

A APRENDIZAGEM DE LÉXICO A PARTIR DAS ATIVIDADES GAMIFICADAS: DUOLINGO E MONDLY

LEXICON LEARNING FROM GAMIFIED ACTIVITIES: DUOLINGO AND MONDLY

Daniela Hillesheim

Universidade Estadual do Oeste do Paraná
danihill_15@hotmail.com
<https://orcid.org/0000-0003-1055-4560>

Rosemary Irene Castañeda Zanette

Universidade Estadual do Oeste do Paraná
<https://orcid.org/0000-0002-0192-4702>

Resumo

Este trabalho tem por objetivo comparar atividades gamificadas propostas por dois aplicativos móveis de aprendizagem de língua inglesa, o Duolingo e o Mondly. Em um primeiro momento, são descritas as atividades principais de ambos aplicativos, as quais contemplam principalmente o trabalho com o léxico da língua, com uso de elementos de gamificação. No segundo momento, serão descritas as atividades Chatbot e Duolingo Histórias, as quais possuem uma abordagem voltada para a prática de diálogos. Grande parte dos aplicativos voltados para a aprendizagem de línguas estrangeiras realiza um trabalho com o léxico e possui características de jogos (gamificação). Assim, esta pesquisa possui uma abordagem qualitativa e interpretativista, e se enquadra na área da Lexicologia. Os autores que dão suporte a este estudo são Biderman (1996; 2001), no que concerne aos estudos do léxico, e Deterding, Kapp (2013), Alves (2015) e Leffa (2014), no que se refere aos estudos da gamificação.

Palavras-chave: Língua Inglesa; Léxico; Gamificação.

Abstract

This study aims to analyze and compare gamified activities from two English learning mobile applications, Duolingo and Mondly. First, main activities from both applications are described, as which mainly contemplate the work with the lexicon of the language, with the use of gamification elements. Second, Chatbot and Duolingo Stories are described, which contemplate an approach to practice dialogues. Most part of this kind of mobile applications have game characteristics (gamification). This is a qualitative and interpretivist research and is in Lexicology research area. The authors who give support are Biderman (1996; 2001), concerning to the studies of lexicon, and Kapp (2013), Alves (2015) and Leffa (2014; 2016), concerning to the studies of gamification.

Keywords: English language; Lexicon; Gamification.

Introdução

Os aplicativos móveis têm ganhado cada vez mais espaço entre as Tecnologias da Informação e da Comunicação (TIC) e têm feito parte do cotidiano das pessoas. Seja por razões de redução de

custos, ou de melhor usabilidade, os usuários têm preferido utilizar essa tecnologia em seus aparelhos móveis (*smartphones* e *tablets*) para realizar as mais diversas tarefas, desde questões relacionadas ao trabalho, lazer, compras, até à educação.

Atualmente, são muitos os aplicativos voltados à aprendizagem, e, na área das línguas estrangeiras (LE), esse cenário não é diferente. Existem, desde cursos de línguas, que antes operavam apenas por meio de *websites* e que agora estão se adequando e optam por atender por meio da tecnologia móvel, até mesmo novos aplicativos que surgem voltados para esse objetivo.

Essa nova forma de aprendizagem tem chamado a atenção de pesquisadores, uma vez que ela se dá por meio de uma ferramenta relativamente nova e ainda pouca explorada e estudada. Por um lado, nota-se certa resistência por parte de professores de LE que, muitas vezes, não obtiveram formação para utilizar esse recurso e ainda o veem com certa desconfiança. Por outro lado, muitos alunos ou usuários já utilizam os aplicativos de forma ampla para seus estudos, a partir de dicionários, tradutores, ampliadores de vocabulário, de explicação gramatical, de prática de áudio e fala, entre outros. Além disso, muitos estudos acadêmicos e teóricos da área têm apontado para a direção de que essas novas tecnologias não têm representado necessariamente algo novo, uma vez que a maioria dos aplicativos estudados possui abordagens tradicionais de ensino.

Um ponto que se faz presente entre uma boa parte dos aplicativos que se apresentam como cursos completos de idiomas são as atividades com características de jogos, ou seja, a gamificação. Esse recurso, dentro dos aplicativos, atua como papel motivador tanto da entrada até a permanência do usuário na plataforma, pois o jogo é considerado um fator engajador ao apresentar a aprendizagem de forma mais atrativa e mais prazerosa.

Diante do exposto, buscamos, com este estudo, analisar duas atividades de dois aplicativos móveis que se apresentam como cursos completos de ensino de LE, a partir do viés da Lexicologia e dos estudos sobre gamificação, e compará-las às lições principais de tais aplicativos. Para tanto, este estudo se organiza em três tópicos principais, além desta introdução: apresentamos, a seguir, algumas reflexões sobre a aprendizagem de léxico dentro desses aplicativos; posteriormente, discutimos a relação da gamificação com o ensino de línguas, e por último, realizamos a análise e comparação das atividades.

Aprendizagem de léxico em aplicativos: novos instrumentos, novas abordagens?

Os aplicativos móveis, usados de forma abrangente na atualidade, são *softwares* voltados para

dispositivos digitais móveis, *tablets* e *smartphones*, que possibilitam o acesso a diversos tipos de conteúdos, como jogos, plataformas de *streaming* para vídeos, filmes e músicas, bancos, redes sociais, editores de fotos e vídeos, editor de textos e apresentação de slides, entre outros, de forma mais segura e com maior usabilidade, se comparado ao acesso por *websites*. Esses aplicativos podem ser instalados pelas lojas dos sistemas operacionais *Android* (*Google Play*) e *IOS* (*App Store*), tendo versões gratuitas ou pagas. Além disso, há opção de usá-los de forma *offline*, ou seja, sem acesso à *Internet*.

Tanto dentro como fora de sala de aula, as tecnologias se fazem presentes no ensino e aprendizagem de línguas. De acordo com Paiva (2019), foram três os momentos que demarcaram o ensino de línguas modernas em relação às tecnologias. O primeiro deles diz respeito aos livros didáticos, com a invenção da prensa com Gutenberg, no século XV; o segundo, contempla as tecnologias de voz, como discos, gravadores e fitas cassetes, usados principalmente no século XX; e o último, e mais recente, se destaca pela utilização de computadores com acesso à *Internet* e sua posterior evolução para os *smartphones*.

Um ponto de vantagem das novas tecnologias para a aprendizagem do léxico é que elas envolvem o trabalho de diferentes aspectos da língua em um único aparelho, tais como o computador, o *notebook*, o *tablet* ou o *smartphone*, pois possuem um suporte audiovisual completo. No caso dos aplicativos utilizados em dispositivos móveis, por exemplo, o usuário aprendiz se depara com uma única atividade em que são trabalhadas a escrita (exercícios de cópia, e escrita de palavras), a leitura (exercícios de leitura de frases), a fala (exercícios de repetição) e a compreensão auditiva (exercícios de ditado). Isso tudo por meio de atividades de definição, de tradução, com apresentação de descrição fonética, de som, de gravação da própria voz, e também por meio de interpretação de imagens.

Em comparação com os livros didáticos, os aplicativos se saem melhor, no entanto, é certo que, atualmente, há a possibilidade de se obter tais recursos por meio de livros. Isso se faz possível com a disponibilização de materiais extras, entretanto, são necessários outros equipamentos para ter acesso ao áudio e a vídeos, enquanto que com os aplicativos isso acontece por meio de um único aparelho.

Assim, a aprendizagem das palavras de uma língua estrangeira (LE) se beneficia com o surgimento das tecnologias móveis. O que se nota, entre os aplicativos móveis voltados para o ensino de LE analisados, é que o foco, nos níveis iniciais, é dado à aprendizagem de léxico, fazendo-se necessário entender alguns conceitos básicos sobre a área a qual tal discussão pertence.

A Lexicologia é um ramo da linguística aplicada e “é considerada a ciência que estuda as

unidades lexicais de uma ou várias línguas, seja no que tange ao significado ou ao significante, isto é, o léxico em todos seus aspectos” (ORSI, 2012, p. 164). Portanto, o objeto de estudo da Lexicologia é o léxico da língua, ou seja, o conjunto de itens lexicais que formam uma determinada língua, sendo gerado, segundo Biderman (2001), pelo processo de nomeação dos seres e dos objetos realizado pelo homem.

No que tange à Lexicologia, o conceito de palavra é muito discutido por teóricos da área, e é difícil ter um consenso sobre sua definição. No entanto, pode-se afirmar que elas são unidades que carregam toda a informação sobre o mundo, uma vez que representam nomenclatura e interpretação da realidade (BIDERMAN, 1996). Nessa concepção, as palavras, itens que formam o sistema lexical de uma língua, representam a realidade de uma determinada cultura. Assim, pode-se inferir que cada língua possui sua própria visão de mundo, e, ao aprendê-la, aprende-se também sua cultura.

Consoante com esse pensamento, Vilela (1997) teoriza que:

Léxico é, numa perspectiva cognitivo-representativa, a codificação da realidade extralinguística interiorizada no saber de uma dada comunidade linguística. Ou, numa perspectiva comunicativa, é o conjunto das palavras por meio das quais os membros de uma comunidade linguística comunicam entre si. Tanto na perspectiva da cognição-representação como na perspectiva comunicativa, trata-se sempre da codificação de um saber partilhado (...). (VILELA, 1997, p. 31).

O autor aponta que as palavras exercem, então, papel fundamental para a comunicação de uma comunidade linguística e têm relação com a realidade daqueles falantes. Portanto,

Ensinar a língua é ensinar o modo como a língua categoriza o mundo extralinguístico, é reduzir a realidade a categorias de conceitos. E o princípio mais elementar manda que nos sirvamos dos figurinos, dos “scripts” que os falantes têm ao seu dispor: coisas e relações entre as coisas. (VILELA, 1999, p. 103).

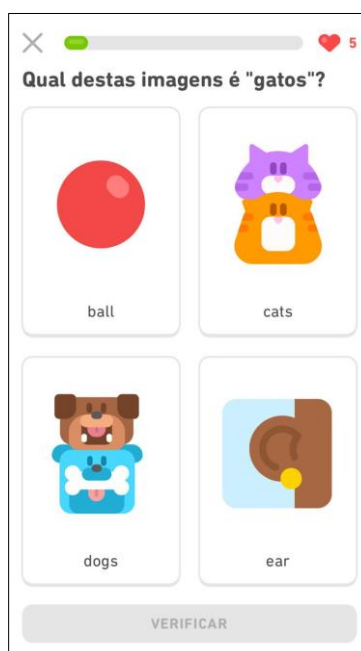
Partindo dessa visão, compreende-se que o primeiro passo para adquirir uma nova língua, entre outras formas, é a partir do aprendizado contextualizado das palavras, tanto por meio de associação por imagens, como por meio de traduções para a língua materna. Corda e Marelló (2001) apontam que existem diversas formas de se ensinar uma língua estrangeira, mas é necessário que seu ensino não seja por meio de palavras isoladas, independentemente da forma como for realizado.

Os aplicativos, alvos deste estudo, muitas vezes, apresentam o léxico da língua por meio da tradução, bem como pelo uso de imagens e contextos comunicativos específicos, dependendo do objetivo do exercício. No caso de exercícios em que o aprendizado de vocabulário é o foco, o uso de campos lexicais é recorrente. De acordo com Ferreira (2009), os autores Genouvrier e Peytard (1974)

definem os campos lexicais “como unidades léxicas que representam conceitos incluídos dentro de uma etiqueta e palavras que designam diferentes aspectos de uma noção” (FERREIRA, 2009, p. 39), ou seja, são conjuntos de palavras pertencentes à mesma área do conhecimento.

O trabalho com os campos lexicais nos aplicativos em análise, muitas vezes, se dá por meio do auxílio de imagens. Isso pode ser observado na atividade de nível inicial mostrada na Fig. 1, em que o campo lexical trabalhado é *Animais*.

Figura 1 – Exercício voltado para vocabulário (uso de imagens)



Fonte: Aplicativo móvel Duolingo (2020).

A atividade destacada acima requer que o usuário selecione o equivalente da palavra “gatos” em inglês, clicando na imagem que representa a palavra. Quando o foco é dado a exercícios de situações comunicativas são usadas frases, colocações e expressões idiomáticas mais recorrentes em tais situações, com o auxílio do equivalente na língua materna. Na Fig. 2, há um exemplo de exercício de prática comunicativa, em que não se trabalha um campo lexical específico. Nele, o usuário faz parte de um diálogo, em que precisa responder ao robô a partir de frases selecionadas pelo próprio aplicativo. Estas frases são apresentadas em inglês e em português e o usuário precisa digitar ou gravar sua voz para responder, conforme se observa a seguir:

Figura 2 – Exercício voltado à prática comunicativa (tradução para a língua materna)



Fonte: Aplicativo móvel Mondly (2020)

Na contramão do que foi apresentado até o momento, há que se discutir que existem algumas desvantagens em relação ao uso de aplicativos. Muitos estudos corroboram que o uso dessa nova ferramenta não representa necessariamente uma revolução no ensino de línguas, uma vez que a abordagem apresentada por eles não se difere da tradicional (HONORATO, 2018; CABRAL, 2018; SANTOS, 2018, SATAKA, 2019). Algo que observamos, no que concerne ao estudo do léxico, é que muitos dos exercícios propostos acabam por reproduzir práticas de abordagens que pensava-se já terem sido superadas, como atividades de preenchimento de lacunas, de tradução, de análise de frases de forma descontextualizada, entre outras (LEFFA, 2016).

Nessa perspectiva, voltando-nos para o exemplo do campo lexical *Animais*, a Fig. 3 mostra uma atividade de prática de fala, em que o usuário precisa gravar sua voz, repetindo e lendo a frase proposta, após ouvir o áudio disponibilizado em língua inglesa.

Figura 3 – Exercício de prática de fala



Fonte: Aplicativo móvel Duolingo (2020)

Apesar de a frase mostrada na imagem - “This dog has three ears” - contemplar vocabulário específico do tema da lição, não há um contexto apresentado em que o usuário pudesse se basear. A ideia deste artigo não é a de se aprofundar na abordagem apresentada pelos aplicativos, no entanto, no que concerne ao ensino do léxico, ela não apresenta diferencial em relação às abordagens tradicionais.

Contudo, o que não se pode negar é que os aplicativos possuem seus benefícios, apesar de apresentarem algumas limitações. Uma característica positiva que a maioria deles apresenta é propor as atividades com elementos da gamificação. Eles têm representado um dos principais motivos pelos quais os usuários são atraídos e se motivam a continuar sua trajetória e igualmente auxiliam na aprendizagem do léxico. À vista disso, o próximo item discorre sobre a gamificação.

A gamificação no ensino de línguas

A gamificação é um termo traduzido do inglês *gamification*, ao passo que este surge da relação dos *games* (jogos) com o contexto do *marketing digital*, em meados dos anos 2000. Desde então, o termo tem sido usado para designar a relação dos jogos em outros âmbitos, como na Educação.

O jogo, segundo Alves (2015), é algo natural ao ser humano e representa o resultado de uma combinação de diferentes elementos que proporcionam uma experiência que simula o mundo real. Esses elementos são um dos fatores chave para gerar o interesse e engajamento com um determinado jogo, sendo eles: a dinâmica, a mecânica e os componentes. Além disso, a estética das atividades contribui com o envolvimento do usuário, pois os jogos normalmente possuem interfaces e elementos audiovisuais atrativos.

Deterding (2011) propõe que a gamificação seja definida como “o uso de elementos de jogos

em atividades não pertencentes a esse contexto” (DETERDING, 2011, p. 09, tradução nossa)⁸³. Na esteira dessa concepção, o autor Kapp (2013) adiciona que “a gamificação é o uso de mecânicas, estéticas e pensamentos baseados em games para engajar pessoas, motivar a ação, promover a aprendizagem e resolver problemas” (KAPP, 2013, sp, tradução nossa)⁸⁴.

Assim, conclui-se que o objetivo do processo de gamificação de uma prática é torná-la engajadora, motivadora e prazerosa. Seu uso na educação tem sido utilizado muito antes do termo sequer existir: “na educação [a gamificação] funciona especificamente para aumentar a participação dos alunos, desenvolver criatividade e resolver situações problema” (LOBATO et al., 2018, p. 345).

Neste mesmo viés, Leffa (2014) afirma que a gamificação traz

[...] para o ambiente da escola o que tem sido feito no mundo corporativo: assim como as empresas têm usado os games para motivar e fidelizar os clientes, também as escolas poderiam usar esses mesmos recursos para aumentar o interesse dos alunos na aprendizagem” (LEFFA, 2014, p. 2).

A prática do uso de jogos na educação é recorrente, o que tem aumentado graças ao uso das Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs), as quais impulsionam e facilitam seu uso. A sua aplicação no ensino de línguas, principalmente no que se refere aos aplicativos, vem apresentando algum tipo de resultados, tanto pela quantidade de usuários atualmente, quanto pela quantidade de estudos sendo realizados por teóricos da área.

Os elementos de gamificação, ou seja, a dinâmica, a mecânica e os componentes, são apontados como um dos fatores que auxiliam no engajamento. A dinâmica representa a estrutura que atribui coerência ao jogo, em suma, são as regras. Entre várias opções, a dinâmica se materializa pela narrativa (*storytelling*), progressão e emoção. Já a mecânica é o que confere a movimentação nos jogos, sendo que os principais elementos são: desafio, recompensa e retorno (*feedback*). Os componentes são a concretização do que se apresenta na dinâmica e na mecânica, e contemplam as medalhas (*badges*), realizações, avatares, *ranking*, entre outros.

Por fim, a gamificação tem sido utilizada de forma ampla nos mais diversos setores, e, quando se fala em aplicativos para o ensino de línguas, ela se faz bastante presente, por prometer um papel motivador e engajador, representando assim uma prática pedagógica inovadora, especialmente no

⁸³ “[...] *the use of game design elements in non-game contexts*”. (DETERDING, 2011, p. 9)

⁸⁴ “*Gamification is using game-based mechanics, aesthetics and game thinking to engage people, motivate action, promote learning, and solve problems*”. (KAPP, 2013, sp).

tocante ao ensino de línguas estrangeiras.

Metodologia e análise

Metodologia

A presente pesquisa trata-se de um estudo qualitativo, de cunho interpretativista, que visa comparar as atividades de dois aplicativos móveis voltados para o ensino de língua inglesa, comparando as lições principais com a lições com foco em diálogos, a partir do viés da Lexicologia e dos estudos sobre gamificação. Foram escolhidos o Duolingo e o Mondly, por terem como proposta ser aplicativos de “cursos completos”, uma vez que existem no mercado opções para prática de habilidades da língua de forma específica. Ambos são aplicativos que podem ser utilizados por usuários partindo de diversas línguas, e não foram pensados apenas para estudantes brasileiros, pelo contrário, visam atingir os mais diversos públicos das mais diversas nacionalidades.

O primeiro deles, o Duolingo, é o aplicativo mais baixado para aprendizado de línguas estrangeiras dentro das lojas *Playstore* e *AppStore*, e é o segundo de toda a categoria da Educação, perdendo apenas para o Google Sala de Aula. O Mondly também figura na lista dos mais baixados para aprendizado de LE.

Na nossa pesquisa, a geração de dados se deu por meio da captura de tela (*printscreens*) dos exercícios a serem analisados, recurso esse disponibilizado pelo próprio dispositivo móvel em uso, um *smartphone iPhone 8 Plus*, da empresa *Apple*, que opera com o sistema iOS 13.6.1. As versões dos aplicativos usados para análise são: Duolingo 6.81.1 e Mondly 7.5.13.

Para a captura de tela, foram realizados os exercícios da perspectiva de um usuário aprendiz. A partir deles, foi feita a análise e comparação entre o *Chatbot* e as lições principais do aplicativo Mondly, e o Duolingo Stories, com as lições principais do Duolingo.

Duolingo e o Duolingo Histórias

O Duolingo é uma plataforma para *web* e para dispositivos móveis, de curso completo de ensino de línguas estrangeiras, mais baixado até o momento, e teve seu lançamento para o público no ano de 2012. Até o ano de 2019, a plataforma contava com 300 milhões de cadastros no mundo todo⁸⁵. São mais de 30 idiomas, e para falantes de português brasileiro são disponibilizadas as línguas

⁸⁵ Disponível em: <www.duolingo.com>. Acesso em 20 mar. 2020.

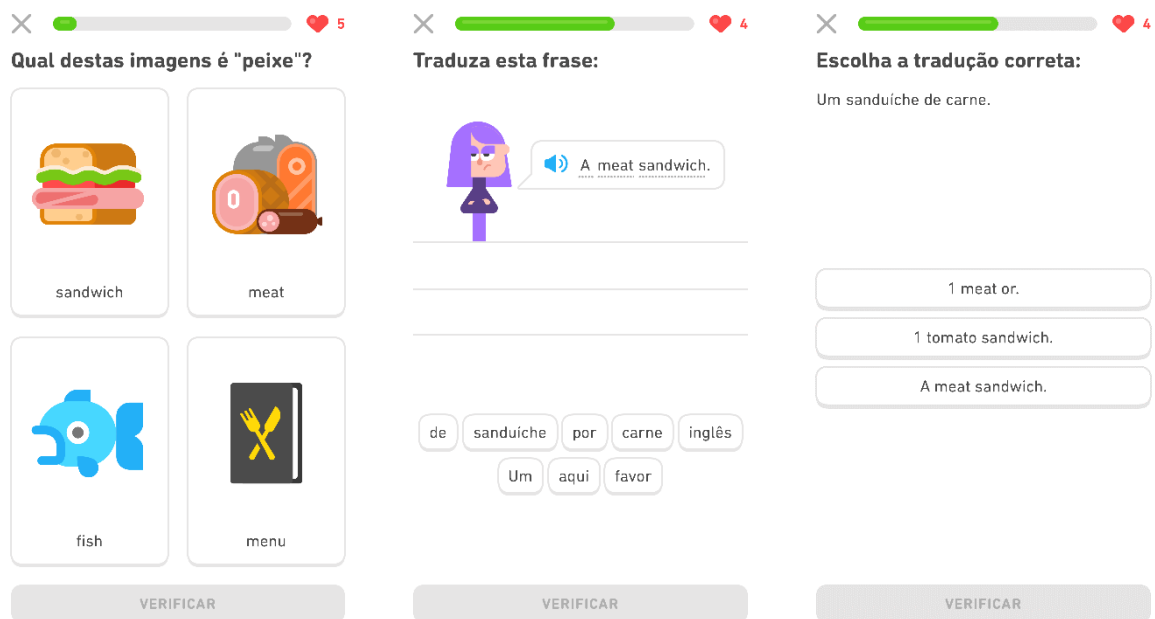
espanhola, francesa, alemã, italiana e o esperanto. Apesar de possuir a versão *web*, vamos nos ater ao proposto pelo aplicativo, por ser alvo do estudo.

Esse aplicativo é gratuito, no entanto, possui uma versão *plus* paga, em que é possível estudar sem a interrupção de propaganda e sem limite de “vidas”, e pode ser usado de modo *offline*. Além disso, há a possibilidade de se começar pelo nível iniciante do idioma, até níveis mais avançados, a partir de uma prova niveladora. Há também a possibilidade de realizar um teste de proficiência de inglês aceito em algumas universidades, além de existir a opção do Duolingo para Escolas.

A interface do Duolingo é bastante colorida e conta com a presença de uma mascote, o Duo. O público-alvo abrange todas as idades, desde que o usuário aprendiz seja alfabetizado. Na parte principal, ele se divide em lições que se organizam em forma de uma “árvore das habilidades”, em diferentes níveis, e são apresentadas por campos lexicais, como *Saudações*, *Viagem*, *Família*, *Estudos*, *Emoções*, *Comida*, entre outros. Nelas são trabalhadas, de forma variada, a *escrita* (exercícios de cópia, e escrita de palavras), a *leitura* (exercícios de leitura de frases), a *fala* (exercícios de repetição) e a *compreensão auditiva* (exercícios de ditado).

Os exercícios principais trabalham com fixação de vocabulário a partir da tradução das palavras na língua materna e com o auxílio de imagens. As lições voltadas para níveis iniciais partem da apresentação de palavras que, posteriormente, serão trabalhadas em frases, comumente utilizadas no contexto daquele campo lexical. A primeira atividade de cada lição requer que o usuário escolha o equivalente de palavras pertencentes ao campo lexical trabalhado. A partir daí, as próximas atividades apresentam frases em que essas palavras aparecem, por meio de ditados, reescrita em língua materna ou língua estrangeira estudada, escolha lexical, entre outras. A Fig. 4 abaixo mostra uma parte da lição intitulada “cafeteria”.

Figura 4 – Lição *Cafeteria*



Fonte: Aplicativo móvel Duolingo (2020).

Na primeira imagem da sequência cima, os itens lexicais são apresentados em inglês, com suas respectivas imagens, e o usuário precisa clicar naquela que corresponda à palavra “peixe” em inglês. Nas próximas duas, é necessário traduzir “*a meat sandwich*” para o português, selecionando as traduções corretas, e, na última, o contrário deve ser feito. A mesma sequência é seguida ao longo de todas as lições da árvore das habilidades, ou seja, o léxico é apresentado, e depois é utilizado em frases comumente usadas no contexto daquele campo lexical, por meio de traduções.

Já o exercício Duolingo Histórias promete melhorar a leitura e a compreensão auditiva a partir de histórias curtas, em situações comunicativas específicas, e não possui indicativo de nível, uma vez que não se encontra dentro das lições principais, podendo ser realizado a qualquer momento por usuários de qualquer nível. Ele está disponível apenas para o sistema iOS até o momento. Esta seção se divide em 17 séries, e cada série conta com dez situações, como, por exemplo, *Bom dia, No museu, A prova, A reserva, O passaporte, Feliz aniversário*, entre outras. Cada uma delas representa um exercício, que, se completado de forma correta, o usuário recebe determinado número de pontos, chamados de *XP*, conforme se observa, pela Fig. 5, na tela inicial do Duolingo Histórias.

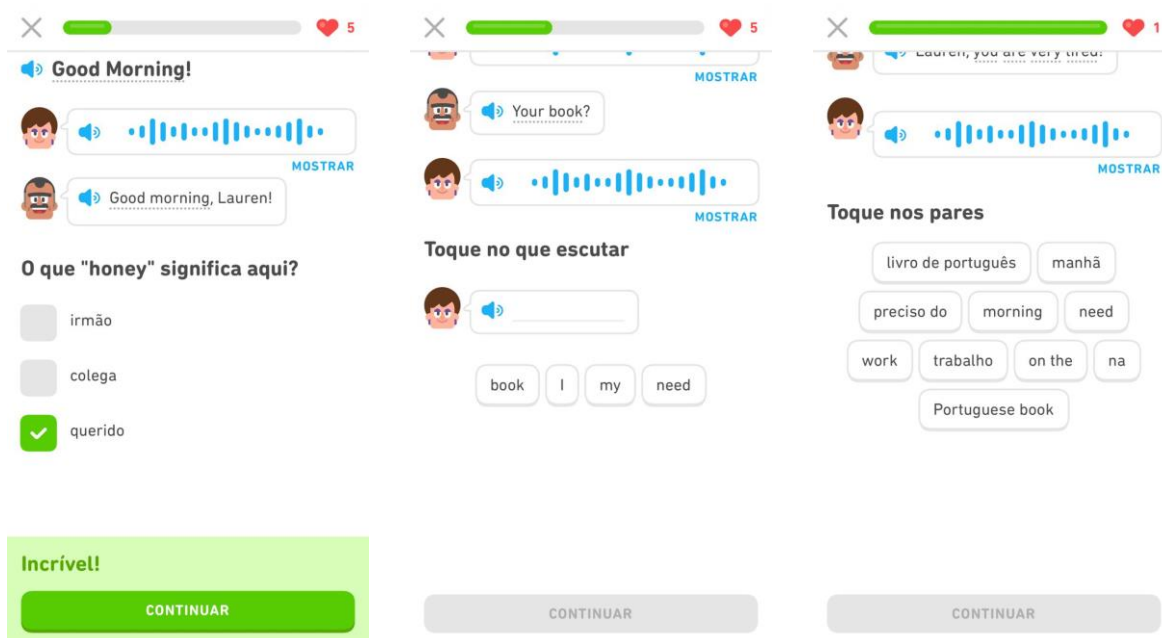
Figura 5 – Tela inicial do exercício Duolingo Histórias



Fonte: Aplicativo Duolingo (2020).

Ao clicar no item desejado, o usuário se depara com diálogos, em que há a alternância de frases escritas ou ditadas. Após uma breve sequência de frases, é necessário responder a uma atividade proposta. Na Fig. 6 a seguir, há o exemplo de três atividades diferentes dentro do item *Bom Dia*.

Figura 6 – Atividade *Bom dia*, do Duolingo Histórias



Fonte: Aplicativo Duolingo (2020)

No caso do exercício em análise acima, o diálogo é realizado entre um homem e uma mulher, que se encontram pela manhã e se cumprimentam. A mulher diz que precisa encontrar seu livro de português e que precisa de café. A narrativa (*storytelling*) gira em torno do fato de ela estar cansada e, por isso, trocar o açúcar por sal, sem ter a intenção. O primeiro exercício é uma pergunta de múltipla escolha em que o usuário precisa saber a tradução da palavra “*honey*”. A palavra em questão aparece na fala da mulher, apenas por meio do áudio. São dadas três alternativas da língua materna: irmão, colega e querido. Se o usuário não conhecia o equivalente para o português, deveria inferir a tradução pelo contexto apresentado na situação.

O segundo exercício conta com um ditado, pois disponibiliza o áudio de uma frase e solicita que usuário toque nas palavras da frase, considerando a ordem correta. No último exercício, é necessário juntar os pares de palavras em português e o equivalente no inglês. Ali se encontram palavras e colocações advindas do diálogo, mas agora apresentadas fora do contexto. Todas as “histórias” seguem este padrão: a apresentação do diálogo em forma de áudio e exercícios que trabalham palavras e frases, por meio de tradução.

Os elementos de gamificação estão presentes tanto nas atividades das lições principais, quanto no Duolingo Histórias. A cada resposta dada pelo usuário, existe a opção “verificar” localizada na parte inferior da tela (conforme pode ser observado na Figura 4), no caso das lições principais, e a opção “continuar” (Figura 6), no caso do Histórias. Estas opções, ao serem pressionadas, geram um som característico, ou de acerto ou de erro. Caso o usuário acerte a atividade, ele é *recompensado* com *pontos*, que se acumulam ao final da lição. No caso de erro, o usuário perde uma das “vidas” disponíveis. Acabando todas as vidas, o usuário precisa aguardar o aplicativo liberar outras vidas, o que pode levar duas horas ou mais. Esta ação representa um retorno (*feedback*) imediato ao aprendiz, o que é apontado como algo positivo na aprendizagem, porque não existe a morosidade comum das práticas tradicionais de ensino.

Quando se erra uma questão, essa sempre volta a ser apresentada ao usuário até que o mesmo a acerte, desde que suas “vidas” estejam preservadas. Isto garante a sensação de *desafio*, bem como de *progressão* ao longo da atividade. Conforme o usuário for concluindo as atividades e avançando de níveis, são dadas as medalhas, como forma de recompensa, além de ser colocado em um ranking com outros usuários do aplicativo.

Mondly e o Chatbot

A plataforma de ensino de línguas estrangeiras denominada Mondly possui mais de 50

milhões de usuários cadastrados, de acordo com o próprio *site*⁸⁶, e oferece cursos completos para 33 idiomas, por meio de *website* e de aplicativos móveis. A empresa surgiu em 2014, e é considerada *freemium*, ou seja, oferece um determinado número de conteúdos *free* (gratuitos) e, caso o usuário queira dar continuidade aos estudos, precisa adquirir a versão *premium* (paga).

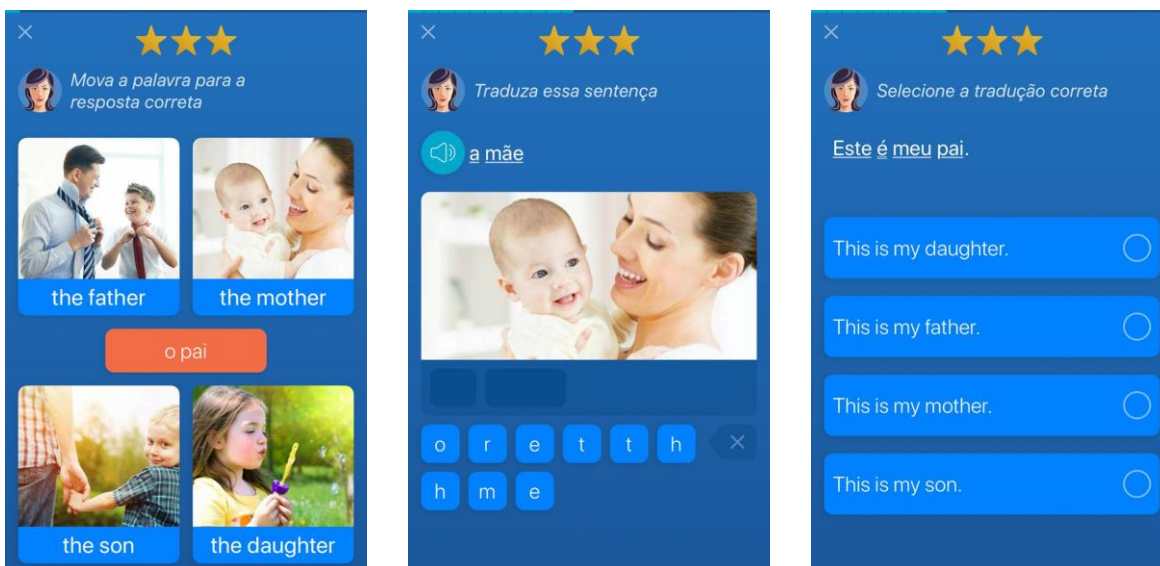
O método utilizado por essa plataforma promete ensinar a partir de frases comuns do idioma, ao invés de palavras isoladas, além de ofertar áudios de falantes nativos, e usar um sistema de repetição testado e eficaz.

Apesar de ser bastante colorida, a interface do Mondly é mais sóbria se comparada à interface do Duolingo. A tela inicial mostra as categorias que se dividem em lições principais completas, atividades de vocabulário separadas por categoria lexical, atividades de gramática, e as atividades do Chatbot. Em outro campo, o usuário tem acesso às estatísticas do seu aprendizado, por meio do tempo despendido, a quantidade de palavras e de frases trabalhadas, e do progresso diário apresentado por meio de um gráfico. A partir da quantidade de tempo gasto e de exercícios realizados no aplicativo, o usuário recebe determinada pontuação que pode ser comparada com a de outros usuários.

As categorias de atividades principais, assim como no Duolingo, também são divididas por campos lexicais e são intituladas como *Família, Países e línguas, Estações e clima, Transporte público, Animais domésticos*, entre outras. Ao clicar no campo lexical, o usuário é apresentado a seis lições sobre o tema. A Fig. 7 abaixo mostra uma sequência de três quadros da lição sobre *Família*. A abordagem é semelhante ao Duolingo, uma vez que primeiro é apresentado o léxico da unidade, por meio de tradução e imagem. A diferença entre os dois aplicativos é que o Duolingo possui imagens em formato de desenho, e o Mondly mostra fotos. Depois de apresentar o vocabulário da lição, os próximos passos são praticar frases isoladas com a inclusão dessas palavras trabalhadas, bem como recordar suas grafias.

Figura 7 – Lição Principal *Família*

⁸⁶ Disponível em: <www.mondly.com>. Acesso em: 10 jul. 2020.

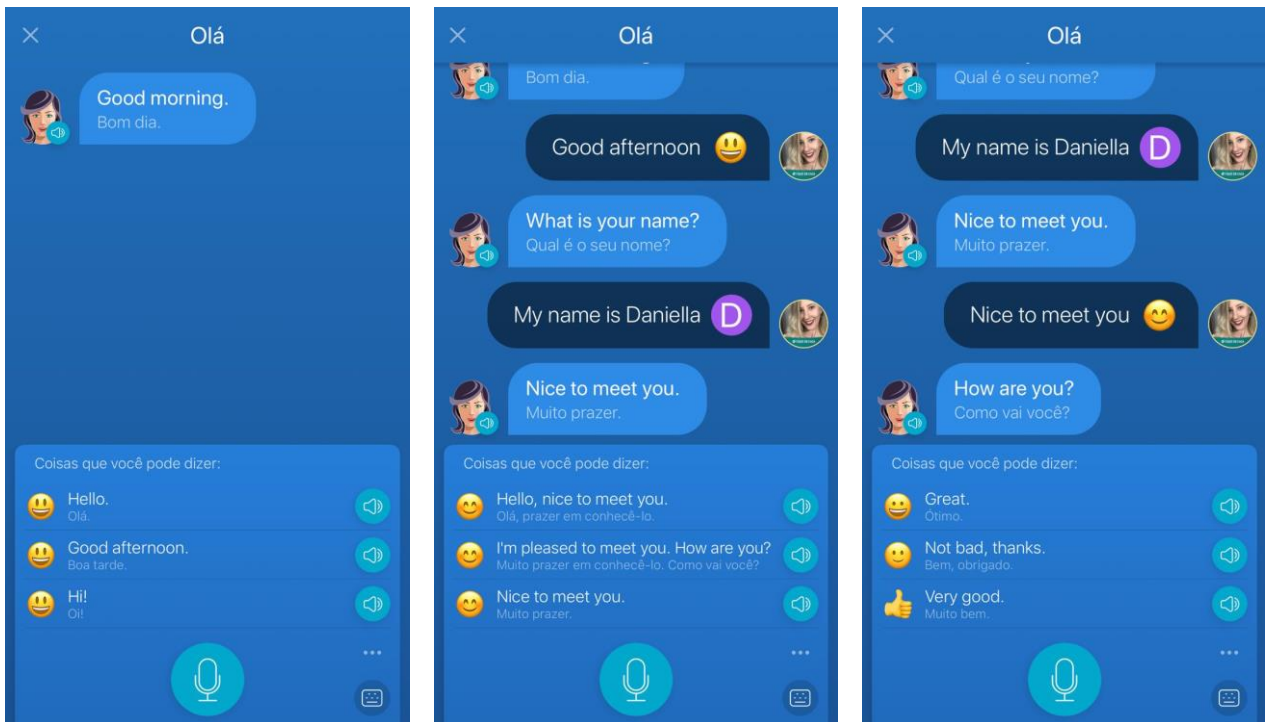


Fonte: Aplicativo Mondly (2020).

Já o Chatbot é voltado para a prática de conversação com reconhecimento de voz e não especifica o nível. Nesse aplicativo são explorados oito itens, por temas de situações comunicativas, como *Olá*, *Restaurante*, *Hotel*, *Bilhetes* e outros.

A atividade conta com um diálogo pré-estabelecido em que o usuário é atuante, uma vez que são dadas algumas opções de resposta, ficando a seu cargo definir qual delas escolherá. Para cada frase em inglês, existe o áudio e a respectiva tradução para o português. As respostas podem ser dadas tanto em forma de áudio produzido pelo usuário, quanto de forma escrita (digitada). Os áudios podem ser ouvidos quantas vezes forem necessárias, tanto as frases apresentadas pelo aplicativo, quanto as de resposta. Caso o usuário pronuncie errado, aparece uma mensagem para que fale devagar e é dada a oportunidade para que seja repetida até que acerte a pronúncia. A Fig. 8 mostra um pouco dessa dinâmica.

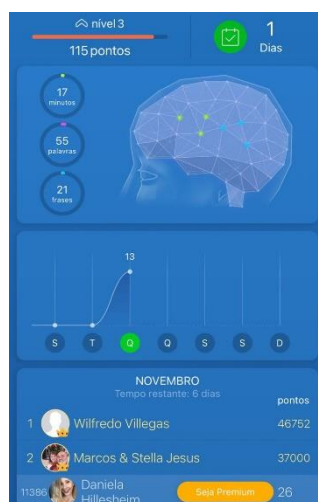
Figura 8 – Atividade *Olá*, do Chatbot.



Fonte: Aplicativo Mondly (2020).

Essa proposta, apesar de trazer léxico e frases pertencentes ao nível iniciante, até alguns mais avançados, pode ser realizada por qualquer usuário, em razão da tradução disponibilizada. Já em relação aos elementos de gamificação, as atividades principais exploram mais este recurso do que o Chatbot. A começar pelo fato de que apenas nas principais são gerados *pontos*, os quais servem para *recompensar* e colocar o usuário no *ranking* mensal do aplicativo, conforme Figura 9.

Figura 9 – Página final de uma lição principal do Mondly



Fonte: Aplicativo Mondly (2020).

Outros elementos explorados tanto nas lições principais como no Chatbot são a *progressão* e o *feedback* imediato, porém de forma não similar. Enquanto que, nas primeiras, a progressão se dá por meio de um aviso do acerto/erro com um ícone de verificação (*tick*) e um som característico. No Chatbot, o *retorno* é dado por meio da conversa. Por exemplo, se a atividade requer uma resposta de uma determinada pergunta, e o usuário responde de forma equivocada, a aplicativo se utiliza de frases como “*pardon me?*” (“desculpe-me?”, no sentido de não compreender) ou “*repeat, please*” (“repita, por favor”). O próximo item trata da análise e da comparação dos dois aplicativos.

Comparação e análise

O Duolingo Histórias tem como foco a prática da leitura e da compreensão auditiva, por meio de situações comunicativas com o intuito de serem reais e corriqueiras. Nesse exercício, portanto, o léxico é trabalhado de forma contextualizada, ao contrário do que algumas das outras atividades do aplicativo o são, conforme apontado por Leffa (2014).

O mesmo acontece com o Chatbot, as palavras estão dentro de um contexto, apesar da conversa ser mecânica e ter um número limitado de opções de respostas. Esse ponto em questão poderia ser mais abrangente, já que o objetivo da atividade é a prática da fala e a promessa é de ser realizada em uma situação “real”.

Ambas atividades são divididas por campos lexicais de situações específicas, sendo que são apresentadas várias palavras novas com o intuito de ampliar o vocabulário do usuário. Isso se mostra bastante importante para o aprendizado de uma língua, uma vez que ter conhecimento do objetivo do

aluno faz toda a diferença quanto aos recursos e metodologias a serem utilizadas. Corda e Marelo (2004) apontam que “[...] 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 propósitos”⁸⁷ (CORDA; MARELLO, 2004, p. 30, tradução nossa). Assim, tanto as atividades Chatbot e Duolingo Histórias, como as lições principais se preocupam com a validade do vocabulário específico a ser aprendido pelo usuário.

No Duolingo Histórias é provável que os aprendizes de níveis básicos tenham dificuldade de realizá-la. Isso se deve ao fato de que nem todas as frases possuem a transcrição. Então a realização do exercício fica a cargo da tentativa e erro do usuário. Não fica claro no enunciado do exercício para qual nível ele é voltado. O mesmo problema não acontece com o Chatbot, pois ele apresenta a transcrição e a tradução de forma concomitante. O Histórias mostra a tradução das frases para o português, apenas se clicar em cima da frase em inglês, enquanto no Chatbot, as traduções aparecem o tempo todo na tela.

A promessa de falantes nativos narrando os áudios das atividades do Mondly não necessariamente confere naturalidade às conversas do Chatbot. Além das frases serem estanques, os áudios soam de forma mecânica, ou ainda robotizadas. Nesse quesito, o Duolingo Histórias oferece um material mais real, no sentido de que as falas realmente soam um pouco mais naturais, por conta da entonação. Além disso, quando há transcrições das falas, existe uma forma de demarcar qual palavra está sendo pronunciada a cada momento, facilitando assim o acompanhamento da pronúncia de cada frase, o que não existe no Chatbot.

Apesar de parecidos na proposta, por consistirem em diálogos, ambos possuem focos diferenciados, conforme é mostrado no Quadro 1.

Quadro 1 – Itens no Chatbot e no Duolingo Histórias

Aprendizado do léxico	Aplicativos			
	Duolingo		Mondly	
Atividades	Lição principal	Duolingo Histórias	Lição principal	Chatbot
Exercícios de escrita	X		x	x
Escuta das frases	X	x	x	x
Escuta de palavras de forma isolada	X		x	
Gravação de pronúncia	X		x	x

⁸⁷ “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).



Ouvir novamente a frase	X	x	x	x
Exercício com o léxico	X	x	x	
Uso de imagens nos exercícios de léxico	X		x	

Fonte: As autoras (2020).

O enfoque dado pelo Duolingo Histórias se concentra na leitura e na escuta, portanto, não possui atividade de escrita, tampouco de fala. O objetivo fica a cargo da interpretação da situação, na maioria das vezes, com desfecho cômico, com o aprendizado do léxico utilizado no diálogo. Existe a possibilidade de ouvir novamente o diálogo quantas vezes for necessário, frase a frase. No entanto, em ambos, não é possível ouvir palavras isoladas, o que seria algo interessante para prática da escuta e da fala.

Já o Chatbot busca trabalhar com a prática da fala, portanto, existe a ferramenta de reconhecimento de voz. Entretanto, não é possível ouvir a própria gravação, outro ponto que é insuficiente, uma vez que se ouvir também é um elemento importante no aprendizado de uma língua.

Em relação aos itens de gamificação, a atividade Duolingo Histórias apresenta, portanto, características de *storytelling*, desafio, progressão, recompensa e *feedback*. A cada questão respondida, existe a sensação de desafio e um *feedback* imediato ao receber a correção logo após a resposta. E, ao responder, vem a progressão com a continuidade do exercício. Se a resposta estiver correta, o usuário recebe a recompensa. Além disso, há a quantidade de cinco “vidas” disponíveis, as quais são o número de vezes que o usuário pode errar. Caso erre as cinco vezes, o usuário apenas poderá voltar a realizar o exercício novamente algumas horas depois. No caso do Chatbot, também são explorados os elementos de progressão, *feedback* imediato, *ranking* e de recompensa ao final, com o ganho de pontos.

No que se refere à abordagem, o Duolingo Histórias e o Chatbot, se comparados aos exercícios das lições principais, não focalizam o aprendizado do léxico, deixando esse passo para as primeiras, que o trabalham a partir da divisão por campos lexicais, e por frases isoladas.

Considerações finais

Muito se discute sobre o ensino do léxico acontecer de modo descontextualizado nos aplicativos de ensino de línguas. O que podemos observar, com as atividades Duolingo Histórias e Chatbot, é que ambos os aplicativos fazem uma tentativa de se desprender desse conceito. Suas propostas buscam colocar o usuário aprendiz em uma situação comunicativa semelhante à real.

Portanto, as palavras apresentam-se, nas atividades, dentro de um contexto em que elas são normalmente utilizadas. Isso, no entanto, pode ser visto como limitador, pois, a princípio, as atividades mostram apenas um significado dos muitos que cada palavra possui. É certo que em um contexto específico há somente um significado, mas é importante que o estudante tenha acesso aos demais significados que a palavra pode vir a apresentar. Isso é reforçado com o uso da imagem, que também direciona para um único significado da palavra.

Em relação ao Chatbot, observamos que as frases pré-estabelecidas, bem como seu áudio, são muito estanques e robotizadas. Ao oferecer apenas três opções de respostas, o exercício não representa necessariamente uma situação real.

O Duolingo Histórias apresenta algumas frases apenas por meio do áudio, sem as transcrições. Apesar de compreendermos o intuito disso, isso pode ser um fator que impede que alunos de níveis iniciantes pratiquem o exercício. Outra questão é o fato de não se poder ouvir cada palavra individualmente. Isso também pode ser colocado como um obstáculo à aprendizagem do léxico.

Todavia, os elementos de gamificação, explorados principalmente pelo Duolingo Histórias, tornam a atividade mais atraente, fazendo com o usuário aprendiz se engaje e se motive a permanecer por mais tempo e com mais vontade de acertar os exercícios.

Por fim, a partir da análise das atividades gamificadas, observamos que, apesar de consideradas práticas pedagógicas inovadoras, que motivam seus usuários aprendizes, é importante que os aplicativos de ensino de línguas desenvolvam e aperfeiçoem sua abordagem de forma constante, para obter resultados cada vez melhores.

Referências

- ALVES, F. *Gamification: como criar experiências de aprendizagem engajadoras*. E-book. 2. ed. São Paulo: DVS, 2015.
- BIDERMAN, M. T. C. Léxico e vocabulário fundamental. *Alfa*. São Paulo: 1996, vol. 40, pp. 27-46.
- _____. As ciências do léxico. In: OLIVEIRA, A. M. P. P.; ISQUERDO, A. N. (orgs). *As ciências do léxico: lexicologia, lexicografia, terminologia*. 2. ed. Campo Grande, MS: Ed. UFMS, 2001, p. 13-22.
- CABRAL, A. C. S. F. *Estratégias Lúdicas inseridas na experiência do usuário: Duolingo e sua forma de aproximação*. 2018. Dissertação (Mestrado em Tecnologias da Inteligência e Design Digital). 101 f. Programa de Pós-Graduação em Tecnologias da Inteligência e Design Digital, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo - PUC, São Paulo, 2018.
- CORDA, A.; MARELLO, C. *Lessico: insegnarlo e impararlo*. Perugia, Itália: Guerra Edizioni, 2004.
- DETERDING, S. *From Game Design Elements to Gamefulness: Defining “Gamification”*. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/230854710_From_Game_Design_Elements_to_Gamefulness_Defining_Gamification. Acesso em: 10 mar. 2020.
- FERREIRA, M. C. Campos léxico-semânticos e o ensino de vocabulário de segunda língua. *Revista ProLíngua*, v. 2. n. 2., p. 38-47, Jul./Dez. de 2009.
- HONORATO, A. A. *Duolingo no ensino-aprendizagem de inglês com foco no vocabulário: potencialidades e limitações*. 2018. Dissertação (Mestrado em Ensino e Processos Formativos). 152 f. Programa de Pós-Graduação em Ensino e Processos Formativos, do Instituto de Biociências, Letras e Ciências Exatas. Universidade Estadual Paulista – UNESPAR, São José do Rio Preto, São Paulo, 2018.
- KAPP, K. *The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education*. San Francisco: Pfeiffer, 2013.
- LEFFA, V. J. Gamificação adaptativa para o ensino de línguas. In: *Anais do Congresso Ibero-Americano de Ciência, Tecnologia, Inovação e Educação*. Buenos Aires, 2014, p. 1-12.
- _____. Redes sociais: ensinando língua como antigamente. In: ARAÚJO, J; LEFFA, V (Orgs.). *Redes sociais e ensino de línguas: o que temos de aprender?* São Paulo: Parábola Editorial, 2016. p. 155-170.
- LOBATO, G. et al. *Educação e Tecnologia: novas possibilidades, novos caminhos*. E-book. 1. ed., 2018.
- ORSI, V. Lexicologia: o que há por trás das palavras? In: GOLÇALVES, A. V.; GÓIS, M. L. S. (org) *Ciências da linguagem: o fazer científico?* Campinas, SP: Mercado das Letras, 2012.
- PAIVA, V. L. M. O. Tecnologias digitais no ensino de línguas: passado, presente e futuro. *Revista da Abralin*, v. 18, n. 1, p. 02-26, 2019.
- SANTOS, M. E. M. *Para além dos bons jogos: os princípios da competência comunicativa em atividades gamificadas*. 2018. 111f. Dissertação (Mestrado em Letras) – Programa de Pós-Graduação em Letras. Universidade Federal de Pelotas, Pelotas, 2018.
- SATAKA, M. M. *Análise do aplicativo Duolingo para aprendizagem de Língua Espanhola: uma pesquisa narrativa*. 2019. 181 f. Dissertação (Mestrado em Linguística e Língua Portuguesa). Programa de Linguística e Língua Portuguesa da Faculdade de Ciências e Letras. Universidade Estadual Paulista – UNESP, Araraquara, 2019.
- VILELA, M. O ensino da língua na encruzilhada das normas. *Revista do GELNE*, v. 1, n. 2, p. 91-104, 1999.
- _____, M. O léxico do Português: perspectiva geral. *Filologia Linguística Portuguesa*, n. 1, p. 31-50, 1997.

Submissão: setembro de 2020

Aceite: dezembro de 2020