

Processamento de linguagem e o acesso lexical em língua estrangeira na gamification e nos jogos lúdico-interativos - um estudo bibliográfico no contexto brasileiro

Language processing and foreign language lexical access in gamification and playful-interactive games - a bibliography study in the Brazilian context

Mirella Mota Cavalcante da Silva  

mirellamota@alu.ufc.br

Universidade Federal do Ceará – UFC

Irislene e Silva Coutinho  

irislene12315@gmail.com

Universidade Federal do Ceará – UFC

Daniele Lima Miranda  

danielelimamiranda@gmail.com

Universidade Federal do Ceará – UFC

Resumo

O objetivo desse artigo é destacar a apropriação de vocabulário em língua estrangeira (LE) em situações de aprendizagem, tais como em atividades de gamification e jogos lúdico-interativos. Tendo em vista o processamento de linguagem, partimos da perspectiva de que o acesso lexical corresponde à emissão e produção de significados, ou seja, dos vocabulários, e está associado aos aspectos cognitivos, culturais e sociais de uma língua (BARBOSA, 2009). Logo, compreendendo a relação entre o processamento linguístico e a apropriação de um novo idioma, apontamos a relevância de ferramentas digitais para motivar o alunado ao desenvolvimento do léxico em LE. Para alcançarmos esse propósito, a metodologia do trabalho enfoca um levantamento qualitativo e bibliográfico (CRESWELL, 2010; YIN, 2016), revisitando na literatura, estudos que amparem a premência da temática. Logo, selecionamos quatro artigos que melhor se encaixam às necessidades do escopo desta pesquisa. Os resultados apontam que gamificar atividades (BORGES, 2017) e utilizar jogos lúdico-interativos (MARINHO; MIRANDA, 2019), em contexto de aprendizagem, parecem corresponder às estratégias de ensino e apropriação lexical em LE, porquanto tende a despertar a motivação e o engajamento do aluno. Apesar disso, observa-se que os aplicativos móveis ainda precisam atualizar seus designers para contextualizar a aplicação de interculturalidade às atividades

FLUXO DA SUBMISSÃO

Submissão do trabalho: 08/12/2021

Aprovação do trabalho: 11/02/2022

Publicação do trabalho: 11/03/2022

 10.46230/2674-8266-13-7416

COMO CITAR

SILVA, Mirella Mota Cavalcante da; COUTINHO, Irislene e Silva; MIRANDA, Daniele Lima. Processamento de linguagem e o acesso lexical em língua estrangeira na gamification e nos jogos lúdico-interativos - um estudo bibliográfico no contexto brasileiro. **Revista Linguagem em Foco**, v.13, n.4, 2021. p. 189-203. Disponível em: <https://revistas.uece.br/index.php/linguagememfoco/article/view/7416>.

Distribuído sob



Verificado com

Plagius
Detector de Plágio

gamificadas. Mesmo assim, incentivamos o uso dessas ferramentas digitais e sugerimos a continuidade de ações de pesquisas empíricas acerca da temática, a fim de divulgar observações relevantes à comunidade acadêmica.

Palavras-chave

Processamento linguístico. Língua Estrangeira. Acesso lexical. Gamification.

Abstract

The article aims to highlight the appropriation of foreign language (FL) vocabulary in learning situations, such as in gamification activities and playful-interactive games. In view of language processing, we assume that lexical access corresponds to the emission and production of meanings, i.e., of vocabulary and is associated with cognitive, cultural and social aspects of a language (BARBOSA, 2009). Therefore, understanding the relationship between linguistic processing and the appropriation of a new language, we point out the relevance of digital tools to motivate students to the development of the lexicon in FL. To fulfill this goal, the methodology of this study focuses on a qualitative and bibliographic survey (CRESWELL, 2010; YIN, 2016), revisiting the literature for studies that support the importance of the theme. Therefore, we selected four studies that correspond to the needs of the scope of this research. The results indicate that gamifying activities (BORGES, 2017) and the use of playful-interactive games (MARINHO; MIRANDA, 2019) in learning contexts seem to correspond to teaching strategies and lexical appropriation in FL, in order to awaken student motivation and engagement. Nevertheless, it is observed that mobile apps still need to update their designers to contextualize the application of interculturality to gamified activities. Even so, we encourage the use of these digital tools and suggest the continuity of empirical research on the theme to share and publish relevant observations to the academic community.

Keywords

Language processing. Foreign language. Lexical access. Gamification.

Introdução

A complexidade da mente humana ao realizar análises para interpretações correspondentes aos enunciados de sentenças, no que tange à aquisição de língua estrangeira, interrelacionam-se com o que se chama de *léxico*¹ (ANULA REBOLLO, 1998). Considerando o processamento de linguagem nessa perspectiva, tem-se que o acesso lexical é uma das cognições linguísticas mais básicas que permite o ser humano, de forma rápida e fácil, compreender e produzir palavras soltas (FRANÇA, 2005b).

Partindo desse viés, o léxico detém uma importância singular no processamento linguístico, quanto à emissão e produção de significados, ou seja, do vocabulário, já que está associado aos aspectos cognitivos, culturais e sociais de uma língua (BARBOSA, 2009). Sendo assim, infere-se que a apropriação de vocabúlos em língua estrangeira, em situações de aprendizagem escolar, pode ser desenvolvida mediante atividades que despertem a motivação e o engajamento do aprendente à aquisição linguística.

No que tange ao ensino de uma língua estrangeira (LE), a compreensão de estratégias e aplicações de métodos docentes, em contexto, fomentam pos-

1 Expressão que remete à “dicionário mental” (ANULA REBOLLO, 1998, p.45).

sibilidades de inovações didáticas que estimulem o processamento linguístico do aprendiz, de um modo significativo. Além disso, a proposição de tendências mais assertivas que valorizem o protagonismo do alunado parece cooperar com o desenvolvimento de habilidades discentes, conforme esclarece Papert (2008).

Logo, diante da premissa de um cenário cada vez mais imerso na utilização das tecnologias digitais, o ensino de LE pode buscar inovações que contemplem uma melhor apropriação e desenvolvimento do léxico ao alunado. Marinho e Miranda (2019, p. 85) destacam que “os alunos estão imersos numa cultura digital que lhes oferece tantas ferramentas de acesso à informação que é preciso de algo que fuja do livro texto e os ofereça novas experiências”.

Em situações de aprendizagem, sabe-se que a utilização de recursos digitais pode tornar o ensino mais dinâmico, propiciando um espaço interativo para um estímulo estratégico na construção dos conhecimentos (SILVA; TOASSI; HARVEY, 2020). No contexto de aquisição de LE, SILVA (2018) ressalta que a interação promovida pelo uso de ferramentas digitais pode contribuir para essa apropriação, já que as aulas tendem a ser mais dinâmicas. Por isso, SILVA (2018) enfatiza que o ensino de LE requer “uma prática correspondente à manifestação do processo de aquisição da linguagem pelo educando”. (SILVA, 2018, p.13)

Conforme já apontado por Toassi (2019), a compreensão do processo de aprender novas línguas, entre outras situações cotidianas, pode se interligar, nos estudos de linguagem, a um melhor entendimento da cognição do homem, e, assim, da complexidade do cérebro humano. Paralelamente, Borges (2017) afirma que as estratégias utilizadas na aprendizagem de LE envolve a memória do aprendiz, bem como “sua cognição de compreensão e produção e a compensação em lidar com a língua-alvo, mesmo não conhecendo certos vocabulários e estruturas gramaticais”. (BORGES, 2017, p.418).

Nessa perspectiva, entendemos que na cultura digital, os recursos tecnológicos podem se associar às novas tendências de aprendizagem em LE. Alves (2014) defende que um ambiente tecnológico e interativo pode promover um melhor engajamento do alunado, possibilitando um aprendizado, de uma forma mais rápida e até mais divertida.

Desse modo, o objetivo deste trabalho é destacar a apropriação de vocabulários em língua estrangeira em situações de aprendizagem, tais como em atividades de *gamification* e jogos lúdico-interativos. Assim, revisitamos na literatura estudos que amparem o processamento de linguagem e o desenvolvimento lexical associado aos contextos de aquisição em LE, ao nível escolar, para traçar uma relação de efeito entre atividades interativas e motivação de aprendizagem

em LE.

Para isso, mediante um levantamento bibliográfico qualitativo (CRESWELL, 2010; YIN, 2016), selecionamos, ao final, quatro artigos que se encaixam à necessidade do escopo desta pesquisa. Assim, traçamos uma busca às leituras com enfoque nos seguintes temas: (1) acesso lexical e aquisição de língua estrangeira, (2) desenvolvimento do léxico, (3) *gamification* e jogos lúdico-interativos na aquisição de LE, e (4) apropriação de vocabulários em LE. Inicialmente, realizamos essa busca em sites acadêmicos, tais como *Scielo*, *Google Acadêmico*, *ResearchGate*, e em periódicos publicados em livros e revistas digitais, inserindo as palavras-chave: acesso lexical e língua estrangeira; lexicultura; léxico e aquisição de língua estrangeira; gamification e aquisição de LE; e, jogos lúdico-interativos no ensino de LE.

Em seguida, consultamos duas (2) dissertações, um (1) trabalho de conclusão de curso, duas (2) teses de doutorado, além de três (3) livros e dois (2) e-books com estudos que referenciam a temática. Desse modo, enfocando o escopo de estudo dessa pesquisa, identificamos e selecionamos quatro artigos que se adequam a essa pesquisa. Sob esse amparo teórico, temos o objetivo, neste trabalho, então, de responder o seguinte questionamento: de que maneira o acesso lexical em LE pode ser favorecido na *gamification* e em jogos lúdico-interativos, no contexto brasileiro de ensino e aprendizagem?

Portanto, para fins de organização estrutural, respeita-se a seguinte forma: a presente seção introdutória com apresentação da contextualização e justificativa da temática; na sequência, a seção 1, com abordagem acerca do processamento de linguagem e apropriação de vocabulário em língua estrangeira; a seção 2, na qual traçamos um breve delinear entre *gamification* e jogos lúdico-interativos para a motivação do aluno frente à aquisição de LE; e seção 3, apresentando uma análise de artigos, para compor suporte à temática.

Por fim, nas considerações finais deste trabalho, nos calcamos nos resultados das pesquisas revisadas e analisadas, e sugerimos a relevância de estratégias didáticas atreladas à aquisição de LE, de modo a facilitar o processamento linguístico do alunado. Além disso, encorajamos a divulgação de pesquisas empíricas com enfoque na premência desta temática.

1 O processamento de linguagem e a apropriação de vocabulário em língua estrangeira

A compreensão do processamento linguístico está ligada à interação en-

tre o estudo da linguagem e cognição, assumindo uma postura desafiadora, em que pode ser até abordada por diferentes perspectivas (MOTA, 2015). No que tange a *linguística cognitiva*, a linguagem é considerada como um aspecto integral da cognição, e não como algo isolado. (STANICH; MEIRELES, 2009).

Nesse sentido, a capacidade do ser humano de interação com o mundo em se expressar por meio da linguagem se conecta ao funcionamento de uma rede de neurônios interligados, que nos permite pensar, falar e entender o discurso de outras pessoas. (STANICH; MEIRELES, 2009, p.186). Logo, no que diz respeito à produção de uma língua estrangeira, a cognição e, também, percepção estão ligadas ao processo, em que o aprendiz, nessa perspectiva, apropria-se de padrões recorrentes na língua, a partir de diferentes eventos de uso. (JUNIOR; OLIVEIRA; SOUZA, 2019, p.61).

Borges (2017, p.417) afirma que “aprendentes de línguas, no contexto da sala de aula e na observação dos usos de aplicativos para aprender uma LE, e também enquanto aprendentes de novos vocabulários, encontram benefícios para a sua própria aprendizagem.” Além disso, o autor reforça que “a aprendizagem de línguas requer tempo e, sendo praticada, vai sendo adquirida gradualmente, assim como aprenderam a língua nativa, encontrando, ouvindo, escrevendo e falando as palavras”. (BORGES, 2017, p.419).

Borges (2017) ainda destaca as estratégias de aprendizagem para a LE como sendo direta e indireta. A direta compreende a utilização da língua e da memória do aprendente, a sua cognição de compreensão e produção, e a compensação em lidar com a língua-alvo mesmo sem o conhecimento de alguns vocabulários e estruturas da gramática. Já a estratégia indireta envolve a metacognição do aprendente e a sua motivação em aprender em variados contextos sociais.

Sendo assim, para esse autor, “na perspectiva da aquisição de vocabulário, ao submeter aprendentes à instrução prática e significativa, menos erros podem ter na linguagem e pode-se encorajá-los a ser autônomos para a sua própria aprendizagem na sala de aula.” (BORGES, 2017, p.419). Outra importante observação acerca da aquisição de novos vocabulários em LE, quanto ao esforço do aprendente em se apropriar da língua, diz respeito às formas como este aluno consegue chegar ao significado de palavras.

Nesse contexto, para Meireles *apud* Borges (2017, p.418), o aprendente se ampara em algumas estratégias, como: (1) a associação entre palavras; (2) conceitos; (3) conotações, e (4) possibilidades de derivação dos vocabulários e as formas como elas são utilizadas em termos sintáticos e morfológicos.

Desse modo, entendemos que no processamento de linguagem à aquisição de LE, a interação do aprendente, da prática docente e dos aspectos contextuais de ensino, parece, assim, cooperar com a apropriação de novos vocabulários. Logo, na seção seguinte, discorreremos, brevemente, sobre possibilidades de técnicas e aplicações às aulas de LE inseridas em um cenário de cultura digital, de forma a fomentar estratégias de aprendizagem ao processamento linguístico do alunado.

2 Gamification e jogos lúdico-interativos como estratégias ao processamento linguístico em língua estrangeira

A utilização de jogos e de tecnologia no ensino de línguas estrangeiras está se tornando cada vez mais comum nas salas de aula do ensino regular e dos cursos livres. Nessa conjuntura, tais ferramentas se tornam necessárias, haja visto um contexto em que crianças e adolescentes vivenciam um mundo globalizado, no qual a motivação e a concentração se tornam pontos desafiadores para os professores, uma vez que o que é utilizado num dado momento, pode se tornar obsoleto rapidamente. (MARINHO; MIRANDA, 2019).

Sendo assim, as estratégias de aprendizagem que cooperam para a apropriação de novos vocabulários e situações reais no ensino de LE se destacam como necessárias à inovações. Sobre isso, os jogos que estimulam o lúdico-interativo parecem se mostrar bastante proveitosos para estimular o envolvimento dos alunos no processo de ensino-aprendizagem. (MARINHO; MIRANDA, 2019). Além disso, observa-se que tais técnicas têm ganhado espaço nas salas de aula, desafiando práticas docentes em contexto.

Paralelamente, outra aplicação estratégica que tem despertado inovações à docência em LE é a *gamification* ou gamificação. Segundo Silva, Toassi e Harvey (2020), a gamificação parece ser uma boa alternativa para promoção de interação e dinamismo à prática docente. Alves (2014) destaca que a gamificação envolve a mecânica, a estética, e o pensamento, e se baseia em *games* para o engajamento entre pessoas, da motivação de ações e resoluções de problemas.

À respeito do jogo lúdico-interativo, Marinho e Miranda (2019) destacam que este tem se mostrado uma poderosa ferramenta cultural geradora de conhecimento, e motivadora, uma vez que há objetivos bem definidos a serem alcançados. Adicionalmente, esses autores apontam a importância da inclusão de jogos na sala de aula através de novas tecnologias, salientando a relevância de professores de línguas buscarem, primeiramente, identificar bons jogos, os

NIOR; OLIVEIRA; SOUZA, 2019, p.64), configurando-se como aspecto de aplicativo gamificado. Abaixo, segue uma imagem (Imagem 2) de uma tarefa de tradução deste aplicativo, para efeitos de visualização ao complemento desta leitura.

Imagem 2 - Captura de tela no Duolingo



Fonte: (JUNIOR; SILVEIRA; SOUZA, 2019, p. 64)

Outrossim, destacamos, também, que a *gamification* referencia mudança comportamental, para conferir eficiência ao produto das ações de uma organização. (FILATRO; CAVALCANTI, 2018, p.162). Dessa maneira, compreendemos que em relação às estratégias aliadas à demanda metodológica docente, a possibilidade de uma dinâmica interativa no quesito ensino e aprendizagem pode ser conferida, de modo significativo. A integração dos jogos digitais no âmbito dessa práxis parece, então, compor uma rica alternativa didática, no que se trata à aquisição de LE. Assim, na próxima seção, apresentamos uma breve análise de uma seleção de quatro (4) estudos que enfocam o processamento de linguagem e apropriação de LE, em contextos de situações de aprendizagem.

3 Análise de artigos

A fim de verificar a utilização de aplicativos digitais como auxílio na aprendizagem de novos vocabulários e conhecimentos na Língua Inglesa (LI), Borges (2017) realizou um estudo de caso com 18 alunos de uma turma de um curso livre de segundo nível do curso de LI da Universidade Federal do Pará (UFPA),

no qual o pré requisito de entrada seria ter o ensino médio completo com idade e gênero diverso. Todos os participantes já possuíam um contato com a língua inglesa, que variavam entre 6 meses a 2 anos. Além disso, Borges (2017) buscou identificar, também, as estratégias de aprendizagem que esses alunos recorriam para se apropriar do idioma. Foi aplicado um questionário de sondagem de pesquisa com questões estruturadas (do tipo fechadas), semi estruturadas (do tipo semi fechadas) e não estruturadas (do tipo abertas), para análise de dados acerca de informações referentes às estratégias que os alunos recorriam para o aprendizado da língua estrangeira e do tipo de aplicativos digitais que eles utilizavam nesse processo.

Os resultados dessa pesquisa apontam a utilização de aplicativos digitais, tais como *Duolingo*, *LinguoLeo*, dicionários digitais e, entre outros, como ferramentas valiosas, tanto para alunos quanto para os professores, além de constatar, nesse grupo em específico, que a maioria desses alunos possuíam algum conhecimento e domínio das tecnologias atuais. Em paralelo, registrou-se, mediante a coleta dos dados, que os alunos utilizam suas próprias estratégias de aprendizagem na aquisição de novos vocabulários, tanto dentro quanto fora da sala de aula, de modo que essas estratégias eram variadas, pois cada participante desenvolvia uma em particular, como buscar significados em dicionários online, ou ouvir músicas legendadas através do *youtube*, e utilizar o *Duolingo* para ouvir as pronúncias de palavras e frases.

Já no estudo proposto por Junior, Silva e Souza (2019), realizou-se uma análise a respeito dos aspectos cognitivos e interculturais em (3) aplicativos gamificados de aprendizagem de línguas estrangeiras, o *Duolingo*, o *Memrise* e o *LinguaLeo*. As análises desse estudo se amparam na concepção da Linguística Cognitiva (BYBEE, 2016), da Gramática de Construções (FILLMORE et al., 1988; GOLDBERG, 1995) e da teoria da Interculturalidade (BYRAM, 1997; GUILHERME, 2000).

No que tange a investigação a respeito dos aspectos cognitivos para o ensino de línguas estrangeiras, aponta-se que, de certo, os (3) aplicativos limitam-se à ênfase do ensino de itens lexicais de uma forma isolada, ao invés de contextualizada. Em relação aos aspectos interculturais, os resultados apontaram que não existe efetivamente a presença de aspectos interculturais, segundo a perspectiva da análise teórica proposta. Por isso, a pesquisa sugere que os designers de aplicativos gamificados adequem os materiais voltados para a aprendizagem em LE, tendo em vista um melhor aproveitamento do potencial educativo. Apesar disso, conclui-se, nas análises realizadas, que, mesmo com tais imperfeições técnicas e

metodológicas em seus designers, essas ferramentas digitais seguem os princípios básicos da Linguística Cognitiva e da Gramática de Construções, ainda que de um modo não intencional.

Nascimento (2017) apresentou uma pesquisa sobre a utilização de aplicativos móveis como ferramenta pedagógica na relação ensino e aprendizagem de Língua Inglesa (LI). O estudo se configura sob uma perspectiva etnográfica e colaborativa, com enfoque nos alunos das séries finais do ensino fundamental em uma escola da rede estadual de João Pessoa, na Paraíba. Nesse estudo, os 31 alunos, com idade entre 13 e 15 anos, que aderiram à participação eram do 9º ano do turno da tarde do ensino fundamental.

A pesquisa se dividiu em 3 etapas: (1) apresentação da intenção do projeto a equipe gestora e aos alunos; (2) pesquisas e atividades realizados pelos alunos participantes quanto a utilização de aplicativos móveis direcionados ao ensino de línguas estrangeiras; e, (3) desenvolvimento de atividades utilizando os aplicativos móveis mais populares entre os alunos. Os resultados das análises apontam (indicado pelos alunos) o Duolingo como um dos aplicativos mais interessantes ao ensino de LE, além de indicar a importância de práticas docentes estarem abertas às novas tecnologias e às formas de comunicação, bem como às novas formas de aprender advindas com as tecnologias da informação e comunicação, em que os alunos podem ser vistos como nativos digitais.

Por fim, Silva e Paiva (2018) apresentaram uma pesquisa voltada para o uso do aplicativo *Duolingo* como complementação dos estudos de Língua Inglesa. Para isso, realizou-se uma abordagem de cunho quantitativo envolvendo a participação de 41 alunos do Ensino Médio das escolas - Escola Estadual Américo Lopes de Eugénópolis e Colégio Equipe de Muriaé, ambos em Minas Gerais. No laboratório de informática das escolas, os alunos tiveram a oportunidade de realizar atividades com o *software duolingo*. Os alunos foram orientados a utilizarem o *software* tanto no laboratório quanto em casa com seus dispositivos móveis e foi acordado o uso de meia hora diária para contemplar as lições do básico 1 e 2. Decorridos 15 dias de utilização da plataforma, aplicou-se um questionário estruturado com perguntas de múltipla escolha e aberta, a fim de obter a opinião dos alunos a respeito do uso do software.

Os resultados das análises apontam uma boa aceitação do *Duolingo* por parte dos alunos, podendo ser utilizado por professores da disciplina de Língua Inglesa como uma ferramenta que contribui no processo de ensino e aprendizagem. Além disso, conclui-se que a opinião dos alunos a respeito de aplicativos digitais, como o *Duolingo*, para auxiliarem suas aprendizagens e apropriação de

vocabulário, é favorável ao processo cognitivo da aquisição em LI.

Levando em consideração os resultados destes estudos, podemos verificar que os aplicativos móveis, aliados às estratégias de aprendizagem em LE, são recebidos de forma positiva, pelos alunos, e despertam motivação e interesse no aprendizado de um novo idioma. Paralelamente, identifica-se, também, que atualizações frequentes nessas próprias plataformas de ensino interativo se fazem necessárias, a fim de garantir um ensino contextualizado e um bom desenvolvimento cognitivo, perceptivo e linguístico da população de alunos, que nos artigos visitados se mostraram bastante diversificados.

Considerações Finais

Neste artigo, propusemo-nos a investigar a seguinte questão: de que maneira o acesso lexical em LE pode ser favorecido na *gamification* e em jogos lúdico-interativos, no contexto de ensino e aprendizagem?? Em relação a essa pergunta, pode-se verificar, através dos resultados dos quatro artigos revisados, e, tendo como o aluno a principal voz em relação ao uso dessas tecnologias associadas a aplicativos, a importância da utilização de ferramentas digitais no contexto do processamento de linguagem e desenvolvimento do léxico, e, assim, na apropriação de vocabulário em LE.

Em situações de ensino aplicado ao contexto das tecnologias, Garofalo (2019, p.1) caracteriza o conceito de cultura digital como uma “cultura nascida com a era digital, originária do ciberespaço e da linguagem da internet que busca integrar a realidade com o mundo virtual”. Nesse cenário, a mobilização de tendências inovadoras e contextuais à demanda de ensino se tornam indispensáveis, e como já destacado por Lima e Loureiro (2015), o docente precisa se apropriar da cultura digital e das propriedades das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC) em contextos diferentes, compreendendo o uso dessas ferramentas na prática pedagógica.

Por conseguinte, as possibilidades que a *gamification* e a utilização de jogos do tipo lúdico-interativos apontam às práticas docentes em LE representam, assim, estratégias de inovação didática, quando atreladas às aplicações de enfoque que ativem a autonomia e contribuem, também, ao protagonismo discente (PAPERT, 2008). Assim, a partir dos estudos delineados neste artigo que configuram o aporte teórico da premência da temática, indicamos que *gamificar* atividades, para produção de linguagem e desenvolvimento do léxico, no contexto escolar, parece ser vantajoso ao processo de aprendizagem e aquisição

de um novo idioma.

Apesar de considerarmos que “o processo de gamificação é relativamente novo, derivado da popularidade dos games e de todas as possibilidades inerentes de resolver e potencializar aprendizagens em diferentes áreas do conhecimento” (TOLOMEI, 2017, p.148), os benefícios relatados, a partir da voz dos alunos, parecem ser latentes a aprendizagem em LE. Como percebido no estudo de Borges (2017), as ferramentas digitais têm sido consideradas, de fato, valiosas e importantes aliadas à aprendizagem de novos vocabulários.

Adicionalmente, observa-se o estudo de Junior, Silva e Souza (2019), que é o único que traz uma análise de aplicativos dentre aqueles que selecionamos. Segundo estes autores, parece ser necessário que os aplicativos atualizem seus designers para contextualizar a aplicação de interculturalidade às atividades gamificadas, acompanhando os avanços e inovações trazidas à concorrência do processamento linguístico dos alunos. Em paralelo, como divulgado nos estudos de Nascimento (2017) e Silva e Paiva (2018), confirma-se a boa aceitação por parte dos alunos, bem como uma motivação tendendo a ser mais expressiva, quando a estratégia de ensino envolve a utilização de aplicativo gamificado, e nesses casos em específico, apontou-se o *Duolingo*.

Além disso, salientamos que a relevância do envolvimento docente à busca de estratégias ligadas ao contexto de LE, para as atividades aplicadas, também se mostrou importante, indicando, assim, a figura do professor como parte essencial no fomento da construção colaborativa de aprendizagem, no acesso lexical e desenvolvimento de vocabulários. A relação entre prática docente e tecnologias digitais, e, em especial, na adoção de atividades com *gamification* e jogos lúdico-interativos, parece sugerir bons indicadores ao processo de construção de conhecimentos, quando inseridos na produção de linguagem e apropriação de novos vocabulários em LE.

Desse modo, no contexto de ensino de LE e com base na análise dos quatro estudos realizados em contexto brasileiro, as atividades gamificadas aliadas às estratégias de aprendizagem parecem favorecer o processamento linguístico do alunado, colaborando para a aquisição de um novo idioma, dentro e fora de sala de aula. Portanto, a utilização de aplicativos digitais, tais como os apontados neste artigo, podem ser utilizados para dinamizar e engajar seus alunos à uma melhor motivação e percepção de aprendizado em LE, e assim, ao desenvolvimento do vocabulário na LE. Adicionalmente, encorajamos a continuidade de ações de pesquisa acerca da temática, bem como a divulgação de estudos do tipo empíricos, a fim de contribuir às observações relevantes à comunidade aca-

dêmica.

Agradecimentos

À agência de fomento – Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – Brasil (CAPES) pelo apoio e viabilidade relativa à produção deste trabalho – Código de Financiamento 001.

Referências

ALVES, F. **Gamification: como criar experiências de aprendizagem engajadoras: um guia completo: do conceito à prática**. 2 ed. São Paulo: DVS Editora, 2014.

ANULA REBOLLO, A. **El abecé de la Psicolingüística**. Madrid: Arco libros, 1998.

BARBOSA, L. M. de A. O conceito de lexicultura e suas implicações para o ensino- aprendizagem de português língua estrangeira. **Filologia e Linguística Portuguesa**, [S. l.], n. 10-11, p. 31-41, 2009. DOI: 10.11606/issn.2176-9419.v0i10-11. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/flp/article/view/59812>. Acesso em: 16 dez. 2021.

BORGES, K. O aprimoramento da aquisição de vocabulário de alunos de língua Inglesa através do uso de aplicativos. *In: VI Congresso Latino-americano de Formação de Professores de Línguas*, 2., 2017. São Paulo: Blucher, Abril, 2017, p. 411-430.

ISSN 2318-695X. DOI: 10.5151/edupro-clafpl2016-033. Disponível em: <<https://www.proceedings.blucher.com.br/article-details/o-aprimoramento-da-aquisio-de-vocabulrio-de-alunos-de-Ingua-inglesa-atravs-do-uso-de-aplicativos-25492>>. Acesso em: 06 Dez. 2021.

BYBEE, J. **Língua, uso e cognição**. São Paulo, Cortez, 2016.

BYRAM, M. **Teaching and assessing intercultural communicative competence**. Clevedon, UK: Multilingual Matters, 1997.

CRESWELL, J. **Projeto de Pesquisa: Métodos qualitativo, quantitativo e misto**. Editora Sage, 2010.

FILATRO, A.; CAVALCANTI, C. C. **Metodologias Inovativas na Educação Presencial, à Distância e Corporativa**. São Paulo: Saraiva Educação, 2018.

FILLMORE, C. J.; KAY, P.; O'CONNOR, M. C. Regularity and idiomaticity in grammatical constructions: The case of let alone. **Language**, p. 501-538, 1988.

FRANÇA, A. I. O léxico mental em ação: muitas tarefas em poucos milissegundos. *In: Linguística*, Revista de Pós-Graduação em Linguística da Universidade Federal do Rio de Janeiro. RJ, v.1, n.1, 2005b, p.45-80. Disponível em: http://www.leffa.pro.br/tela4/Textos/Textos/Anais/Textos_Em_Psicolin/Artigos/O%20%C3%A9xico%20mental%20em%20a%C3%A7%C3%A3o_muitas%20tarefas%20em%20poucos%20milissegundos.pdf. Acesso em: 15 dez 2021.

GAROFALO, Débora. Como trabalhar o letramento digital nas aulas. **Nova Escola**, Nov. 2019. Disponível em: <https://novaescola.org.br/conteudo/18674/como-trabalhar-o-letramento-digital-nas-aulas>. Acesso em: 21 jun 2021.

GOLDBERG, A. **Constructions: A construction grammar approach to argument structure**.

University of Chicago Press, 1995.

GUILHERME, M. **Critical citizens for an intercultural world: Foreign language education as cultural politics.** Clevedon, UK: Multilingual Matters, 2002.

JUNIOR, W. A. M.; OLIVEIRA, N.A.; SOUZA, J. R. de. Aspectos cognitivos e interculturais em aplicativos de aprendizagem em línguas estrangeiras. **Revista Ciranda**, Montes Claros, v. 1, n.2, jan/dez-2019, p. 58-72. Disponível em: <https://testeprod.unimontes.br/ciranda/article/view/1585/1121>. Acesso em: 06 de dez. 2021.

LIMA, Luciana; LOUREIRO, Robson. **Integração entre Tecnologias Digitais e Docência: A compreensão de grupos Interdisciplinares.** In: XII EDUCERE Congresso Nacional de Educação. PUCPR, 2015, p.33313. Disponível em: https://educere.bruc.com.br/arquivo/pdf2015/16235_7273.pdf. Acesso em: 19 jun. 2021.

MARINHO, A. S; MIRANDA, D. L. O uso de jogos lúdico-interativos nas aulas de Inglês do CCI. In: LOPES, M. F. V; NASCIMENTO, M.V. F; PEREIRA, G.C. (Orgs). **Livro dos Anais do III Colóquio Acadêmico sobre modalidade Deontica.** Fortaleza: Projeto Editorial GEMD, 2019, cap. 8, p.85-93. ISBN:25269763.

MOTA, M. B. Sistemas de memória e processamento da linguagem: um breve panorama. **Revista Linguística** / Revista do Programa de Pós-Graduação em Linguística da Universidade Federal do Rio de Janeiro. Volume 11, número 1, junho de 2015, p. 205- 215. ISSN 2238-975X 1. DOI: 10.17074/2238-975X.2015v11n1p205. Disponível em: <http://www.letras.ufrj.br/poslinguistica/revista-linguistica>. Acesso em 05 dez. 2021.

NASCIMENTO, K. C. **O uso de aplicativos móveis como ferramenta pedagógica no ensino-aprendizagem em Língua Inglesa.** 2017. 75 f. Dissertação (Pós-Graduação em Linguística e Ensino) - Universidade Federal de Paraíba, João Pessoa, Paraíba, 2017. Disponível em: <https://repositorio.ufpb.br/jspui/bitstream/123456789/12046/1/Arquivototal.pdf>. Acesso em: 02 dez 2021.

PAPERT, S. **A máquina das crianças: repensando a escola na era da informática.** Porto Alegre: Artmed, 2008, 216p.

SILVA, L. M. de F. M.; PAIVA, D.C. Tecnologias como recurso no ensino de Língua Inglesa: a opinião dos alunos sobre o uso do aplicativo Duolingo. **Brazilian Journal of Technology, Communication, and Cognitive Science**, v. 6, n. 1, 2018. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/328139196_Tecnologias_como_recursos_no_ensino_de_Lingua_Inglesa_a_opiniao_de_alunos_sobre_o_uso_do_aplicativo_Duolingo. Acesso em: 4 dez. 2021.

SILVA, M. M. C. da. **Tecnologia digital e língua inglesa: gamificação como proposta didática na perspectiva do construcionismo.** 2018. 53 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização em Ensino de Língua Inglesa) - Universidade Estadual do Ceará, Fortaleza, 2018. Disponível em: <http://siduece.uece.br/siduece/trabalhoAcademicoPublico.jsf?id=89132>. Acesso em: 15 nov. 2021.

SILVA, M. M. C. da; TOASSI, P. F. P.; HARVEY, M. S. dos S. Metodologias Ativas e Ensino de Língua Estrangeira: Objetos de Aprendizagem como recurso didático no contexto da Gamificação. **Revista Linguagem em Foco**, Fortaleza, v. 12, n. 2, p. 227-247, 2020. DOI: 10.46230/2674-8266-12-3732. Disponível em: <https://revistas.uece.br/index.php/linguagememfoco/article/view/3732>. Acesso em: 1 dez. 2021.

STANICH, K; MEIRELES, S. Processamento cognitivo relacionado à produção em língua estrangeira e aprendizagem de falantes não-nativos de alemão. **Pandaemonium ger.** n.14, 2009, p.179-205. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/S1982-88372009000100010>. Acesso em: 02 dez. 2021.

TOASSI, P. F. P. O registro do movimento dos olhos e o processamento da linguagem. In: MOTA, M. B.; NAME, C. (Orgs.). **Interface linguagem e cognição: contribuições da psicolinguística.** Florianópolis: Copiart, 2019, p. 315-327. Disponível em: <https://library.org/document/zpxen-noq-o-registro-do-movimento-dos-olhos-processamento-linguagem.html>. Acesso em: 02 dez 2021.

TOLOMEI, B. V. A Gamificação como Estratégia de Engajamento e Motivação na Educação. **EaD em Foco**, v. 7, n. 2, 6 set. 2017. Disponível em: <https://eademfoco.cecierj.edu.br/index.php/Revista/article/view/440>. Acesso em: 24 set. 2021.

YIN, R. **Pesquisa Qualitativa do início ao fim**. Editora Penso. Porto Alegre, 2016.

Sobre as autoras

Mirella Mota Cavalcante da Silva - Mestranda em Estudos da Tradução, Universidade Federal do Ceará (UFC), Fortaleza-Ce.

Irislene e Silva Coutinho - Mestranda em Estudos da Tradução, Universidade Federal do Ceará (UFC), Fortaleza-Ce.

Daniele Lima Miranda - Mestra em Estudos da Tradução, Universidade Federal do Ceará (UFC).