



UEPB

UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA

CAMPUS I

FACULDADE DE LINGUÍSTICA, LETRAS E ARTES - FALTA

CURSO DE LICENCIATURA EM LETRAS INGLÊS

ANNA LAURA DE OLIVEIRA SANTOS

**AS CONTRIBUIÇÕES DOS JOGOS E MÍDIAS DIGITAIS PARA A AQUISIÇÃO DA
LÍNGUA INGLESA COMO LÍNGUA ESTRANGEIRA**

CAMPINA GRANDE

2024

ANNA LAURA DE OLIVEIRA SANTOS

**AS CONTRIBUIÇÕES DOS JOGOS E MÍDIAS DIGITAIS PARA A AQUISIÇÃO DA
LÍNGUA INGLESA COMO LÍNGUA ESTRANGEIRA**

Trabalho de Conclusão de Curso (Monografia) apresentado à Coordenação do Curso de Letras Inglês da Universidade Estadual da Paraíba, como requisito parcial à obtenção do título de licenciada em Letras Língua Inglesa.

Área de concentração: Linguística Aplicada.

Orientador: Prof. Me. Rivaldo Ferreira da Silva.

**CAMPINA GRANDE
2024**

É expressamente proibido a comercialização deste documento, tanto na forma impressa como eletrônica. Sua reprodução total ou parcial é permitida exclusivamente para fins acadêmicos e científicos, desde que na reprodução figure a identificação do autor, título, instituição e ano do trabalho.

S237c Santos, Anna Laura de Oliveira.

As contribuições dos jogos e mídias digitais para a aquisição da língua inglesa como língua estrangeira [manuscrito] / Anna Laura de Oliveira Santos. - 2024.
37 p. : il. colorido.

Digitado.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Letras Inglês) - Universidade Estadual da Paraíba, Faculdade de Linguística, Letras e Artes, 2024.

"Orientação : Prof. Me. Rivaldo Ferreira da Silva, Coordenação do Curso de Letras Inglês - CEDUC. "

1. Língua inglesa. 2. Jogos digitais. 3. Ludicidade. 4. Língua estrangeira. I. Título

21. ed. CDD 372.652 1

ANNA LAURA DE OLIVEIRA SANTOS

AS CONTRIBUIÇÕES DOS JOGOS E MÍDIAS DIGITAIS PARA A AQUISIÇÃO DA LÍNGUA
INGLESA COMO SEGUNDA LÍNGUA

Trabalho de Conclusão de Curso (Artigo)
apresentado à Coordenação do Curso de Letras
Inglês da Universidade Estadual da Paraíba, como
requisito parcial à obtenção do título de licenciada
em Letras Língua Inglesa.

Área de concentração: Linguística Aplicada.

Aprovada em: 20/06/2024.

BANCA EXAMINADORA

Rivaldo Ferreira da Silva
Prof. Me. Rivaldo Ferreira da Silva
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

Jéssica Thaiany Silva Neves
Profa. Ma. Jessica Thaiany Silva Neves
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

Francisco Gabriel Cordeiro da Silva
Prof. Me. Francisco Gabriel Cordeiro da Silva
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

À minha mãe, que apesar de árdua, nunca desistiu de suas batalhas para conquistar tudo aquilo que um dia almejou, DEDICO

AGRADECIMENTOS

Depois de 4 longos anos vivendo a experiência multifacetada de emoções que foi vivenciar a graduação, posso dizer que sou infinitamente grata pela conclusão desse processo. À quem sempre acreditou na solitude da vida, aprendi com o início dos anos acadêmicos que, na verdade, eu nunca estive só. E foi por tantas pessoas especiais que estiveram presentes desde o começo ou adentraram na minha vida durante essa jornada que devo dizer, a nossa jornada é feita também pelas pessoas que nos apoiaram em nossos momentos de maior fraqueza. Por isso, agradeço:

À minha família, como um todo.

Em especial à minha mãe, que desde sempre me inspirou a batalhar por tudo aquilo que um dia sonhei, e esteve comigo durante todas as vezes que a ansiedade me fez pensar em desistir.

Ao meu pai, que sempre se fez presente em tudo que não consegui alcançar sozinha. E mesmo antes de vencer já me viu no pódio, em primeiro lugar.

À tia Gediene, que sempre foi como uma segunda mãe pra mim, e acalentou meu coração nos momentos difíceis.

Aos meus avós, que diariamente se fazem presentes, mostrando a importância de batalhar por aquilo que almejo.

À Évelin, que me inspirou a seguir a carreira de professora, me orientou durante os percalços da profissão e me inspirou efetivamente como profissional.

À minha querida irmã, Anna Gabriela. Por mais que ainda seja muito nova para poder ver, é a luz que ilumina meus dias mais escuros, a motivação da minha ansiedade de vencer.

Ao meu amado companheiro, Diego Renan, que esteve comigo todos os dias, durante os altos e baixos, agiu como conselheiro, orientador, e, principalmente, como motivação da presente pesquisa. Agradeço por toda a paciência e amor que você tem por mim.

Aos meus amigos, em especial à Raquel e Gabi, que sempre torceram por mim, a recíproca é verdadeira. E todos os colegas da van, que deixaram às 4 horas de transporte menos cansativas.

Agradeço aos meus colegas de turma, em especial a minha xará, Laura, que esteve comigo dos primeiros dias da graduação até o final. Não tenho palavras para agradecer o seu companheirismo e motivação diária. Não imagino como seria a graduação sem você.

Aos meus professores, que foram o diferencial da minha graduação. Profs. Me. Giovanne, Esp. Viviane e Me. Gabriel, agradeço por transformar a minha prática discente e docente.

Especialmente, ao Professor Me. Rivaldo, sou imensamente grata por todos os letramentos e transformações em minha prática, por me orientar não somente no TCC, mas na vida acadêmica como um todo. É gratificante ter um conterrâneo como inspiração docente, seu apoio foi crucial, especialmente nos últimos períodos, para a minha jornada acadêmica.

Aos coordenadores do curso, Dra. Karine e Dr. Valécio, por sempre serem solícitos e abertos ao corpo estudantil.

Aos meus colegas de trabalho da Wizard. Em especial, à minha amiga e coordenadora Gabriela, que assim como eu, é estudante de graduação de Letras - Inglês e me inspirou a entrar na instituição, me apoiou e acreditou em mim desde o início da carreira - assim como nosso colega e professor Gildo - e nunca me fez esquecer o propósito de nossa carreira. Você é uma inspiração, torço muito pelo seu sucesso!

Aos meus alunos, que me fazem todo dia buscar mais para contribuir para seu aprendizado, e me inspirarem profissionalmente. O que seria do professor sem os alunos?

Por último, mas não menos importante, dedico a mim estes quatro anos de batalha. Agradeço por ser a protagonista, e nunca a impostora, da realização desse sonho.

Portanto, agradeço também a todos os desafios que um dia me fizeram duvidar de quem, porque ou como sou e o que faço, estes me fizeram mais resilientes, e sei que todos os supramencionados limpam o caminho para que eu pudesse passar, espero fazer o mesmo por vocês um dia. Os dedico o fruto do meu sucesso, regado à lágrimas de gratidão, aos que nunca ousaram soltar-me a mão.

RESUMO

Nos últimos anos, se tem estudado muito a influência das músicas, filmes e séries para o interesse e ensino-aprendizagem da Língua Inglesa como língua estrangeira. Isso porque, essas mídias são de uso frequente dos estudantes: seja por interesse próprio, ou a fim de estar em contato com a língua alvo, assim, atingindo o objetivo do aprendizado. Entretanto, a língua inglesa se faz presente em diversas comunidades, inclusive no mundo *gamer*. Ao analisar o interesse e desempenho dos alunos jogadores em sala de aula, surgiu a necessidade de entender as influências dos jogos e mídias digitais para a contextualização e interesse que tais mídias podem despertar e contribuir para o ensino-aprendizagem da língua inglesa. Visando compreender tais influências, esta pesquisa é de procedimentos bibliográficos integrativos, de abordagem qualitativa e caráter exploratório, na qual buscamos documentos experimentais e teóricos existentes que auxiliassem na compreensão, fundamentação e análise de dados apresentados. No entanto, contextualizaremos brevemente as teorias de aquisição da língua através dos estudos de Fiorin (2010), Mussalin e Bentes (2010), Aquino e Valle (2010), Ney e Smolinsky (2010), Martelotta (2008), Cunha (2008) e Figueiredo (2019). Posteriormente, apresentaremos o início do processo de comercialização dos *games* à luz dos estudos de Luz (2010) e Silveira Silva (2020). Finalizaremos o nosso referencial teórico discutindo sobre as oportunidades de aprendizagem em contextos informais no mundo virtual e suas relações com afetividade sob o olhar de Junior e Cruz (2012), Grillo, Rodrigues e Navarro (2019), Godwin-Jones (2014), Zheng, Newgarden e Young (2012), Figueiredo (2019), Almeida (2008), à luz de Wallon (1941), Meister, *et. al.*, (2020) e Rabello (2020). E por fim, analisamos os resultados dos estudos de Leão-Junqueira (2020), Silveira Silva (2020) e Vogelmann, Ferraz e Brawerman-Albini (2020), no qual encontramos as contribuições e influência dos jogos e mídias digitais para o desenvolvimento de habilidades linguísticas através da ludicidade *gamer*, a qual contribui não somente para a aquisição da língua estrangeira, mas para a conexão entre indivíduos, desenvolvimento de valores e habilidades sociais.

Palavras-chave: aquisição da língua inglesa; jogos digitais; afetividade; ludicidade.

ABSTRACT

In recent years, the influence of songs, series and movies have been studied because of its influence on interest and achievements in learning and teaching English as a foreign language. That is because these sources are frequently consumed by foreign students because of self interest or being in touch with the target language in order to learn a new one. However, the English language is used in many places, including the gamer community. While analyzing the interest and performance of gamer students in the classroom, there was the urge to understand the virtual games and social media's influence on contextualizing and aroused interest in which these sources may contribute to language teaching-learning to English as a foreign language. With the objective of understanding these influences, this research employs integrative bibliographic procedures, with a qualitative approach and an exploratory nature, in which we seek existing experimental and theoretical documents that help in the understanding, foundation, and analysis of the presented data. Nevertheless, we will briefly contextualize the theories of language acquisition through the studies of Fiorin (2010), Mussalin e Bentes (2010), Aquino e Valle (2010), Ney e Smolinsky (2010), Martelotta (2008), Cunha (2008) and Figueiredo (2019). Following the presentation of the beginning of the commercialization process of games from Luz (2010) e Silveira Silva (2020)'s work. Concluding the theoretical framework discussing learning opportunities in informal contexts in the virtual world and its relations with affectivity based on Junior e Cruz (2012), Grillo, Rodrigues e Navarro (2019), Godwin-Jones (2014), Zheng, Newgarden e Young (2012), Figueiredo (2019), Almeida (2008) through Wallon (1941), Meister, et. al (2020) and Rabello (2020). Finally, we analyze the results on Rabello (2020), Leão-Junqueira (2020), Corrêa (2020) e Vogelmann, Ferraz e Brawerman-Albini (2020)'s work, in which we found the contributions and influences of games and social medias to the development of linguistic skills through gamer playfulness, and its contributions not only to foreign language acquisition, but to human connection, values development and social skills.

Key-words: language acquisition;digital games;affectivity; playfulness

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	7
2 REFERENCIAL TEÓRICO	10
2.1 Revisitando as principais teorias de aquisição da língua	10
2.2 A influência dos jogos e mídias digitais para os jogadores do século XXI	14
2.3 Jogos - Um aprendizado para além da sala de aula	19
3 PERCURSO METODOLÓGICO	24
3.1 Natureza da Pesquisa	24
3.2 Contexto/procedimentos de geração dos dados e <i>Corpus</i> da Pesquisa	24
3.3 Categorias de Análise	25
4 ANÁLISE DE DADOS	27
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS	33
REFERÊNCIAS	35

1 INTRODUÇÃO

No campo teórico das Teorias de Aquisição de Segunda Língua, Bao e Liu (2021), citam a afetividade como um dos fatores mais importantes a serem considerados no aprendizado de uma nova língua. Visualizando a afetividade em um contexto individual, é necessário “compreender a autoestima, ansiedade, personalidade, motivação, postura, etc” (p. 463). Entender tais individualidades é compreender que o sistema cognitivo dos aprendizes é guiado por suas particularidades e interesses, e isso é o que os motiva a estarem presentes em contextos de aprendizagem.

Baseado na concepção de Ortega (2009), consideramos que a aquisição da Língua Estrangeira (LE) pode acontecer através de contextos formais e informais de aprendizagem. Ao se tratar de contextos informais de aquisição e aprendizagem, os ambientes virtuais de aprendizagem são uma das principais ferramentas de motivação e exposição de conteúdos para aqueles que estão iniciando ou desenvolvendo suas habilidades linguísticas na Língua Inglesa, onde podem desfrutar de conteúdos de interesse próprio e prática da língua alvo. Destarte, uma das fontes de aprendizagem, que ainda é um objeto de estudo pouco explorado, são os *videogames* e as mídias digitais.

Desde a popularização dos *games* ao redor do mundo, parte das crianças, adolescentes, jovens e adultos vem adentrando ao mundo virtual, prática que continua até os dias atuais. Considerando a criação e popularização dos jogos eletrônicos que se iniciou nos Estados Unidos por volta da década de 1960, grande parte destes jogos são produzidos em Língua Inglesa (LI). Com isso a língua tem se popularizado no meio digital, contribuindo para que jogadores brasileiros estejam adaptados ou até mesmo desenvolvam competências linguísticas na Língua Estrangeira por meios digitais no mundo dos *games*.

De acordo com Silveira Silva (2020), o *videogame* é uma mídia multimodal, que facilita as formas de pensar e interagir entre indivíduos de uma mesma comunidade, possibilitando a simulação de situações do mundo real e espaços de experimentação. Conseqüentemente, é notável as influências sociais, culturais, políticas e econômicas que tais mídias têm atualmente. Logo, é necessário desbravar este novo campo das tecnologias visando contribuir para novos objetos de estudo e interferências didático-pedagógicas em sala de aula.

Considerando que atualmente além dos *videogames*, existem aplicativos, sites e mídias digitais que contribuem ainda mais para o contato dos jogadores brasileiros com a LI, esta tem se popularizado ainda mais, contribuindo para que os consumidores deste meio estejam mais

que acostumados com ela, desenvolvendo competências linguísticas na segunda língua (L2). Durante minha experiência pessoal ao estar em contato com alunos do ensino básico na rede privada e pública de ensino, muitos se mostraram interessados e bem desenvolvidos acerca de suas competências linguísticas na língua alvo, e isso gerou uma curiosidade em entender não somente o processo, mas a contribuição de tais mídias para aprendizagem. Ao serem questionados sobre o processo desenvolvimento de competências linguísticas na L2, os jogadores relatam que consideram o processo natural, e não conseguem explicar ou identificar como se iniciou o processo de aquisição da língua.

Ao refletir sobre tais alegações, surgiu a necessidade de investigar como os jogos e mídias digitais contribuem para a aquisição da língua inglesa como L2 mediante pesquisas bibliográficas. Partindo deste ponto, temos como objetivo específico (i) discutir teoricamente acerca das teorias que orientam os estudos da aquisição da língua, por conseguinte, (ii) analisar o desenvolvimento e influência da tecnologia e dos jogos e mídias digitais no interesse particular dos aprendizes, concluindo a pesquisa ao (iii) investigar o resultado de pesquisas bibliográficas acerca da pergunta de pesquisa principal.

Para embasar as teorias que orientam o processo de aquisição da LI como L2 os trabalhos de Fiorin (2010), Mussalin e Bentes (2010), Aquino e Valle (2010), Ney e Smolinsky (2010), Martelotta (2008), Cunha (2008) e Figueiredo (2019) serão utilizados. Além disso, traremos um breve contexto histórico acerca do avanço da tecnologia e a trajetória de popularização dos *games* pela voz de Luz (2010) e Silveira Silva (2020), ainda apontando algumas mídias digitais que possam ter contribuído para o processo de aquisição da língua. A concluir, nos basearemos nos estudos de Junior e Cruz (2012), Grillo, Rodrigues e Navarro (2019), Godwin-Jones (2014), Zheng, Newgarden e Young (2012), Figueiredo (2019), Almeida (2008), à luz de Wallon (1941), Meister, *et. al.*, (2020) e Rabello (2020) a fim de discutir sobre as oportunidades de aprendizagem em contextos informais no mundo virtual e suas relações com afetividade. Posterior à definição e metodologia de pesquisa aos ecos dos estudos de Gil (1999) *apud* Moreira e Caleffe (2006), seguiremos para a discussão de resultados, analisando as pesquisas no âmbito da influência e desenvolvimento de competências linguísticas com o auxílio dos jogos e mídias digitais, refletindo acerca de seus resultados, relacionando-as às teorias brevemente abordadas nas seções posteriores deste trabalho.

Portanto, nas seguintes seções o leitor encontrará (a) referencial teórico, onde discorreremos sobre o assunto a ser estudado na presente pesquisa, (b) o percurso metodológico

seguido, após com (c) as reflexões acerca dos resultados teóricos que colhemos em pesquisas bibliográficas, finalizando com (d) as conclusões e (e) considerações finais.

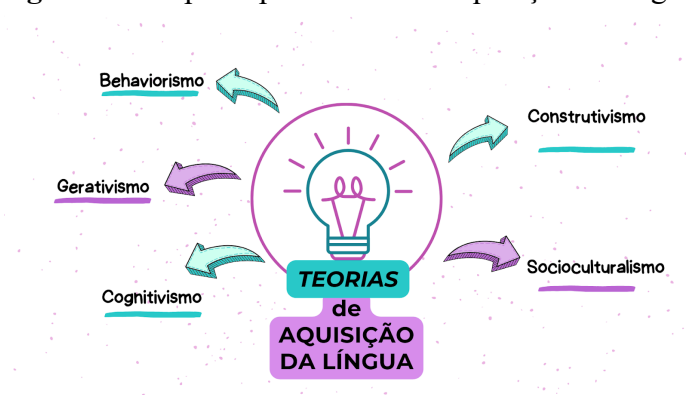
2 REFERENCIAL TEÓRICO

Neste tópico aprofundaremos as pontuações previamente discutidas no tópico da introdução deste trabalho. Dividido por três subtópicos, o subtópico 2.1, discutirá brevemente sobre as teorias que guiam os estudos da aquisição da linguagem, especificando o que cada teoria explica sobre a aquisição da L2; o subtópico 2.2, discorre sobre o desenvolvimento da tecnologia na visão de Meister, *et. al.*, (2019), e a história e influência dos jogos com o aporte teórico de Luz (2010); por fim, no subtópico 2.3, discutiremos sobre o intercâmbio sociocultural através dos jogos e mídias digitais.

2.1 Revisitando as principais teorias de aquisição da língua

A fim de revisitar as principais teorias de aquisição da língua, neste ponto propomos uma breve sumarização da origem e influência das teorias que até hoje se fazem relevantes nos estudos da Aquisição da Língua e demais áreas da Linguística.

Figura 1 - As principais teorias de aquisição da língua



Fonte: Elaborada pela autora (2024) com base em Mussalin e Bentes (2010), Aquino e Valle (2010), Ney e Smolinsky (2010), Martelotta (2008), Cunha (2008) e Figueiredo (2019).

Para Fiorin (2013), a linguagem é uma capacidade e necessidade natural do ser humano de comunicar-se através de signos, mas ela não se manifesta de maneira natural. Para isso, o autor afirma que para que o ser humano faça uso da linguagem verbal, ele deve aprender a língua. Foi por meio da linguagem que os grandes teóricos linguistas fizeram destes conceitos seus objetos de estudo, assim nascendo a linguística. Atualmente, os estudos linguísticos estão divididos em múltiplas áreas para compreender a capacidade de comunicação humana e seus diversos aspectos.

Segundo Mussalin e Bentes (2010), o estudo do processamento linguístico humano sempre foi uma curiosidade para especialistas e leigos, curiosidade esta que motivou

experimentos linguísticos mesmo antes de Cristo, para que pudessem descobrir a língua mais antiga dos seres humanos. Com o passar do tempo, a ciência progrediu motivada a curiosidade parental e profissional, e desde o século XIX estudiosos buscam compreender, principalmente, a fase inicial dos processamentos linguísticos de uma criança. O campo de estudo foi impulsionado, principalmente, após os estudos Chomskianos que surgiram em contraponto às teorias behavioristas e ambientalistas.

Considerando que os estudos da Aquisição da Linguagem colaboram diretamente para campos interdisciplinares como a Psicologia, Linguística e, principalmente, para a Psicolinguística, exploraremos o processo de aquisição da linguagem humana por um breve estudo das teorias linguísticas que explicam o processo de aquisição da linguagem humana.

De acordo com Aquino e Valle (2010), entre as décadas de 1920 a 1950, a Teoria Behaviorista, de L. Bloomfield e B. F. Skinner, buscava compreender como se dava a aprendizagem da criança através de seu comportamento no espaço em que estava inserida a depender dos estímulos que eram, ou não, proporcionados a ela. Portanto, a teoria baseia-se basicamente em estímulo - resposta - reforço, acreditando que a linguagem é uma habilidade externa ao indivíduo. Esta teoria estava diretamente ligada ao estruturalismo norte-americano e por muito tempo foi material de pesquisa e embasamento teórico para os estudos linguísticos e psicológicos na época.

Quando se trata da aquisição de uma segunda língua, a Teoria Behaviorista, segundo Ney e Smolinsky (2010), baseia o aprendizado de um novo idioma por meio de frases e contextos baseados na língua materna, onde os falantes apenas aprendem como responder corretamente aos dados estímulos. O que os críticos da teoria apontam é que ao aprender a segunda língua, as estruturas gramaticais semelhantes à língua materna seriam facilmente entendidas, enquanto as divergentes seriam um processo mais complicado. Além disso, os humanos produzem falas nunca imaginadas ou providas através do método. Atualmente, a teoria é muito criticada no ambiente educacional visto que esta entende o ser humano como um sujeito passivo, determinado a receber estímulos e dar respostas, sendo o aluno uma tábula rasa que está para receber conhecimentos e produzir respostas corretas, desestimulando a capacidade de criticidade e pensamento autônomo. Por isso, a teoria Gerativista revolucionou os estudos na área.

A fim de contrapor a Teoria Behaviorista, no final da década de 1950, Noam Chomsky critica a visão behaviorista, explicando que a aquisição da linguagem não era composta simplesmente por estímulos e respostas, visto que um ser humano consegue produzir frases inéditas sem nunca ter recebido qualquer estímulo externo. Considerando a criatividade um

dos maiores fatores que definem a capacidade linguística dos seres humanos, o teórico nomeia o Inatismo como uma predisposição genética no cérebro humano que os fazem produzir os atos de fala e ainda entender o processo lógico por trás da gramática da língua que falavam, mesmo recebendo estímulos “pobres” ou frases incorretas. De acordo com Ney e Smolinski (2010), Chomsky (1962) concluiu que muitas regras gramaticais surgiram da aptidão inata do ser humano, nomeando essa teoria como Gramática Universal (GU).

Quanto a aquisição da L2, os pesquisadores gerativistas consideram que,

os aprendizes de L2 normalmente possuem um conhecimento da segunda língua maior do que o insumo a que têm acesso poderia lhes fornecer. A identificação da “pobreza de estímulo”, também na aquisição de L2, levou os pesquisadores a presumirem que a GU estaria igualmente disponível para a aquisição de um segundo idioma (Ney; Smolinski, 2010, p. 81).

Os aprendizes adultos já teriam uma predisposição graças à GU para compreender tais funcionamentos, portanto, poderiam usar da mesma lógica enquanto aprendem uma L2.

De acordo com Martelotta (2008), doravante as línguas passaram a serem estudadas pelo ponto de vista de Chomsky, estudando a linguagem humana através da ciência cognitiva. Mas assim como toda teoria tem seus contrapontos, com o Gerativismo não foi diferente. Os críticos acreditavam que os pesquisadores teóricos consideravam os aprendizes apenas como possuidores da faculdade linguística. E com isso, surgiram os estudos da Teoria Cognitivista, que visava compreender o processo de aprendizagem da aquisição da língua.

De acordo com Mussalin e Bentes (2010), os estudos cognitivistas surgiram na década de 1970 com o teórico Ronald Langacker que aprofundou as teorias de estudo de aquisição da língua contribuindo para os estudos da Psicolinguística, considerando compreender o processamento de linguagem não só pelo ponto de vista linguístico, mas também pela vertente psicológica e filosófica da linguagem humana.

Quanto ao processo de aquisição da L2, os estudos cognitivistas buscaram explicar a aquisição como qualquer outro processo cognitivo, o sujeito usará seu conhecimento cognitivo para relacionar as estruturas linguísticas que usarão para expressar-se. De acordo com Ney e Smolinski (2010), os cognitivistas acreditam que o conhecimento e o aprendizado da segunda língua se dá mediante seu uso, visto que o ambiente proporcionará ao aprendiz a experiência e uso da segunda língua espontaneamente.

As pesquisas sobre o desenvolvimento linguístico cresceram muito com o passar dos anos, algumas delas foram muito relevantes e impulsionam as discussões acerca da linguagem e do desenvolvimento humano. Um dos teóricos muito influentes não só para os estudos da

psicologia, mas também educacionais, foi Jean Piaget com a Teoria Construtivista, que será brevemente explicada no próximo parágrafo.

A Teoria Construtivista, ou Epigenética, foi desenvolvida por Jean Piaget. O autor acreditava que o desenvolvimento da aprendizagem se dividia em quatro etapas durante a vida de uma pessoa, sendo elas: o estágio sensório-motor (de 0 a 2 anos), pré-operatório (de 2 a 7 anos), operatório-concreto (de 7 a 12 anos), operatório lógico-formal (de 12 a 16 anos). Segundo o autor, era na primeira que se dava o desenvolvimento e internalização de conhecimento da linguagem. Vejamos a explicação de Martelotta (2008),

quando a criança chega a esse estágio cognitivo, começa o desenvolvimento da linguagem, a qual é entendida por Piaget como um sistema simbólico de representações. Dessa forma, o conhecimento linguístico não seria inato, mas sim desenvolvido através da interação entre o ambiente e o organismo, sendo uma consequência da construção da inteligência em geral (Martelotta, 2008, p. 212).

Divergindo da Teoria Geracionista, que acredita numa habilidade inata do ser humano, o Construtivismo acredita que a criança começa a desenvolver os atos de comunicação, interagindo com o ambiente e experimentando situações para construir, armazenar e recuperar sentidos (significantes) aos objetos (significado). Tendo em conta que os estudos epigenéticos baseiam-se em uma abordagem anti-tecnicista, a teoria considera aspectos epistemológicos. No âmbito educacional, de acordo com Cunha (2008) ao tratar-se de cognição, deveríamos considerar as individualidades e conhecimento cotidiano do ser, assim desenvolvendo um ambiente viável para desenvolver suas competências cognitivas.

Outro teórico que contribuiu para os estudos do desenvolvimento e aquisição da linguagem humana foi o estudioso russo Lev Vygotsky, que defendeu a Teoria Sociointeracionista. Nestes estudos, o teórico apontou ser através da troca comunicativa que a habilidade da linguagem é construída. O pesquisador acreditava que os processos aconteciam em etapas, iniciando pela fase pré-verbal, em que a criança até seus dois anos comunica-se por balbucios e choros. A partir dos 2 anos, a fala está junto ao intelecto, por isso as crianças costumam falar sozinhas nesse período. Para Vygotsky (1967), é durante a fala egocêntrica que a criança desenvolve a habilidade comunicativa, planeja e encontra a solução de problemas.

Como afirma Figueiredo (2019, p. 14), apesar da semelhança com a Teoria Construtivista de Piaget, a Teoria Sociointeracionista visava compreender o desenvolvimento do processamento da linguagem, Vygotsky (1967) considerava a relação do indivíduo, suas relações históricas e sociais na contribuição do desenvolvimento mental e comportamental.

Quando se trata da aquisição da L2, a teoria preza pela interação em razão do desenvolvimento das competências cognitivas do ser humano. Discutindo sobre a relevância dos estudos de Vygotsky (1967) para a pesquisa sobre o aprendizado de línguas estrangeiras (LE), Figueiredo (2010) afirma que,

a interação em sala de aula de L2/LE proporciona aos alunos oportunidades tanto de recepção de *input* quanto de produção de *output*. Ao produzirem, eles podem testar hipóteses, refletir sobre a língua, perceber o que já sabem e o que ainda têm de aprender (Figueiredo, 2019, p.61).

Especialmente, porque o teórico acreditava no materialismo dialético de Marx que visualiza o ser humano alocado na sociedade enquanto um ser político, carregado por suas crenças e ideologias, agindo politicamente em sociedade.

Ao refletirmos sobre as principais teorias de aquisição da língua, compreendemos que os estudos linguísticos ao passar do tempo evoluíram e contribuíram para várias conquistas científicas para além dos estudos linguísticos.

Na próxima seção faremos uma breve retomada à história dos *games* no mercado e refletirmos sobre suas atuais influências para o desenvolvimento de competências linguísticas e aquisição da Língua Inglesa como Língua Estrangeira para jogadores brasileiros.

2.2 A influência dos jogos e mídias digitais para os jogadores do século XXI

Partindo da perspectiva de Meister, *et. al* (2019), considera-se tecnologia, tudo aquilo que é feito pelo homem, com o intuito de contribuir para as mudanças na sociedade, e de toda forma, contribuir para o desenvolvimento do processo de ensino-aprendizagem. Ao longo das últimas décadas, a tecnologia tem rapidamente se desenvolvido, seja nos meios de comunicação ou até nas indústrias, estas têm facilitado e revolucionado o meio em que vivemos.

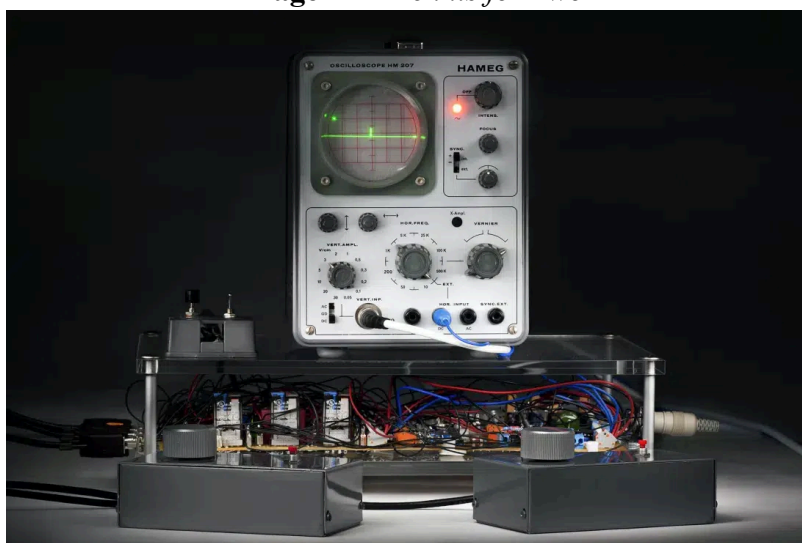
No contexto pandêmico, os ambientes de comunicação virtual tornaram-se ainda mais frequentes na rotina do ser humano, seja por meio de redes sociais, canais de comunicação, ou conversas privadas, as plataformas digitais são a forma mais acessível de comunicação entre pessoas de todas as regiões e idade. Desta forma, vemos que no cenário pós-pandêmico, os ambientes virtuais tornaram-se áreas de comum acesso não só para a comunicação, mas de busca à informação, *hobbies* e até aprendizagem. Como aponta Silveira Silva (2020) *apud* Shaffer (2005), os *videogames* promovem uma experiência de múltipla realidade a partir de simulações, destarte “A experiência do jogador é, portanto, diversa e múltipla quando

comparada aos ambientes enclausurados da educação formal tradicional nos quais os conhecimentos são depositados nos estudantes” (Silveira Silva, 2020, p. 269).

Considerando um contexto de ambientes virtuais para a diversão, podemos considerar que os jogos e mídias digitais, sempre estiveram presentes para aqueles que tinham acesso, e sobretudo, se interessavam pela área dos *games*. As tecnologias digitais nas áreas de entretenimento e programação de jogos, têm crescido bastante nas últimas décadas, e com este crescimento, devemos considerar as mudanças e influências que estas exerceram na sociedade. Portanto, o ponto atual discorrerá sobre a influência dos jogos e mídias digitais no processo de popularização e aprendizagem da língua inglesa como LE aos jogadores brasileiros.

Luz (2010) afirma que três invenções disputam pelo posto de qual foi o primeiro *videogame* já criado. Neste estudo, consideraremos a mais antiga invenção: *Tennis for Two*, como pode ser observado na Figura 2, foi desenvolvido nos Estados Unidos em 1958, pelo estudante William Higinbotham. Com o intuito de desenvolver uma atração para o *Brookhaven National Laboratory*, William baseou sua programação com a ajuda do manual do computador analógico para criar um jogo interativo onde dois jogadores poderiam controlar o saque e rebatimento no controle remoto. De acordo com Luz (2010), este jogo não tinha placar, início ou fim. A interação com a tela foi um sucesso para os visitantes do laboratório, mas o inventor não comercializou ou desenvolveu sua ideia. Ainda assim, é considerado um material relevante para a contribuição do avanço tecnológico dos jogos digitais.

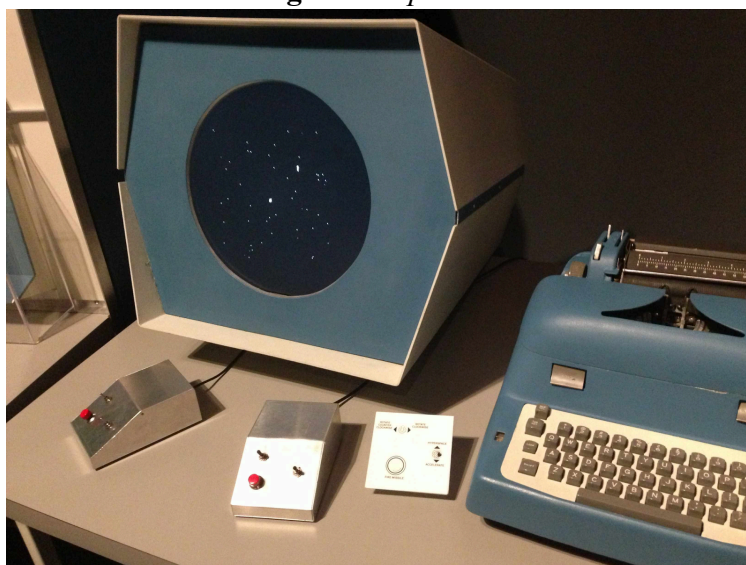
Imagem 2 - *Tennis for Two*



Fonte: Central Xbox (2022).

O segundo *game* é *Spacewar!*, como pode se observar na Figura 3, o *game* simula uma guerra espacial entre dois jogadores e era transmitido por uma TV, sendo controlado por dois *switches*. Este foi criado por Steve Russell, no Instituto de Tecnologia de Massachusetts (MIT), em 1960. Assim como o *Tennis for Two*, o jogo nunca foi comercializado.

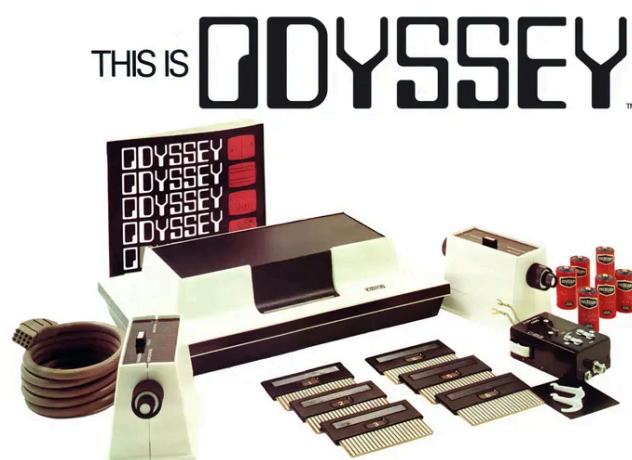
Imagem 3 - *Spacewar!*



Fonte: Bojogá (2022).

A terceira invenção foi idealizada por Ralph Baer em 1966, o jogo desta vez era mais complexo e tinha partidas simples de pingue-pongue, hockey e vôlei, jogos de perseguição e tiros. A grande inovação de Ralph foi licenciada pela marca de televisores *Magnavox* e virou produto no mercado, chamado de *Odyssey*, representado na figura 4. Por isso, Baer é atualmente considerado o pai do videogame, de acordo com Luz (2010). No entanto, devido à falta de conhecimentos tecnológicos, o dispositivo não reproduzia som e tinha imagens em preto em branco. Mas, desde o primeiro dispositivo criado, podemos considerar que os Estados Unidos foi o país pioneiro na criação e evolução dos *games*, sendo assim a língua inglesa é a utilizada desde o princípio para ser comercializada e narrar a história dos *games*.

Imagem 4 - *Odyssey*



Fonte: TechTudo (2021).

Com o passar dos anos, os *games* se espalharam pelo mundo através dos *fliperamas*, consoles, computadores e até celulares, sendo popular entre crianças, jovens e adultos. Presentemente, muitos jogos já são traduzidos e dublados para a língua portuguesa, dando a oportunidade para os jogadores brasileiros experienciar completamente a narrativa em sua língua materna. Com isso, devemos considerar que os jogadores dedicam um tempo de qualidade a atividade conquistando muitas coisas além de *scores*. Como apontam Vogelmann, Ferraz e Brawerman-Albini (2020), os *games* assemelham-se ao âmbito da aprendizagem de língua, considerando que ela está contextualizada em um ambiente específico e contextualizado, produzindo sentido eficazmente.

De acordo com Silva (2014, *apud*, Vogelmann; Ferraz; Brawerman-Albini, 2020) os videogames são ferramentas que auxiliam no processo de enriquecimento das competências receptivas e expressivas na L2. Isso porque os jogos e comandos são construídos de maneira lúdica, ajudando o jogador a compreender a linguagem a partir do contexto, por exemplo, ao iniciar o jogo, a plataforma introduzirá o jogador aos comandos básicos de movimentação do personagem e indica: *Press SPACE to jump*, o jogador que nunca teve contato com a língua pode sentir dificuldades para entender, buscando plataformas para traduzir o comando, ou responder aos seus instintos e clicar em uma das teclas do teclado para ter sua resposta, ao clicar na tecla espaço, fazendo seu personagem pular, o jogador faz a associação do movimento e isso pode ocorrer durante toda a experiência até tornar o processo natural.

Além disso, devemos considerar que ao se interessar pelo jogo, o consumidor irá buscar adentrar-se ainda mais no universo que o conquistou, buscando grupos para discutir e compartilhar experiências com a atividade, novos recursos para enriquecer seus jogos, ou até melhorar suas habilidades. Por isso, o mundo *gamer* vai para além do jogo, ele cria laços,

constrói novas narrativas e abre espaço para debates. Conseqüentemente, as redes sociais, *sites* e *blogs* também são peças fundamentais para o desenvolvimento do *gamer* com o inglês como L2. É por essas plataformas que o indivíduo criará independência e buscará seguir estruturas gramaticais e escritas corretas.

Sites como o *Reddit* permitem que membros com interesses em comum criem comunidades para tirarem dúvidas, compartilhem experiências e memes estejam em uma única página, considerando os fatos supracitados, a maioria dos jogos são produzidos em língua inglesa. No entanto, a comunidade deve entrar em comum acordo sobre qual língua franca deve ser utilizada para tais discussões, e é geralmente o inglês. Com isso, as práticas da competência receptiva (leitura) e expressiva (escrita) são exercidas.

Ao se tratar das competências de escuta e fala, uma grande influência externa do mundo *gamer* é o aplicativo *Discord*¹. O aplicativo permite que os jogadores criem laços mediante um assunto em comum, a interação do *gamer* com outros falantes, indubitavelmente, contribuirá para o enriquecimento de suas competências linguísticas, bem como sociais e psicológicas. Comparado com os jogadores das últimas décadas, os consumidores de *games* atuais desfrutam de vários recursos que agem eficazmente no processo de aquisição de segunda língua. Além de viverem em um mundo globalizado e tomado pela língua inglesa, o jogador atual detém mais recursos do que os anteriores, que só tinham acesso limitado à internet discada e revistas.

É entendendo a linguagem como um fator fundamental para a aquisição de uma nova língua que Fiorin (2013) cita,

com a linguagem, armazenamos conhecimentos na memória, transmitimos esses conhecimentos a outras pessoas, ficamos sabendo de experiências bem sucedidas, somos prevenidos contra as tentativas malsucedidas de fazer alguma coisa. Graças à linguagem, um ser humano recebe de outra pessoa conhecimentos, aperfeiçoa-os e transmite-os (Fiorin, 2013, p. 20).

A partir deste pensamento podemos concluir que as interações humanas baseiam a construção de conhecimentos, inteligibilidades e facilitam processos. Sejam elas presenciais ou remotas, o ser humano é um ser social que continua a construir e desenvolver a sociedade através da comunicação desde os primórdios, e por isso ela deve ser valorizada, compreendida, estudada e aprofundada, pois é somente por meio dela que nos tornamos humanos.

¹ Plataforma de comunicação onde os membros de uma comunidade interagem privadamente através de servidores de comunicação, sendo esta voz, vídeo ou texto.

Considerando o processo de aquisição da língua através das interações sociais por meio dos games e mídias digitais, o processo de aprendizado para o indivíduo se torna ainda mais proveitoso por compartilhar experiências próprias via um interesse em comum com pessoas de vários lugares do mundo, experienciando o intercâmbio sociocultural mediante uma nova língua. Sobretudo, devemos considerar que estas práticas além de motivarem o indivíduo a aprender mais sobre a nova língua, estar em um ambiente virtual pode ser um facilitador para o desenvolvimento de competências linguísticas como a leitura, audição, escrita e fala, tornando-se autônomo e responsável pelo seu próprio conhecimento e desempenho.

Portanto, na próxima seção discorreremos sobre a definição de jogos digitais e suas contribuições para o letramento digital, cultural e linguístico em ambientes virtuais de aprendizagem, resumindo ainda determinadas definições e discutir sobre suas contribuições enquanto ferramenta virtual de aprendizagem informal e como a afetividade junto ao desempenho de competências linguísticas pode contribuir para o interesse do aluno em contextos de sala de aula de língua inglesa.

2.3 Jogos - Um aprendizado para além da sala de aula

Compreendem-se os jogos digitais como uma maneira virtual de entretenimento por dispositivos digitais que reproduzem mídias digitalmente programadas, a fim de contar uma história, realizar tarefas, entrar em batalhas ou assumir a personalidade de um personagem fictício, entre outros. Como supramencionado no ponto anterior, os jogos digitais tiveram forte desenvolvimento nos Estados Unidos durante as últimas décadas, estes tiveram grande influência não só em questões comerciais ou em difundir a língua inglesa globalmente, mas contribuíram fortemente para experiências e imersão em diversas realidades através do entretenimento e ludicidade.

Ao discutir sobre ludicidade, felicidade, cultura digital e *gamification*, Junior e Cruz (2012), relacionam os jogos digitais com aportes filosóficos da existência humana. Os autores afirmam que estar alocado no mundo *gamer*, vai além da diversão. Ao listar alguns benefícios estão entre eles a realização de tarefas e conquistas, construção de valores, ética, humanização, senso de comunidade e concentração, além de se propor a resolução de problemas e compreensão de normas e regras.

Grillo, Rodrigues e Navarro (2019), apresentam em seu trabalho o termo cultura lúdica, que se consolida através da comum prática social de jogar, onde os indivíduos interagem, jogam e também criam outros jogos. Entendendo que a cultura forma-se através

dos comportamentos e manifestações humanas praticadas em conjunto ao longo do tempo, a prática e cultura de jogar já existia antes mesmo da modernização dos jogos digitais. Pular corda, brincar de amarelinha, bola de gude, etc. estão presentes na nossa cultura infantil, e ao crescer, muitos ainda desfrutam de jogos de tabuleiro ou de perguntas e respostas, por exemplo. O estudo dos autores reafirma que tais ações refletem na mesma construção de interação e competências sociais que não servem somente para a diversão, mas também para a construção de valores como supraditos no último parágrafo. Portanto, concluem que,

destarte, a cultura lúdica é ideada como um palco de negociações e de trocas semióticas, uma zona de atritos e de (des)construções, a qual proporcionará aos indivíduos serem, conjuntamente, construtores e constructos da cultura a qual estão inculcadas. Com isso, a cultura lúdica não é algo isolado, mas resulta de uma apropriação dialética da própria cultura (objetos, discursos, signos, linguagens, formas de agir etc.) (Grillo, Rodrigues, Navarro, 2019, p. 180).

Considerando as influências do mundo dos *games* para jogadores brasileiros nas últimas décadas, é possível analisar que estes são de considerável relevância para o aprendizado não só da Língua Inglesa, como Língua Estrangeira, como também para suas contribuições de sumarizar e apresentar situações cotidianas culturais que enriquecem o aprendizado e experiência dos jogadores. Ao discutir sobre as oportunidades e desafios que os jogos proporcionam aos jogadores de países desenvolvidos que têm a Língua Inglesa como Língua Estrangeira, Godwin-Jones (2014, p.10), reflete acerca das influências culturais e pragmáticas dos jogos digitais para os jogadores através da citação de Zheng, Newgarden e Young (2012),

os jogos podem oferecer um ambiente imersivo no qual o uso extensivo é feito pela língua alvo. Para avançar em um jogo, os jogadores geralmente têm de fazer o uso ativo da língua, interagindo verbalmente com os objetos do jogo, ou outros jogadores. Isso significa que eles estão usando a língua de maneiras reais e significativas para concluir uma tarefa. Isso também significa que eles usam a língua alvo em maneiras sociais apropriadas; no jogo, um contexto de apropriação pragmática é mais importante que a precisão gramatical. No processo, os jogadores são expostos a conhecimentos culturais e linguísticos que não são frequentemente encontrados nos livros didáticos ou na sala de aula. Geralmente, os jogadores encontrarão uma variedade de situações propícias a tipos diferentes de uso linguístico, incluindo pedidos de ajuda, dar explicações, coordenar atividades planejadas, relatar uma ação ou pedir por soluções alternativas. (Godwin-Jones, *apud*. Zheng, Newgarden ; Young, 2012, tradução da autora).

As ações supracitadas dialogam diretamente com a teoria Vygotskiana sobre mediação metacognitiva² e aprendizado de uma L2. Neste caso, o jogo age como um instrumento mediador entre os jogadores, utilizando a língua alvo para dialogar sobre o próprio jogo ou resolver problemas. De acordo com Figueiredo (2019), é através de um instrumento mediador junto a interação com outras pessoas que uma pessoa aprenderá a autorregulação, pois ao realizar atividades em conjunto com outras pessoas mais experientes construirá a noção de autorregulação.

A prática *gamer*, no entanto, não colabora somente para a construção de valores humanos, aquisição e autonomia no aprendizado de uma L2 ou na construção de autorregulação. O contato direto com mídias digitais, *softwares* e *hardwares* contribuem diretamente para despertar o interesse de conhecimento sobre tecnologias digitais. Visto que o jogador, ao buscar melhor desempenho, pesquisará sobre novas formas de atualizar-se e melhorar seus dispositivos, este buscará em sites e demais ferramentas digitais sobre novas máquinas e atualizações a fazer em seu dispositivo para alcançar seus objetivos ou superar suas emoções enquanto joga. Tais ações os guiam para desenvolver conhecimentos e competência sobre as Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDICs), ou seja, o letramento digital.

Como afirma Godwin-Jones (2012, p. 10) “os jogadores geralmente não engajam-se somente nas *gameplays*, mas também estão dispostos a buscar sites sobre o jogo, como aqueles que dão dicas ou ajuda, fornecem informações prévias, ou oferecem chats informais para falar sobre o jogo”. Portanto, a prática *gamer* não leva somente para a construção de valores humanos, e contribuição para a aquisição e autonomia no uso do inglês como segunda língua, mas colabora para o letramento digital através plataformas de redes sociais, e se houver o interesse, podem buscar compreender mais sobre *softwares* e *hardwares*, novos *mods*³ para incrementar novas experiências em jogos de seu interesse.

No entanto, o mundo dos jogos digitais desperta o interesse dos alunos pela imersão em experiências que podem não ser possíveis de acontecer no mundo real, e essa imersividade no mundo do entretenimento os faz aprender não só através das mediações metacognitivas, mas pela ludicidade em si que os games apresentam. Vamos tomar de exemplo o jogo *Minecraft*, este se passa em um mundo aberto, onde o jogador é livre para explorar o cenário:

² De acordo com Figueiredo (2019), a mediação metacognitiva constitui-se através do uso de instrumentos mediadores em situações informais de aprendizado onde a criança aprenderá sobre a autorregulação ao interagir com adultos ou crianças mais experientes que a auxiliem nesse processo.

³ *Mods* são arquivos modificados pelos próprios jogadores, que quando implementados ao arquivo original oferecem novos recursos, sejam eles de cenários ou instrumentos, para alterar ou enriquecer a jogabilidade.

mineração, plantação e construção são hábitos comuns na *gameplay*. Portanto, com a prática, vivência e imersão neste mundo lúdico, o jogador está em contato com vocabulários específicos que encontra no jogo. Em contextos de sala de aula, é comum que o aluno exposto a tais vocabulários, seja um mediador significativo para a contribuição de desenvolvimento vocabular dos colegas e professores.

Considerando que ao ser inserido no mundo lúdico através dos jogos e mídias digitais, terá oportunidade de não somente desenvolver suas competências linguísticas quanto o letramento digital, sobretudo desenvolver-se às conexões consigo e com outros através da interação. Por conseguinte, entrará em contato com sensações de bem ou mal-estar, estas sensações são definidas por Almeida (2008), à luz de Wallon (1941), como afetividade. Ao descrever as emoções de afetividade do ser humano, a autora detalha como a teoria Walloniana divide a afetividade por sensações internas ou externas, sendo positiva ou negativamente influenciadas. Estas são de extrema importância para o desenvolvimento e autorregulação do ser humano enquanto indivíduo em sociedade, influenciando diretamente na autoconstrução de valores e gostos, como aponta Almeida (2008),

a importância das relações humanas para o crescimento do homem está escrita na própria história da humanidade. O meio social é uma circunstância necessária para o desenvolvimento do indivíduo. Sem ele, a civilização não existiria, pois foi graças à agregação dos grupos que a humanidade pôde construir os seus valores, os seus papéis, a própria sociedade. Cruzando psicogênese e história, Wallon demonstrou a relação estreita entre as relações humanas e a constituição da pessoa, destacando o meio físico e humano como um par essencial do orgânico na constituição do indivíduo. Sem ele não haveria evolução, pois o aparato orgânico não é capaz de construir a obra completa que é a natureza humana, que pensa, sente e se movimenta no mundo material (Almeida, 2008, p. 348).

É notável a similaridade entre os estudos Wallonianos e Vygotskyanos⁴ já que ambos consideram a afetividade como fator principal e guia de interesse e construção do ser enquanto e entre sociedade e desenvolvimento de aprendizagem e cognição. Destarte, infere-se que enquanto imerso em um contexto lúdico de aprendizagem informal através dos videogames, os indivíduos são motivados a buscar por mais informações, integrar-se em um mundo de seu interesse, que conseqüentemente instiga-o a interagir com outros, assim desenvolvendo suas habilidades psicossociais.

Pelo ponto de vista de Meister, *et. al.*, (2020), existem diversos meios que o aluno pode utilizar como ferramentas de colaboração para o desenvolvimento do conhecimento,

⁴ De acordo com Emiliano e Tomás (2015), Vygotsky (1967) entendia que a afetividade está diretamente ligada ao desenvolvimento de aprendizagem e conexão do ser humano com o mundo, já que a interação social é o fator responsável para o desenvolvimento cognitivo de uma pessoa.

estas ferramentas são denominadas como Tecnologias Digitais Educacionais (TDE). Os autores discorrem que os Ambientes Virtuais de Aprendizagem (AVA), são diversos e colaboram diretamente para o desenvolvimento intelectual do aluno. Quando se trata do mundo *gamer*, podemos considerar não somente os *games*, mas também as plataformas de comunicação virtual, ferramentas de tradução, fóruns de discussão e as redes sociais, como *YouTube, Instagram, Reddit e Twitter*.

Tendo em vista o campo aberto e ilimitado de informações do AVA, devemos considerar que o jogador em busca de aprimorar suas ideias, debater e buscar mais informações sobre assuntos de interesse, entrará em contato com os demais jogadores que fazem parte da comunidade virtual, nisto considerando a dimensão global da indústria *gamer*, este entrará em contato com pessoas geograficamente diversificadas. Ao atrelar laços, eles podem desenvolver assuntos para além do jogo, debatendo sobre diferenças linguísticas, culturais, etc. Rabello (2020), ao discutir sobre tal autonomia, defende então a Comunicação Mediada pelo Computador (CMC), definida por Rabello, (2020) *apud* O’ Dowd (2018); Hagley (2017) como a expansão da sala de aula que permite que aprendizes de diferentes línguas e países interajam e estejam em um contexto autêntico de prática da língua estrangeira, contribuindo para o desenvolvimento de competências linguísticas e interculturais.

Entende-se como intercâmbio virtual, como toda a troca cultural entre pessoas de diferentes contextos geográficos que compartilham informações e conhecimento virtualmente, seja ela por intermédio de uma língua estrangeira, ou não. Ao discorrer sobre a definição de intercâmbio virtual, Rabello (2020) considera duas formas: *Single mode* e *Dual mode*, onde a primeira utiliza-se uma língua franca, e a segunda, duas línguas para propósitos de aprendizagem.

Baseado nas discussões de Rabello (2020), à luz dos estudos de Hagley (2016) e Hagley e Thompson (2017), conclui-se então, que além dos diversos benefícios já discutidos nesta sessão, vale acrescentar que o intercâmbio cultural através da CMC, é muito benéfico para o uso da língua alvo, fazendo com que o aluno esteja inserido em contextos pragmáticos enquanto faz o uso da língua, participando de contextos globais e de trocas culturais significativas que contribuem não só para o desenvolvimento de suas competências linguísticas como conhecimento cultural.

3 PERCURSO METODOLÓGICO

Nessa seção descreveremos o percurso de nossa pesquisa nas seguintes subseções: (i) natureza da pesquisa; (ii) procedimentos de geração dos dados e *corpus* da pesquisa; e (iii) categorias de análise.

3.1 Natureza da Pesquisa

Essa é uma pesquisa educacional básica que contribui para os estudos na área da Psicolinguística e Linguística Aplicada, seguindo uma abordagem quali-quantitativa, de caráter exploratório e de procedimentos bibliográficos integrativos.

Neste contexto, a abordagem quali-quantitativa busca encontrar documentos que contribuam para a análise e compreensão dos objetivos definidos previamente, Knechtel (2014) define essa abordagem investigativa através de dois aspectos: quantitativa quando interpreta as informações através de símbolos numéricos e qualitativa quando interpreta seus dados através de observação, interação e interpretação de discursos. Sendo de caráter exploratório, Lösch Rambo e Ferreira (2023), apontam que este tipo de investigação na área da educação tem por objetivo investigar fatos ou acontecimentos que ainda precisam ser explorados.

Ao se tratar de explorar a fundo as contribuições dos jogos e mídias digitais para a aquisição da Língua Inglesa como segunda língua, de acordo com Souza, Silva e Carvalho (2009, p.108), as pesquisas de procedimentos bibliográficos integrativos permitem incluir estudos experimentais ou não, combinando a definição de conceitos, revisão de teorias e análise de problemas metodológicos. Esta pesquisa baseou-se nas principais teorias da aquisição da língua, revisitando as influências históricas para a comercialização dos jogos e mídias digitais, analisando as principais contribuições para a aprendizagem dos alunos que buscam aprender a LI em contextos (in)formais de aprendizagem através da Teoria Sociocultural de Vygotsky (1967), os conceitos de afetividade baseado nos estudos de Wallon e a gramática da multimodalidade no artigo de Silveira Silva (2020). Por conseguinte, a subseção a seguir aborda os procedimentos metodológicos da geração de dados e *corpus* da pesquisa.

3.2 Contexto/procedimentos de geração dos dados e *Corpus* da Pesquisa

Considerando um dos objetivos específicos desta pesquisa, e tratando de contribuir para os estudos da Psicolinguística, nós visamos analisar os dados apurados mediante

embasamentos teóricos subjacentes para que as teorias da aquisição da língua através de uma abordagem sociointeracionista tenha ainda mais materiais para que futuros pesquisadores possam compreender essas contribuições. Além disso, contribuirá, também, para a expansão dos estudos no escopo dos *games studies* e sua contribuição para a língua inglesa, visto que os estudos nesta área, apesar de grande influência no mundo virtual, ainda não é profundamente estudada. Uma vez que a comunidade *gamer* tem crescido consideravelmente nos últimos anos e traz muitas contribuições para as competências linguísticas da comunidade.

O *corpus* utilizado é interdisciplinar, pois não só se baseia nos estudos da Aquisição da Língua, mas também dos *games studies*, visto que alguns materiais serão utilizados juntamente a análise de dados ao explicar as contribuições dos jogos e mídias digitais nas competências linguísticas no meio digital e o desenvolvimento do conhecimento intercultural dos jogadores através da linguagem. O quadro abaixo propõe algumas teorias abordadas durante a fundamentação e análise de dados.

Quadro 1 - Conceitos analisados

Teoria Sociocultural	Jogos
Mediação guiada	Afetividade
Metacognição	Interesse
Abordagem colaborativa	Contextos informais de aprendizagem
Telecolaboração	Ludicidade

Fonte: Elaborado pela autora (2024).

Portanto, como supracitado, a pesquisa será construída por intermédio de embasamentos teóricos da área da Psicolinguística e Linguística Aplicada, unindo a teoria às nossas discussões durante a análise de dados.

3.3 Categorias de Análise

Ao analisar os dados apurados em pesquisas bibliográficas, buscaremos responder à pergunta de pesquisa levantada no título deste trabalho: quais são as contribuições dos jogos e mídias digitais para o aprendizagem de língua inglesa como língua estrangeira?. Para responder tal pergunta, faremos uma análise do conteúdo através de uma metodologia quantitativa. Considerando a teoria de Zanella (2011) que se dá em três passos (i) pré-análise: escolhendo o material a basear a pesquisa; (ii) descrição analítica do conteúdo: expondo o




material colhido, e (iii) interpretação dos resultados: correlacionando os resultados ao material teórico escolhido na pré-análise.

4 ANÁLISE DE DADOS

Nesta seção apresentaremos resultados de pesquisas subjacentes que exploram as influências e contribuições dos jogos e mídias digitais para a aprendizagem autônoma da língua inglesa como língua estrangeira. Aqui devemos juntar e analisar os dados através dos estudos da teoria sociocultural de Vygotsky (1996) à luz dos escritos de Figueiredo (2019) e discorrer sobre sua relação com os resultados encontrados nos estudos de Vogelmann, Ferraz e Brawerman-Albini (2020), Leão-Junqueira (2020) e Silveira Silva (2020).

Antes de introduzir as análises de resultados dos estudos dos teóricos acima, apresentamos um quadro que sumariza os trabalhos que serão analisados, juntamente com o tema e autores selecionados para a discussão.

Quadro 2- Artigos analisados

Trabalho N°:	Autor	Título	Acesso
1	Vogelmann, Ferraz, Brawerman-Albini (2020)	Press start para aprender: videogames e aprendizagem de língua inglesa	
2	Leão-Junqueira (2020)	Aquisição de Inglês como língua adicional através da mesclagem conceptual em vídeo games de RPG	
3	Silveira Silva (2020)	Explorando sentidos e conhecimentos em videogames com uma análise baseada na gramática da multimodalidade	

Fonte: Elaborado pela autora (2024).

O trabalho N° 1, é caracterizado como um Estudo de Caso, este é conduzido por um referencial teórico que embasou a produção de um questionário qualitativo sobre o desenvolvimento de competências linguísticas em contextos de ensino formal (seja esse de ensino regular, escola de idiomas ou aulas particulares) durante o uso de *videogames*. Tendo uma análise quantitativa: expondo, comparando e analisando os resultados obtidos. Com o

objetivo de lançar um olhar sobre (a) como os videogames conectam a linguagem a significados específicos e contextualizados e (b) como esses contextos de aprendizado conversam com cada uma das competências linguísticas, os autores nos proporcionam dados contextualizados onde os entrevistados colaboraram para a análise qualitativa da pesquisa. A seguir, propomos um quadro que descreve estas contribuições:

Quadro 3 - Resultados do trabalho N° 1

Habilidade	Ensino Formal	Videogame
Audição	14,3% - Péssimo 7,1% - Ruim 42,9% - Não sei 35,7% - Bom	7,1% - Ruim 57,1% - Bom 35,7% - Excelente
Fala	21,4% - Péssimo 14,3% - Ruim 14,3% - Não sei 28,6% - Bom 21,4% - Excelente	21,4% - Péssimo 14,3% - Ruim 14,3% - Não sei 28,6% - Bom 21,4% - Excelente
Leitura	28,6% - Ruim 7,1% - Não sei 35,7% - Bom 28,6% - Excelente	14,3% - Não sei 42,9% - Bom 42,9% - Excelente
Escrita	14,3% - Ruim 14,3% - Não sei 50% - Bom 21,4% - Excelente	7,1% - Péssimo 28,6% - Ruim 14,3% - Não sei 35,7% - Bom 14,3% - Excelente
Gramática	35,7% - Ruim 7,1% - Não sei 35,7% - Bom 21,4% - Excelente	14,3% - Ruim 42,9% - Não sei 35,7% - Bom 7,1% - Excelente
Pronúncia	14,3% - Péssimo 21,4% - Ruim 21,4% - Não sei 28,6% - Bom 14,3% - Excelente	7,1% - Péssimo 7,1% - Ruim 14,3% - Não sei 35,7% - Bom 35,7% - Excelente
Vocabulário	21,4% - Ruim 21,4% - Não sei 50% - Bom 7,1% - Excelente	57,1% - Bom 42,9% - Excelente

Fonte: A autora (2024) a partir de Vogelmann, Ferraz, Brawerman-Albini (2020).

Ao discutir sobre os resultados obtidos, Vogelmann, Ferraz, Brawerman-Albini (2020) analisam detalhadamente cada uma das competências contidas no questionário a fim de identificar onde os entrevistados se desenvolveram melhor. No quadro acima, é possível destacar que os *games* saem em maior vantagem nas colaborações para a aprendizagem da Língua Inglesa. Apesar da desvantagem do ensino formal, é necessário destacar seus pontos positivos, como a igualdade de colaboração para o desenvolvimento de competências orais (fala), já que, enquanto alguns jogadores não têm a oportunidade ou não jogam online, a sala de aula propõe oportunidades de desenvolvimento oral. Além disso, as competências de desenvolvimento da escrita, saem em maior vantagem visto que o ensino formal preza por atividades e avaliações escritas, proporcionando ao aprendiz um ambiente favorável a sua prática, já que de acordo com Borin e Oliveira (2001), o processo de escrita em contextos formais de aprendizagem, inclusive na educação básica, permite ao aluno refletir não somente para que se escreve, mas o que comunica, assim contribuindo para a capacidade de produção e análise textual nesse e em demais contextos.

Os autores apontam ainda que o uso e aprendizado da gramática ao jogar sobressai o ensino formal, maioria dos entrevistados apontam que não sabem ou perceberam como aprenderam tais habilidades, e concluem que a falta da didatização do uso e aprendizado da gramática os fazem duvidar da real contribuição dos videogames para o desenvolvimento de competências gramaticais. A pesquisa de Vogelmann, Ferraz e Brawerman-Albini (2020), contribui para a didatização e compreensão do conceito de telecolaboração, que de acordo com Buzzato, Nunes e Martins (2021) *apud*. O'Dowd (2018) consiste no engajamento de interações interculturais *online* entre aprendizes geograficamente distantes em programas guiados por educadores, sendo assim inseridos em contextos formais de aprendizagem *online*.

Ainda que estejamos falando sobre um contexto informal de aprendizagem, devemos considerar que a colaboração virtual, seja ela guiada por educadores ou jogos e mídias digitais, tem grande relevância no desenvolvimento de competências linguísticas, comunicativas e culturais. Visto que guiado pela motivação e afetividade, podem ser significativas para a busca de autonomia através da segunda língua.

Baseado na Teoria Sociocultural de Vygotsky (1967), Figueiredo (2019) discorre sobre os benefícios da abordagem colaborativa de línguas, o autor afirma que esta abordagem “ênfatisa o papel da interação e da colaboração em trabalhos realizados em pares ou em grupos de alunos no intuito de envolvê-los na coconstrução do conhecimento” (p. 64). Visto que o aprendiz inserido em um contexto informal de aprendizagem de Língua Inglesa como Língua Estrangeira tem um vasto acesso a conteúdos digitais sejam eles educacionais ou não,

o uso das mídias digitais colabora para o desenvolvimento de suas competências comunicativas, sejam elas orais ou escritas. Portanto, por mais que as abordagens (tele)colaborativas não apontem tais contextos, devemos considerar que estes servem de mediadores ativos para o desenvolvimento da Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP) dos aprendizes.

Ainda discutindo sobre a Teoria Sociocultural e abordagem colaborativa, ao analisarmos o trabalho Nº 2, a ideia de mediação guiada pelos jogos digitais, interagindo com pessoas ou não, auxiliam diretamente para o enriquecimento do vocabulário do jogador. Leão-Junqueira (2020), ao desenvolver um estudo de caso com os jogadores de RPG, analisou o conhecimento lexical desenvolvido através da formação e expansão de modelos cognitivos idealizados na mente dos *gamers* durante uma partida de RPG.

Para compreendermos melhor os resultados de Leão-Junqueira (2020), é necessário apontar algumas teorias que embasaram o seu estudo. À luz de Fauconnier (1997), a autora apresenta a teoria da mesclagem conceptual, entendendo que o processamento cognitivo e a organização da mente humana se dá através de Modelos Cognitivos Idealizados (MCI) que se inter-relacionam (Leão-Junqueira, 2020, p.389). Com isso posto, a autora apresenta quatro resultados aos ecos dos estudos de Fauconnier (1997), relacionando as teorias de MCI, onde os jogadores brasileiros estão estabelecidos em um cenário de aprendizagem informal, relacionando as respostas obtidas na avaliação inicial, o desenvolvimento da partida e as respostas finais. Abaixo, propomos o Quadro 4 que sumariza seus cinco principais resultados.

Quadro 4 - Resultados da pesquisa do trabalho Nº 3

Resultado 1	O aprendiz relaciona o vocábulo em inglês ao português após visualizar uma representação ou contextualização do objeto em questão.
Resultado 2	O aprendiz relaciona o vocabulário através da ação.
Resultado 3	Caso o aluno não consiga identificar a veracidade de sua associação, buscará ao longo do jogo uma relação representativa que atribua significado.
Resultado 4	Redundâncias (verbais ou não) presentes no jogo facilitam a relação e atribuição de significado.
Resultado 5	A multimodalidade do jogo estimulou a autonomia do aluno a buscar novas formas de compreensão e associação, buscando também interagir com outros jogadores.

Fonte: Elaborado pela autora (2024).

Ao analisarmos os resultados do estudo de Leão-Junqueira (2020), é notável que o aluno desenvolve-se utilizando de seus conhecimentos prévios na língua, busca fazer associações que podem ou não se assemelhar a sua língua materna, e quando não há uma resposta, busca associar os elementos por meio de outras representações, buscando ainda ajuda dos colegas que compartilham o mesmo jogo. Nesse sentido, podemos observar que a aquisição de um novo vocabulário é mediada pela própria mídia digital, ou através dela. Tais pontos reforçam a teoria de *scaffolding*, proposta pela Teoria Sociocultural. De acordo com Silva (2011), Vygotsky não nomeou a teoria dessa forma, mas acreditava que o conhecimento era desenvolvido mediante a colaboração entre um mediador, ou pessoa mais experiente, que encaminhasse o indivíduo a realizar uma atividade que ainda não é apto. No entanto, ao analisarmos os resultados por essa perspectiva, o aluno busca sua autonomia a partir do desenvolvimento de ideias e estratégias prévias para desenvolver-se. Dessa forma, o jogo age como um instrumento de mediação⁵ para a metacognição do jogador.

Em adição as contribuições de aquisição de vocabulário por meio dos jogos digitais, devemos considerar que, enquanto imergido em um mundo digital aberto, o jogador tem oportunidade de desbravar uma variedade de conhecimentos. Em busca de identificar as contribuições dos jogos para o aprendizado além da sala de aula, sugerimos o trabalho nº 3 de Silveira Silva (2020), no qual o autor discute sobre a potencialidade dos *videogames* para o ensino-aprendizagem através da multimodalidade. Este investiga o jogo *Final Fantasy VII Remake* e as contribuições do jogo para o conhecimento sobre meio ambiente, geopolítica, organização urbana, exploração de recursos naturais e desigualdades sociais.

À luz da gramática da multimodalidade, Silva (2020), analisa de forma crítica a formação e fundamentação dos jogos pela perspectiva de Cope e Kalantzis (2020) *apud*. Silva (2020), no qual é levado em consideração (i) referência; (ii) agência; (iii) estrutura; (iv) contexto; e (v) interesse. Estes são os conceitos que orientam o autor a produzir sua própria análise enquanto o *videogame* mencionado: (i) referência: a que se o jogo se refere?; (ii) agência: como o jogo é construído?; (iii) estrutura: quem é quem no jogo? qual meu papel dentro dele?; (iv) contexto: o que mais se conecta no jogo?; e, (v) interesse: para que serve o jogo?

Todos esses aspectos foram considerados ao analisar suas influências no desenvolvimento pessoal de um jogador em atividade. Considerando que *Final Fantasy VII*

⁵ Os instrumentos têm a função de regular as ações sobre o objeto, ou seja, estão voltados para o exterior. Por sua vez, o signo é um instrumento psicológico e tem a função de regular os indivíduos, ajudando-os em suas atividades psíquicas, ou seja, está voltado para o interior (Figueiredo, 2019, p. 38).

Remake se insere em um contexto político onde mostra a realidade de pessoas periféricas e centrais, lutas ambientais e organização urbana, o autor analisa cada um desses aspectos que podem estar implícitos ao jogador, mas que influenciam em sua visão, escolhas e perspectiva social. Pois, de acordo com Silveira Silva (2020) *apud* Zacchi (2020), as decisões tomadas por um jogador ao jogar, implicam em suas atitudes na vida real, conseqüentemente em sua identidade. Portanto, se compreende a influência dos jogos não somente para contextos de cognição linguística, mas de formação política, onde o indivíduo desenvolve suas ideias e pensamentos, reflete e analisa contextos sociais reais ou imaginários, contribuindo para sua posição enquanto cidadão ativo em sociedade. Não obstante, contribui, sim, para repertórios educacionais, que auxiliam na ludicidade de conteúdos densos.

Considerando todas as contribuições dos jogos e mídias digitais para a aprendizagem da língua inglesa como língua estrangeira, consideramos esta uma alternativa para a aprendizagem da língua inglesa em contextos informais de aprendizagem, no qual contribui para o desenvolvimento de suas competências linguísticas e desenvolvimento pessoal do sujeito em sociedade, considerando que a língua não é somente um objeto de comunicação, mas um ato político como um todo. Portanto, no próximo parágrafo trataremos as considerações finais desta pesquisa.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Considerando o que foi discutido ao longo desta pesquisa, este trabalho teve como objetivo investigar as contribuições efetivas para a aquisição da língua inglesa como LE através dos jogos e mídias digitais. Os resultados obtidos através da pesquisa bibliográfica foram de significativa importância para responder a principal questão de pesquisa: quais são as contribuições dos jogos e mídias digitais para a aquisição da LI? Com base nas pesquisas de Leão-Junqueira (2020), Vogelmann, Ferraz, e Brawerman-Albini (2020) e Silveira Silva (2020) verificou-se que estas contribuem para o aprimoramento de competências linguísticas, desenvolvimento de vocabulário, habilidades sociais e individuais e inserem o aluno em contextos de interação e aprendizagem. Com isso, contribuem efetivamente para o repertório de estudos no campo da Aquisição da Linguagem.

Ao analisarmos as contribuições dos jogos e mídias digitais para a aquisição da Língua Inglesa em contextos de aprendizagem informal, foi evidenciado que a telecolaboração é essencial para o desenvolvimento de competências linguísticas, sendo elas orais ou escritas; a prática *gamer* como técnica de *scaffolding* para a aquisição de novo vocabulário; a Teoria Sociointeracionista junto a Telecolaboração para o desenvolvimento de competências escritas através de mídias digitais; e a potencialidade de aprendizagem a intermédio dos *games* aos ecos da teoria da multimodalidade.

Apesar de termos obtido resultados significativos para a pesquisa, o campo dos *Games Studies* e Aquisição da Língua ainda é pouco explorado, o que dificultou a seleção de material de análise de dados. Em nossas pesquisas, identificamos apenas três artigos em língua portuguesa e um em língua inglesa, isso porque o critério de escolha prezava por materiais de estudos de caso nessa área. No entanto, essa pesquisa não busca somente responder e explorar os estudos baseados na pergunta de pesquisa, mas também contribuir para a ampliação de material na área da Linguística Aplicada, relacionando-a aos estudos dos jogos como ecossistemas de aprendizagem.

Ao finalizar esse estudo, sugerimos a alunos e professores de inglês, em formação inicial ou continuada, a imersão no mundo lúdico-digital dos *games* a fim de enriquecer experiências pessoais movidas pela afetividade e interesse pessoal e assim contextualizando essa realidade para o ensino formal de língua. Visto que este é um campo de interesse de muitos alunos a aplicação e pesquisa para fins pedagógicos é indispensável, considerando a dinamização e ludicidade do conteúdo ambos podem ser beneficiados. Não obstante, reforçamos aos leitores/pesquisadores a promover estudos nessa área pouco explorada, para

que assim possamos desbravar a pluralidade de conteúdos ainda não explorados e que tanto podem contribuir para o ensino e aprendizagem de inglês.

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, A. R. S. A afetividade no desenvolvimento da criança - contribuições de Henri Wallon. **Inter-Ação: Rev. Fac. Educ. UFG**, 33 (2): p. 343-357. 2008
- AQUINO, L. E.; VALLE, A. E. O. A teoria behaviorist a no processo de aquisição da linguagem. **UNINTER: TCC Psicopedagogia**. Curitiba. 2022
- BAO, Y. Y; LIU, S. Z. The Influence of Affective Factors in Second Language Acquisition on Foreign Language Teaching. **Open Journal of Social Sciences**. 2021. v. 9. 463-470. Disponível em: <https://doi.org/10.4236/jss.2021.93030> Acesso em: 4 jun. 2024.
- BONA, A. S; MORAIS, A. D; BASSO, M. V. A; FAGUNDES, L. C. Cultura Digital e Aprendizagem Cooperativa. **RENOTE: revista novas tecnologias na educação**. Porto Alegre. Vol. 10, n. 1. 2012. Disponível em: <http://hdl.handle.net/10183/226189>. Acesso em 7 mai. 2024.
- BORIN, M. A., OLIVEIRA, R. T. O processo da construção da escrita a partir da abordagem sócio-interacionista. **Revista Ideias**. Campinas. Vol. 13. 2001. p. 65-67. Disponível em: <http://w3.ufsm.br/revistaideias/ideias%2013.html>. Acesso em 7 jun. 2024.
- BUZATTO, G. T; NUNES, G. O; MARTINS, C. B. M. J. A telecolaboração no ensino e aprendizagem de língua estrangeira: desafios e possibilidades. **Revista Estudos em Letras**. v. 2, n. 1. p.133-154, 2021.
- CALEFFE, L. G; MOREIRA, H. Metodologia da pesquisa para o professor pesquisador. **ILJ**, v. 17. p.69-94, 2006.
- CUNHA, M. V. **Psicologia da Educação**. Rio de Janeiro: Editora Lamparina, 2008.
- EMILIANO, J. M; TOMÁS, D. N. Vigotski: a relação entre afetividade, desenvolvimento e aprendizagem e suas implicações na prática docente. **Cadernos de Educação: Ensino e Sociedade**, Bebedouro-SP. p.59-72. 2015.
- FIGUEIREDO, F. J. Q. **Vygotsky: a interação no ensino/aprendizagem de línguas**. São Paulo: Parábola, 2019.
- FIORIN, J.L (Org.) **Linguística? Que é isso?** São Paulo: Contexto, 2013.
- GODOY, A. S. Introdução à pesquisa qualitativa e suas possibilidades. **RAE - Revista de Administração de Empresas**, São Paulo, v. 35, n. 2, p. 57-63, 1995.
- JUNIOR, G. C.; CRUZ, D. M. Entre os games e o gaming: por uma compreensão sistêmica das experiências culturais eletrolúdicas. **Revista Novas Tecnologias na Educação**, Porto Alegre, v. 10, n. 3, 2012.
- KNECHTEL, M. R. Metodologia da pesquisa em educação: uma abordagem teórico-prática dialogada. Curitiba, PR: Intersaberes, 2014.

LEÃO-JUNQUEIRA, L. B. C. Aquisição de inglês como língua adicional através da mesclagem conceptual em *videogames* de RPG. **Revista Docência e Cibercultura**, [S. l.], v. 4, n. 3, p. 387–398, 2020.

LUZ, A. R. da. **Vídeo Game: história, linguagem e expressão gráfica**. p. 21 -25. São Paulo: Blucher, 2010. Disponível em: <https://books.google.com.br/>. Acesso em: 18 nov. 2023.

LÖSCH, S.; RAMBO, C. A.; FERREIRA, J. de L. A pesquisa exploratória na abordagem qualitativa em educação. **RIAAE – Revista Ibero-Americana de Estudos em Educação**, Araraquara, v. 18, n. 00, e023141, 2023.

MARTELOTTA, M. E. (org). **Manual de Linguística**. 2. ed. São Paulo: Contexto. 2011

MONTEIRO, J.; CAMPOS, J.; XAVIER, M.s; NASCIMENTO, R. **As tecnologias digitais no processo formativo de uma geração de alunos conectados**. 1ª. Ed. São Paulo; Mentis Abertas, 2020.

MUSSALIN, F.; BENTES, A. C.. **Introdução à linguística : domínios e fronteiras**, v. 2. 4. ed. - São Paulo: Cortez. 2004.

ORTEGA, L. **Understanding second language acquisition**. 2. ed. New York: Routledge. 2013.

SAKAMOTO, C. K.; SILVEIRA, I. O.. **Como fazer projetos de Iniciação Científica**. São Paulo: Paulus. (p.51-53). 2014.

SILVA, A. G. da. L1, um *scaffolding* para a aquisição de L2: análise numa perspectiva interacionista. **Revista Entreletras**. nº 3. (p.159-177). 2011. I

SUBTIL VOGELMANN, T.; DE SOUZA FERRAZ, M. G.; BRAWERMAN-ALBINI, A. *Press start* para aprender: videogames e aprendizagem de língua inglesa. **Revista Docência e Cibercultura**, [S. l.], v. 4, n. 3, p. 179–212, 2020. Disponível em: <https://www.e-publicacoes.uerj.br/re-doc/article/view/52630>. Acesso em: 18 nov. 2023.

SILVEIRA, A. P. da. **A abordagem interacionista para a aquisição de uma segunda língua: transformando a teoria na prática do professor/pesquisador**. 2008. Disponível em: <https://periodicos.ufsm.br>. Acesso em: 29 nov. 2023

SILVEIRA SILVA, V. E. Explorando sentidos e conhecimentos em *videogames* com uma análise baseada na gramática da multimodalidade. **Revista Docência e Cibercultura**, [S. l.], v. 7, n. 4, p. 265–284, 2023. Disponível em: <https://www.e-publicacoes.uerj.br/re-doc/article/view/66819>. Acesso em: 2 jun. 2024.

SMOLINSKI, C.; NEY, V. Z. Abordagens teóricas no processo de aquisição de segunda língua. **Prâksis: Escritas, Escutas e Sonoridades**. (p.79-86). 2010. Disponível em: <https://periodicos.feevale.br>. Acesso em: 28 nov. 2023

SOUZA, M. T. de; SILVA, M. D. da; CARVALHO, R. de. Revisão integrativa: o que é e como fazer. **Einstein**. 2010; 8 (1 Pt 1):102-6.

PEREIRA, A. S.; SHITSUKA, D. M.; PARREIRA, F. J.; SHITSUKA. **Metodologia da pesquisa científica**. 1. ed. Santa Maria, RS : UFSM, NTE, 2018.

ZANELLA, L. C. H. **Metodologia de pesquisa**. 2. ed. Florianópolis: Departamento de Ciências da Administração/UFSC. (p.123-126).