

**RAL: UMA PONTE PARA A APRENDIZAGEM DE LÉXICO EM LÍNGUAS  
ADICIONAIS.****SANTOS L. S<sup>1</sup>, KREWER, E<sup>1</sup>, FAGUNDES, A.<sup>2</sup>, FONTANA M. V. L.<sup>2</sup>**

O projeto de pesquisa Léxico Lúdico: O uso de realidade aumentada para o ensino de léxico na aprendizagem de Língua, está vinculado ao Grupo de Pesquisas em Políticas Linguísticas, Formação Docente e Novas Tecnologias para o Ensino de Línguas (*POLIFONIA*). O projeto tem como objetivo desenvolver um aplicativo de Realidade Aumentada e colocá-lo à prova por meio dos materiais didáticos desenvolvidos pelos integrantes do CELUFFS do *campus* de Cerro Largo. No ano de 2021, a pesquisa foi contemplada com uma bolsa da FAPERGS, assumida pela estudante Lindalva Siqueira dos Santos. Neste caso, iniciaram-se os testes do aplicativo, com inserção de códigos ou ícones para projeção de RA nos materiais didáticos desenvolvidos pelo Centro de Línguas da UFFS (CELUFFS). O manuseio do aplicativo é simples, basta fazer o *download* pelo repositório Lengua Identidad y Buenas Ideas en Repositorio Educacional (LIBRE) e logo apontar a câmera para o ícone, então aparecerá um elemento em 3D, uma imagem representando a palavra. A pesquisa é baseada no ciclo recursivo proposto por Leffa (2008), que envolve quatro momentos (1) análise, (2) desenvolvimento, (3) implementação e (4) avaliação. Primeiramente, realizaram-se pesquisas para o desenvolvimento dos qr codes, utilizando-se de diferentes métodos para a criação dos ícones, sem sucesso. Diante disso, começou-se a criação pela plataforma Canva, os códigos criados na plataforma mostraram-se muito adequados, de tal modo que foram desenvolvidos 235 ícones disponíveis no Unity e inseridos num portfólio disponibilizado livremente no site *Flickr*, tanto o aplicativo quanto a pasta com os marcadores desenvolvidos podem ser acessados pelo LIBRE. Os resultados são satisfatórios e o aplicativo está realizando a leitura corretamente dos ícones inseridos nos materiais didáticos. Concluimos, então, que a pesquisa segue em andamento e o aplicativo Realidade aumentada no ensino e aprendizagem de línguas (RAL) está sempre sendo aprimorado e alimentado para que os usuários tenham acesso a uma gama cada vez mais ampla de recursos em RA.

**Palavras-chave:** Realidade Aumentada; Aplicativo; Ensino de Línguas; Línguas Adicionais.

**Origem:** Pesquisa

**Instituição Financiadora:** Fundação de Amparo à Pesquisa do Rio Grande do Sul (FAPERGS).

---

<sup>1</sup> Acadêmica Lindalva Siqueira dos Santos, Universidade Federal da Fronteira Sul, *campus* Cerro Largo, contato: [lindalvahss@gmail.com](mailto:lindalvahss@gmail.com)

<sup>1</sup> Mestranda Emanuele Krewer, Universidade Federal do Rio Grande, *campus* Carreiros, contato: [emanuelekrewericr@gmail.com](mailto:emanuelekrewericr@gmail.com)

<sup>2</sup> Professora Doutora Angelise Fagundes, Universidade Federal da Fronteira Sul, *campus* Cerro Largo, contato: [angelisef@gmail.com](mailto:angelisef@gmail.com)

<sup>2</sup> Professor Doutor Marcus V. L. Fontana, Universidade Federal da Fronteira Sul, *campus* Cerro Largo, contato: [marcusfontana2011@gmail.com](mailto:marcusfontana2011@gmail.com) Orientador (a)