áudio/escuta gravados por falantes nativos para

⁶ Per stabilire quali parole devono rientrare nelle conoscenze di uno student straniero ci si deve innanzitutto chiedere a qual escopo sta imparando l’italiano. Un manuale di lingua che mira soprattutto a mettere l’allievo in grado di far fronte a normali situazioni comunicative presenterà una determinata scelta lessicale, che sarà in gran parte inutile agli studenti con altri scopi. (CORDA; MARELLO, 2004, p. 30).

⁷ Riesce a comprendere e utilizzare espressioni familiari di uso quotidiano e formule molto comuni per soddisfare bisogni di tipo concreto. Sa presentare se stesso/a e altri ed è in grado di porre domande su dati personali e rispondere a domande analoghe (il luogo dove abita, le persone che conosce, le cose che possiede). È in grado di interagire in modo semplice purché l’interlocutore parli lentamente e chiaramente e sia disposto a collaborare. (CONSIGLIO D’EUROPA, 2002, p. 32).

melhor compreensão e auxílio na familiarização com a forma, os tons e os sotaques da língua estrangeira estudada. No quadro 1, a seguir, apresentamos algumas dessas possibilidades.

Quadro 1: Ensino do léxico relacionado ao áudio Outra forma de apresentar o léxico é relacioná-lo a imagens.

Ensino do léxico em	MosaLingua	Mondly
Exercícios de áudio	X	X
Gravação da pronúncia do léxico	X	X
Gravação de frases (léxico contextualizado)	-	X
Rever a gravação	X	-

De acordo com o Quadro 1, nos exercícios de fala e de escuta, devemos considerar que tanto o *MosaLingua* como o *Mondly* solicitam aos seus usuários que gravem sua pronúncia do léxico aprendido. Isso lhes proporciona a percepção de seu progresso ao término dos níveis estudados. No *MosaLingua*, o estudante pode rever a gravação tanto no aplicativo, como em seu e-mail, pois o aplicativo também oferece essa opção. Todavia o *Mondly*, além da gravação das palavras isoladas, também realiza a gravação do léxico contextualizado em conversações. De acordo com Corda e Marelo (2004), é importante lembrar que a contextualização das palavras garante uma melhor fixação do vocábulo.

Os dois aplicativos proporcionam exercícios com esse auxílio visual, acompanhados de áudio e de escrita. É importante considerar, como nas Figuras 1 e 2 a seguir, que nem sempre as imagens correspondem claramente ao léxico que se pretende ensinar, por isso, a importância do acompanhamento do áudio e da escrita se fazem necessárias. Segundo Corda e Marelo (2004), quanto a isso, as fotos/imagens nem sempre são claras e os desenhos muitas vezes se prestam a mais informações, além disso, é muito fácil apresentar objetos concretos por meio de imagens, mas é difícil representar graficamente as ações.

Figura 1: Palavra *Gentileza* no APP *MosaLingua*.



Fonte: Aplicativo Mosalingua (agosto 2018).

Figura 2: Palavra Dia no APP *Mondly*.

Fonte: Aplicativo Mondly (agosto 2018).

Assim como a afirmação acima, que tanto na figura 1 como na 2 observamos que as imagens podem gerar outras compreensões.

A respeito da sinonímia, ambos os aplicativos apresentam o léxico de forma esclarecida como citado; porém, quando a palavra contém significados similares, somente o aplicativo *MosaLingua* apresenta em italiano as duas formas, por exemplo, “*uguali*” e “*pari*”, e abaixo em português a tradução “iguais” ou “igual”, além de uma imagem relacionada.

No quesito contextualização, ambos os aplicativos procuram contextualizar a palavra de certa forma; todavia, *Mondly* trabalha com mais ênfase. Por exemplo, um campo lexical é composto por oito lições; cada lição contextualiza a palavra estudada em frases. Além de uma das lições ser a conversação escrita, o usuário tem a liberdade de acessá-la quando achar necessário, pode realizar a lição um e após acessar a lição conversação, ou somente acessar a conversação. Ainda oferece a possibilidade de o estudante participar do *chat bot* com interação de gravações e escritas, ou seja, o sistema fala com o usuário e lhe dá opções de resposta escritas, mas o usuário deve realizar a gravação delas. O *MosaLingua* também trabalha com as frases; entretanto, são liberadas juntamente com quatro diálogos a cada nível conquistado. Por exemplo, após realizar as atividades referentes ao campo lexical estudado, como família, o usuário ganha o direito de acessar os diálogos que estão nas opções (“áudio-legendas em italiano”, “áudio-legendas em português”, ou “memorizar *flashcards*”). Nessa última opção, o APP oferece o diálogo em italiano com áudio.

Por fim, a motivação gerada pelo uso dos aplicativos torna-se o destaque desta aprendizagem. Ambos trabalham com o recurso da gamificação, com exercícios elaborados como jogos educacionais. No entanto, o aplicativo *MosaLingua* utiliza o mesmo procedimento de atividades em todos os níveis e o bônus recebido é acessar mais conteúdos por meio da recompensa de ir para outro nível. No entanto o

aplicativo *Mondly* também trabalha com os mesmos procedimentos metodológicos, mas o acúmulo de pontuação e comparação com todos outros estudantes do mundo é um diferencial para continuar realizando de forma competitiva os exercícios e, claro, também premia com a passagem de fase/nível.

Considerações finais

Esta pesquisa motivou-se a discutir, refletir e analisar o ensino do léxico por meio de aplicativos móveis com o recurso da gamificação. À medida que a expansão desses crescem, também aumenta o interesse acadêmico em pesquisar e criar outras maneiras e funções que possam ser utilizadas nesses dispositivos.

De maneira geral, ao se pensar na aprendizagem de uma língua estrangeira, por meio de aplicativos ligados à gamificação, se faz necessário considerar diversos fatores que exercem influência nesse processo. O objetivo de ambos os aplicativos analisados é que a aprendizagem aconteça por meio dos jogos e suas interações, mas a forma como ela acontecerá é imprevisível. Mesmo assim, os aplicativos buscam enquadrar o ensino do léxico de forma a cumprir as necessidades básicas de compreensão do estudante. Desta maneira, os dois aplicativos conseguem propor temas e metodologias a nível básico, que é o que propõe as solicitações correspondentes ao nível A1 do QCER.

As lições em pequenas doses são agradáveis e dinâmicas e alcançar ou disputar o nível seguinte pode ser viciante. Na perspectiva do ensino de línguas, destacam-se alguns aspectos que chamam a atenção: a maior parte das atividades, senão todas, são realizadas com a tradução da língua alvo para língua do aluno, ou vice-versa, e essas palavras são depois combinadas em frases e textos. Todas as interações com essas frases e textos acontecem mediadas por opções selecionadas pelo sistema. Apesar de toda autonomia que o material didático oferece, este não proporciona autonomia para utilizar o léxico estudado, ao menos no nível analisado.

Por fim, não se pode considerar que um aplicativo seja melhor que o outro, mas que ambos propõem atividades a fim de motivar seus usuários e proporcionar-lhes uma nova maneira de aprender.

Referências

- AMORIM, Diego Felipe Borges de. 2014. *Softwares de Sistemas e de Aplicações livres: benefícios e limitações no uso dessas tecnologias nos negócios*. Canoas-RS.
- BIDERMAN, Maria Tereza Camargo. 2001. *Teoria linguística: teoria lexical e linguística computacional*. 2.ed. São Paulo: Martins Fontes.
- CONSIGLIO D'EUROPA. 2002. *Quadro comune europeo di riferimento per le lingue: apprendimento, insegnamento, valutazione*. Firenze: La Nuova Italia.
- CORDA, Alessandra; MARELLO, Carla. 2004. *Lessico. Insegnarlo e impararlo*. Perugia: Guerra Edizioni.

- LEFFA, Vilson José. 1999. *O ensino das línguas estrangeiras no contexto nacional*. Contexturas, APLIESP, n.4, p. 13-24, 1999.
- _____. 2014. Gamificação adaptativa para o ensino de línguas. Congresso Ibero-Americano de Ciência, Tecnologia, Inovação e Educação. Buenos Aires. *Anais*, p. 1-12.
- MEZZADRI, Marco. 2003. *I nuovi ferri del mestiere. Corso di autoformazione per l'insegnante di lingue straniera*. Torino, Loescher/Bonacci.
- OLIVEIRA, Ana Maria Pinto Pires; ISQUERDO, Aparecida Negri. 2001. *As ciências do léxico: lexicologia, lexicografia, terminologia*. 2.ed. Campo Grande, MS: Ed. UFMS.
- UNESCO. 2013. *UNESCO policy guidelines for mobile learning*. França: UNESCO. Disponível em: <unesdoc.unesco.org/images/0021... 2196 1e.pdf>. Acesso em: 27 fev. 2018.
- WERBACH, Kevin; HUNTER, Dan. 2012. *For The Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business?* Wharton Digital Press: Philadelphia.

Vanessa Correia Tavares, tenured teacher in Colégio Ideal, Cascavel, Paraná, Brazil, on Elementary School and initial years. It is graduated in Physical Education (2011), Pedagogy (2018), post-graduated in Early Childhood Education (2014), studying Arts in Language Italian/Portuguese in Universidade Estadual do Oeste do Paraná, Cascavel. Email: vanessacorreial@hotmail.com

Rosemary Irene Castañeda Zanette, tenured professor in Universidade Estadual do Oeste do Paraná, Cascavel, Paraná, Brazil, on graduation and post-graduation Arts in Language courses. It is graduated in Arts in Language Italian/Portuguese (2000), master's degree in Italian Language and Culture (2005), doctorate in Linguistic (2010), and post-doctorate in Translation Studies (2016). It is a member from GT de Lexicologia, Lexicografia e Terminologia da ANPOLL. Her areas of research embrace: Italian language, teaching the Italian language, lexical studies, the teaching of languages for specific objectives, corpus linguistics, and translation. E-mail: rczanette@hotmail.com