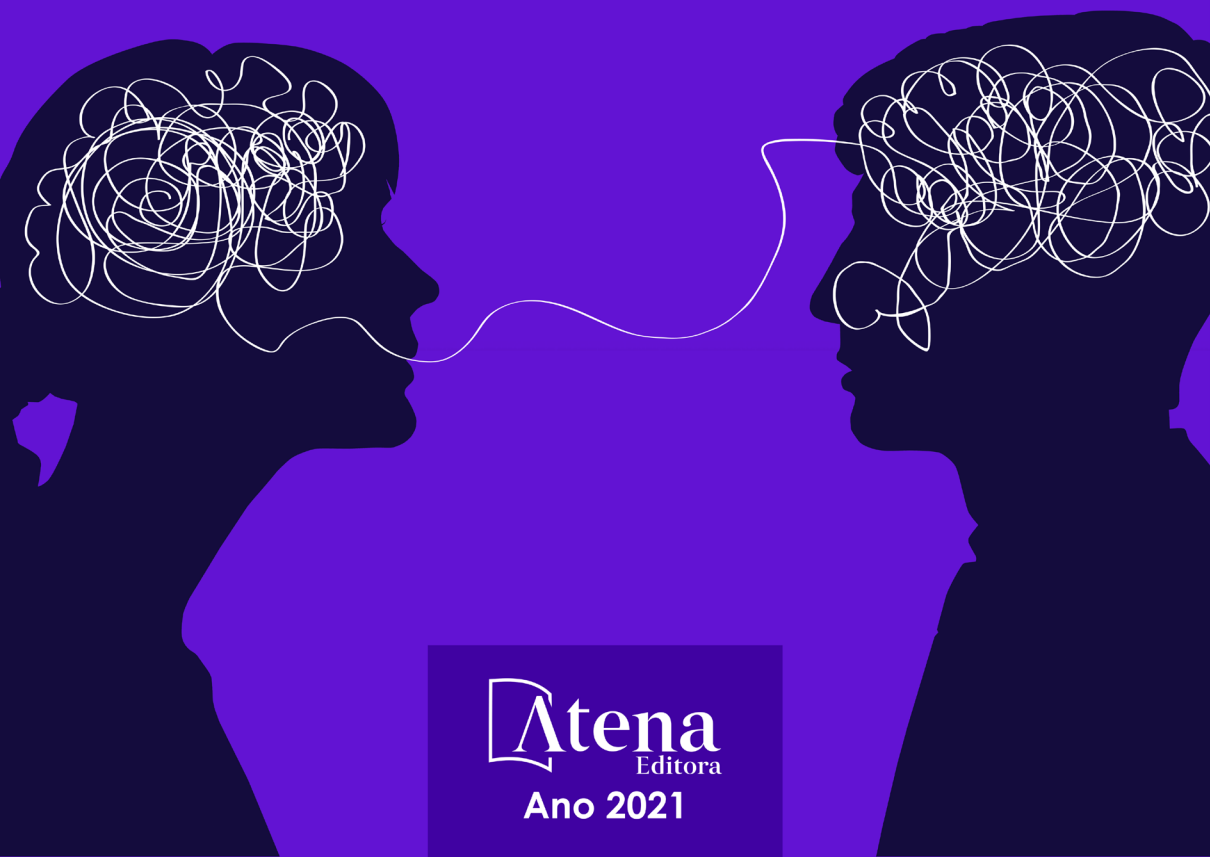


# LINGUÍSTICA, LETRAS E ARTES: CULTURAS E IDENTIDADES 2

Fernanda Tonelli  
Lilian de Souza  
(Organizadoras)

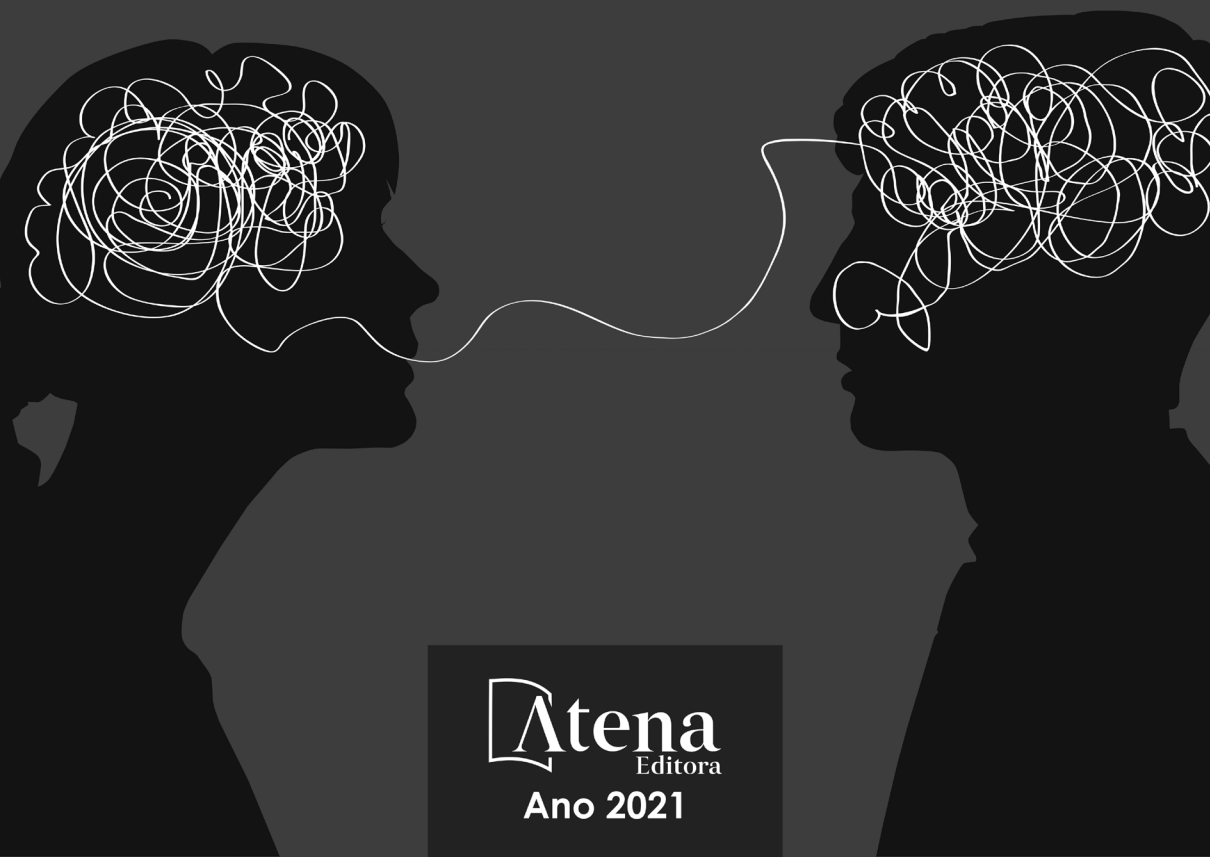


**Atena**  
Editora

Ano 2021

# LINGUÍSTICA, LETRAS E ARTES: CULTURAS E IDENTIDADES 2

Fernanda Tonelli  
Lilian de Souza  
(Organizadoras)



**Atena**  
Editora

Ano 2021

**Editora Chefe**Prof<sup>a</sup> Dr<sup>a</sup> Antonella Carvalho de Oliveira**Assistentes Editoriais**

Natalia Oliveira

Bruno Oliveira

Flávia Roberta Barão

**Bibliotecária**

Janaina Ramos

**Projeto Gráfico e Diagramação**

Natália Sandrini de Azevedo

Camila Alves de Cremo

Luiza Alves Batista

Maria Alice Pinheiro

**Imagens da Capa**

Shutterstock

**Edição de Arte**

Luiza Alves Batista

**Revisão**

Os Autores

2021 by Atena Editora

Copyright © Atena Editora

Copyright do Texto © 2021 Os autores

Copyright da Edição © 2021 Atena Editora

Direitos para esta edição cedidos à Atena Editora pelos autores.



Todo o conteúdo deste livro está licenciado sob uma Licença de Atribuição *Creative Commons*. Atribuição-Não-Comercial-NãoDerivativos 4.0 Internacional (CC BY-NC-ND 4.0).

O conteúdo dos artigos e seus dados em sua forma, correção e confiabilidade são de responsabilidade exclusiva dos autores, inclusive não representam necessariamente a posição oficial da Atena Editora. Permitido o *download* da obra e o compartilhamento desde que sejam atribuídos créditos aos autores, mas sem a possibilidade de alterá-la de nenhuma forma ou utilizá-la para fins comerciais.

Todos os manuscritos foram previamente submetidos à avaliação cega pelos pares, membros do Conselho Editorial desta Editora, tendo sido aprovados para a publicação com base em critérios de neutralidade e imparcialidade acadêmica.

A Atena Editora é comprometida em garantir a integridade editorial em todas as etapas do processo de publicação, evitando plágio, dados ou resultados fraudulentos e impedindo que interesses financeiros comprometam os padrões éticos da publicação. Situações suspeitas de má conduta científica serão investigadas sob o mais alto padrão de rigor acadêmico e ético.

**Conselho Editorial****Ciências Humanas e Sociais Aplicadas**

Prof. Dr. Alexandre Jose Schumacher – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Paraná

Prof. Dr. Américo Junior Nunes da Silva – Universidade do Estado da Bahia

Prof. Dr. Antonio Carlos Frasson – Universidade Tecnológica Federal do Paraná

Prof. Dr. Antonio Gasparetto Júnior – Instituto Federal do Sudeste de Minas Gerais  
Prof. Dr. Antonio Isidro-Filho – Universidade de Brasília  
Prof. Dr. Carlos Antonio de Souza Moraes – Universidade Federal Fluminense  
Prof. Dr. Crisóstomo Lima do Nascimento – Universidade Federal Fluminense  
Prof<sup>ª</sup> Dr<sup>ª</sup> Cristina Gaio – Universidade de Lisboa  
Prof. Dr. Daniel Richard Sant’Ana – Universidade de Brasília  
Prof. Dr. Deyvison de Lima Oliveira – Universidade Federal de Rondônia  
Prof<sup>ª</sup> Dr<sup>ª</sup> Dilma Antunes Silva – Universidade Federal de São Paulo  
Prof. Dr. Edvaldo Antunes de Farias – Universidade Estácio de Sá  
Prof. Dr. Elson Ferreira Costa – Universidade do Estado do Pará  
Prof. Dr. Eloi Martins Senhora – Universidade Federal de Roraima  
Prof. Dr. Gustavo Henrique Cepolini Ferreira – Universidade Estadual de Montes Claros  
Prof<sup>ª</sup> Dr<sup>ª</sup> Ivone Goulart Lopes – Instituto Internazionele delle Figlie de Maria Ausiliatrice  
Prof. Dr. Jadson Correia de Oliveira – Universidade Católica do Salvador  
Prof. Dr. Julio Candido de Meirelles Junior – Universidade Federal Fluminense  
Prof<sup>ª</sup> Dr<sup>ª</sup> Lina Maria Gonçalves – Universidade Federal do Tocantins  
Prof. Dr. Luis Ricardo Fernandes da Costa – Universidade Estadual de Montes Claros  
Prof<sup>ª</sup> Dr<sup>ª</sup> Natiéli Piovesan – Instituto Federal do Rio Grande do Norte  
Prof. Dr. Marcelo Pereira da Silva – Pontifícia Universidade Católica de Campinas  
Prof<sup>ª</sup> Dr<sup>ª</sup> Maria Luzia da Silva Santana – Universidade Federal de Mato Grosso do Sul  
Prof<sup>ª</sup> Dr<sup>ª</sup> Paola Andressa Scortegagna – Universidade Estadual de Ponta Grossa  
Prof<sup>ª</sup> Dr<sup>ª</sup> Rita de Cássia da Silva Oliveira – Universidade Estadual de Ponta Grossa  
Prof. Dr. Rui Maia Diamantino – Universidade Salvador  
Prof. Dr. Urandi João Rodrigues Junior – Universidade Federal do Oeste do Pará  
Prof<sup>ª</sup> Dr<sup>ª</sup> Vanessa Bordin Viera – Universidade Federal de Campina Grande  
Prof. Dr. William Cleber Domingues Silva – Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro  
Prof. Dr. Willian Douglas Guilherme – Universidade Federal do Tocantins

#### **Ciências Agrárias e Multidisciplinar**

Prof. Dr. Alexandre Igor Azevedo Pereira – Instituto Federal Goiano  
Prof<sup>ª</sup> Dr<sup>ª</sup> Carla Cristina Bauermann Brasil – Universidade Federal de Santa Maria  
Prof. Dr. Antonio Pasqualetto – Pontifícia Universidade Católica de Goiás  
Prof. Dr. Cleberton Correia Santos – Universidade Federal da Grande Dourados  
Prof<sup>ª</sup> Dr<sup>ª</sup> Daiane Garabeli Trojan – Universidade Norte do Paraná  
Prof<sup>ª</sup> Dr<sup>ª</sup> Diocléa Almeida Seabra Silva – Universidade Federal Rural da Amazônia  
Prof. Dr. Écio Souza Diniz – Universidade Federal de Viçosa  
Prof. Dr. Fábio Steiner – Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul  
Prof. Dr. Fágner Cavalcante Patrocínio dos Santos – Universidade Federal do Ceará  
Prof<sup>ª</sup> Dr<sup>ª</sup> Girlene Santos de Souza – Universidade Federal do Recôncavo da Bahia  
Prof. Dr. Jael Soares Batista – Universidade Federal Rural do Semi-Árido  
Prof. Dr. Júlio César Ribeiro – Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro  
Prof<sup>ª</sup> Dr<sup>ª</sup> Lina Raquel Santos Araújo – Universidade Estadual do Ceará  
Prof. Dr. Pedro Manuel Villa – Universidade Federal de Viçosa  
Prof<sup>ª</sup> Dr<sup>ª</sup> Raissa Rachel Salustriano da Silva Matos – Universidade Federal do Maranhão  
Prof. Dr. Ronilson Freitas de Souza – Universidade do Estado do Pará  
Prof<sup>ª</sup> Dr<sup>ª</sup> Talita de Santos Matos – Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro  
Prof. Dr. Tiago da Silva Teófilo – Universidade Federal Rural do Semi-Árido

Prof. Dr. Valdemar Antonio Paffaro Junior – Universidade Federal de Alfenas

### **Ciências Biológicas e da Saúde**

Prof. Dr. André Ribeiro da Silva – Universidade de Brasília

Prof<sup>ª</sup> Dr<sup>ª</sup> Anelise Levay Murari – Universidade Federal de Pelotas

Prof. Dr. Benedito Rodrigues da Silva Neto – Universidade Federal de Goiás

Prof<sup>ª</sup> Dr<sup>ª</sup> Débora Luana Ribeiro Pessoa – Universidade Federal do Maranhão

Prof. Dr. Douglas Siqueira de Almeida Chaves – Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro

Prof. Dr. Edson da Silva – Universidade Federal dos Vales do Jequitinhonha e Mucuri

Prof<sup>ª</sup> Dr<sup>ª</sup> Elizabeth Cordeiro Fernandes – Faculdade Integrada Medicina

Prof<sup>ª</sup> Dr<sup>ª</sup> Eleuza Rodrigues Machado – Faculdade Anhanguera de Brasília

Prof<sup>ª</sup> Dr<sup>ª</sup> Elane Schwinden Prudêncio – Universidade Federal de Santa Catarina

Prof<sup>ª</sup> Dr<sup>ª</sup> Eysler Gonçalves Maia Brasil – Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira

Prof. Dr. Ferlando Lima Santos – Universidade Federal do Recôncavo da Bahia

Prof. Dr. Fernando Mendes – Instituto Politécnico de Coimbra – Escola Superior de Saúde de Coimbra

Prof<sup>ª</sup> Dr<sup>ª</sup> Gabriela Vieira do Amaral – Universidade de Vassouras

Prof. Dr. Gianfábio Pimentel Franco – Universidade Federal de Santa Maria

Prof. Dr. Helio Franklin Rodrigues de Almeida – Universidade Federal de Rondônia

Prof<sup>ª</sup> Dr<sup>ª</sup> Iara Lúcia Tescarollo – Universidade São Francisco

Prof. Dr. Igor Luiz Vieira de Lima Santos – Universidade Federal de Campina Grande

Prof. Dr. Jefferson Thiago Souza – Universidade Estadual do Ceará

Prof. Dr. Jesus Rodrigues Lemos – Universidade Federal do Piauí

Prof. Dr. Jônatas de França Barros – Universidade Federal do Rio Grande do Norte

Prof. Dr. José Max Barbosa de Oliveira Junior – Universidade Federal do Oeste do Pará

Prof. Dr. Luís Paulo Souza e Souza – Universidade Federal do Amazonas

Prof<sup>ª</sup> Dr<sup>ª</sup> Magnólia de Araújo Campos – Universidade Federal de Campina Grande

Prof. Dr. Marcus Fernando da Silva Praxedes – Universidade Federal do Recôncavo da Bahia

Prof<sup>ª</sup> Dr<sup>ª</sup> Maria Tatiane Gonçalves Sá – Universidade do Estado do Pará

Prof<sup>ª</sup> Dr<sup>ª</sup> Mylena Andréa Oliveira Torres – Universidade Ceuma

Prof<sup>ª</sup> Dr<sup>ª</sup> Natiéli Piovesan – Instituto Federaci do Rio Grande do Norte

Prof. Dr. Paulo Inada – Universidade Estadual de Maringá

Prof. Dr. Rafael Henrique Silva – Hospital Universitário da Universidade Federal da Grande Dourados

Prof<sup>ª</sup> Dr<sup>ª</sup> Regiane Luz Carvalho – Centro Universitário das Faculdades Associadas de Ensino

Prof<sup>ª</sup> Dr<sup>ª</sup> Renata Mendes de Freitas – Universidade Federal de Juiz de Fora

Prof<sup>ª</sup> Dr<sup>ª</sup> Vanessa Lima Gonçalves – Universidade Estadual de Ponta Grossa

Prof<sup>ª</sup> Dr<sup>ª</sup> Vanessa Bordin Viera – Universidade Federal de Campina Grande

### **Ciências Exatas e da Terra e Engenharias**

Prof. Dr. Adélio Alcino Sampaio Castro Machado – Universidade do Porto

Prof. Dr. Carlos Eduardo Sanches de Andrade – Universidade Federal de Goiás

Prof<sup>ª</sup> Dr<sup>ª</sup> Carmen Lúcia Voigt – Universidade Norte do Paraná

Prof. Dr. Cleiseano Emanuel da Silva Paniagua – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Goiás

Prof. Dr. Douglas Gonçalves da Silva – Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia

Prof. Dr. Eloi Rufato Junior – Universidade Tecnológica Federal do Paraná  
Prof<sup>ª</sup> Dr<sup>ª</sup> Érica de Melo Azevedo – Instituto Federal do Rio de Janeiro  
Prof. Dr. Fabrício Menezes Ramos – Instituto Federal do Pará  
Prof<sup>ª</sup> Dra. Jéssica Verger Nardeli – Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho  
Prof. Dr. Juliano Carlo Rufino de Freitas – Universidade Federal de Campina Grande  
Prof<sup>ª</sup> Dr<sup>ª</sup> Luciana do Nascimento Mendes – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte  
Prof. Dr. Marcelo Marques – Universidade Estadual de Maringá  
Prof. Dr. Marco Aurélio Kistemann Junior – Universidade Federal de Juiz de Fora  
Prof<sup>ª</sup> Dr<sup>ª</sup> Neiva Maria de Almeida – Universidade Federal da Paraíba  
Prof<sup>ª</sup> Dr<sup>ª</sup> Natiéli Piovesan – Instituto Federal do Rio Grande do Norte  
Prof<sup>ª</sup> Dr<sup>ª</sup> Priscila Tessmer Scaglioni – Universidade Federal de Pelotas  
Prof. Dr. Takeshy Tachizawa – Faculdade de Campo Limpo Paulista

### **Linguística, Letras e Artes**

Prof<sup>ª</sup> Dr<sup>ª</sup> Adriana Demite Stephani – Universidade Federal do Tocantins  
Prof<sup>ª</sup> Dr<sup>ª</sup> Angeli Rose do Nascimento – Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro  
Prof<sup>ª</sup> Dr<sup>ª</sup> Carolina Fernandes da Silva Mandaji – Universidade Tecnológica Federal do Paraná  
Prof<sup>ª</sup> Dr<sup>ª</sup> Denise Rocha – Universidade Federal do Ceará  
Prof. Dr. Fabiano Tadeu Grazioli – Universidade Regional Integrada do Alto Uruguai e das Missões  
Prof. Dr. Gilmei Fleck – Universidade Estadual do Oeste do Paraná  
Prof<sup>ª</sup> Dr<sup>ª</sup> Keyla Christina Almeida Portela – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Paraná  
Prof<sup>ª</sup> Dr<sup>ª</sup> Miranilde Oliveira Neves – Instituto de Educação, Ciência e Tecnologia do Pará  
Prof<sup>ª</sup> Dr<sup>ª</sup> Sandra Regina Gardacho Pietrobon – Universidade Estadual do Centro-Oeste  
Prof<sup>ª</sup> Dr<sup>ª</sup> Sheila Marta Carregosa Rocha – Universidade do Estado da Bahia

### **Conselho Técnico Científico**

Prof. Me. Abrãao Carvalho Nogueira – Universidade Federal do Espírito Santo  
Prof. Me. Adalberto Zorzo – Centro Estadual de Educação Tecnológica Paula Souza  
Prof. Dr. Adaylson Wagner Sousa de Vasconcelos – Ordem dos Advogados do Brasil/Seccional Paraíba  
Prof. Dr. Adilson Tadeu Basquerote Silva – Universidade para o Desenvolvimento do Alto Vale do Itajaí  
Prof. Dr. Alex Luis dos Santos – Universidade Federal de Minas Gerais  
Prof. Me. Aleksandro Teixeira Ribeiro – Centro Universitário Internacional  
Prof<sup>ª</sup> Ma. Aline Ferreira Antunes – Universidade Federal de Goiás  
Prof. Me. André Flávio Gonçalves Silva – Universidade Federal do Maranhão  
Prof<sup>ª</sup> Ma. Andréa Cristina Marques de Araújo – Universidade Fernando Pessoa  
Prof<sup>ª</sup> Dr<sup>ª</sup> Andreza Lopes – Instituto de Pesquisa e Desenvolvimento Acadêmico  
Prof<sup>ª</sup> Dr<sup>ª</sup> Andrezza Miguel da Silva – Faculdade da Amazônia  
Prof<sup>ª</sup> Ma. Anelisa Mota Gregoleti – Universidade Estadual de Maringá  
Prof<sup>ª</sup> Ma. Anne Karynne da Silva Barbosa – Universidade Federal do Maranhão  
Prof. Dr. Antonio Hot Pereira de Faria – Polícia Militar de Minas Gerais  
Prof. Me. Armando Dias Duarte – Universidade Federal de Pernambuco  
Prof<sup>ª</sup> Ma. Bianca Camargo Martins – UniCesumar

Profª Ma. Carolina Shimomura Nanya – Universidade Federal de São Carlos  
Prof. Me. Carlos Antônio dos Santos – Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro  
Prof. Me. Christopher Smith Bignardi Neves – Universidade Federal do Paraná  
Prof. Ma. Cláudia de Araújo Marques – Faculdade de Música do Espírito Santo  
Profª Drª Cláudia Taís Siqueira Cagliari – Centro Universitário Dinâmica das Cataratas  
Prof. Me. Clécio Danilo Dias da Silva – Universidade Federal do Rio Grande do Norte  
Prof. Me. Daniel da Silva Miranda – Universidade Federal do Pará  
Profª Ma. Daniela da Silva Rodrigues – Universidade de Brasília  
Profª Ma. Daniela Remião de Macedo – Universidade de Lisboa  
Profª Ma. Dayane de Melo Barros – Universidade Federal de Pernambuco  
Prof. Me. Douglas Santos Mezacas – Universidade Estadual de Goiás  
Prof. Me. Edevaldo de Castro Monteiro – Embrapa Agrobiologia  
Prof. Me. Eduardo Gomes de Oliveira – Faculdades Unificadas Doctum de Cataguases  
Prof. Me. Eduardo Henrique Ferreira – Faculdade Pitágoras de Londrina  
Prof. Dr. Edwaldo Costa – Marinha do Brasil  
Prof. Me. Eliel Constantino da Silva – Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita  
Prof. Me. Ernane Rosa Martins – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Goiás  
Prof. Me. Euvaldo de Sousa Costa Junior – Prefeitura Municipal de São João do Piauí  
Prof. Dr. Everaldo dos Santos Mendes – Instituto Edith Theresa Hedwing Stein  
Prof. Me. Ezequiel Martins Ferreira – Universidade Federal de Goiás  
Profª Ma. Fabiana Coelho Couto Rocha Corrêa – Centro Universitário Estácio Juiz de Fora  
Prof. Me. Fabiano Eloy Atilio Batista – Universidade Federal de Viçosa  
Prof. Me. Felipe da Costa Negrão – Universidade Federal do Amazonas  
Prof. Me. Francisco Odécio Sales – Instituto Federal do Ceará  
Profª Drª Germana Ponce de Leon Ramírez – Centro Universitário Adventista de São Paulo  
Prof. Me. Gevair Campos – Instituto Mineiro de Agropecuária  
Prof. Me. Givanildo de Oliveira Santos – Secretaria da Educação de Goiás  
Prof. Dr. Guilherme Renato Gomes – Universidade Norte do Paraná  
Prof. Me. Gustavo Krahl – Universidade do Oeste de Santa Catarina  
Prof. Me. Helton Rangel Coutinho Junior – Tribunal de Justiça do Estado do Rio de Janeiro  
Profª Ma. Isabelle Cerqueira Sousa – Universidade de Fortaleza  
Profª Ma. Jaqueline Oliveira Rezende – Universidade Federal de Uberlândia  
Prof. Me. Javier Antonio Albornoz – University of Miami and Miami Dade College  
Prof. Me. Jhonatan da Silva Lima – Universidade Federal do Pará  
Prof. Dr. José Carlos da Silva Mendes – Instituto de Psicologia Cognitiva, Desenvolvimento Humano e Social  
Prof. Me. Jose Elyton Batista dos Santos – Universidade Federal de Sergipe  
Prof. Me. José Luiz Leonardo de Araujo Pimenta – Instituto Nacional de Investigación Agropecuaria Uruguay  
Prof. Me. José Messias Ribeiro Júnior – Instituto Federal de Educação Tecnológica de Pernambuco  
Profª Drª Juliana Santana de Curcio – Universidade Federal de Goiás  
Profª Ma. Juliana Thaisa Rodrigues Pacheco – Universidade Estadual de Ponta Grossa  
Profª Drª Kamilly Souza do Vale – Núcleo de Pesquisas Fenomenológicas/UFPA  
Prof. Dr. Kárpio Márcio de Siqueira – Universidade do Estado da Bahia  
Profª Drª Karina de Araújo Dias – Prefeitura Municipal de Florianópolis  
Prof. Dr. Lázaro Castro Silva Nascimento – Laboratório de Fenomenologia & Subjetividade/UFPR

Prof. Me. Leonardo Tullio – Universidade Estadual de Ponta Grossa  
Prof<sup>ª</sup> Ma. Lillian Coelho de Freitas – Instituto Federal do Pará  
Prof<sup>ª</sup> Ma. Liliani Aparecida Sereno Fontes de Medeiros – Consórcio CEDERJ  
Prof<sup>ª</sup> Dr<sup>ª</sup> Livia do Carmo Silva – Universidade Federal de Goiás  
Prof. Dr. Lucio Marques Vieira Souza – Secretaria de Estado da Educação, do Esporte e da Cultura de Sergipe  
Prof. Dr. Luan Vinicius Bernardelli – Universidade Estadual do Paraná  
Prof<sup>ª</sup> Ma. Luana Ferreira dos Santos – Universidade Estadual de Santa Cruz  
Prof<sup>ª</sup> Ma. Luana Vieira Toledo – Universidade Federal de Viçosa  
Prof. Me. Luis Henrique Almeida Castro – Universidade Federal da Grande Dourados  
Prof<sup>ª</sup> Ma. Luma Sarai de Oliveira – Universidade Estadual de Campinas  
Prof. Dr. Michel da Costa – Universidade Metropolitana de Santos  
Prof. Me. Marcelo da Fonseca Ferreira da Silva – Governo do Estado do Espírito Santo  
Prof. Dr. Marcelo Máximo Purificação – Fundação Integrada Municipal de Ensino Superior  
Prof. Me. Marcos Aurelio Alves e Silva – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de São Paulo  
Prof<sup>ª</sup> Ma. Maria Elanny Damasceno Silva – Universidade Federal do Ceará  
Prof<sup>ª</sup> Ma. Marileila Marques Toledo – Universidade Federal dos Vales do Jequitinhonha e Mucuri  
Prof. Me. Pedro Panhoca da Silva – Universidade Presbiteriana Mackenzie  
Prof<sup>ª</sup> Dr<sup>ª</sup> Poliana Arruda Fajardo – Universidade Federal de São Carlos  
Prof. Me. Ricardo Sérgio da Silva – Universidade Federal de Pernambuco  
Prof. Me. Renato Faria da Gama – Instituto Gama – Medicina Personalizada e Integrativa  
Prof<sup>ª</sup> Ma. Renata Luciane Polsaque Young Blood – UniSecal  
Prof. Me. Robson Lucas Soares da Silva – Universidade Federal da Paraíba  
Prof. Me. Sebastião André Barbosa Junior – Universidade Federal Rural de Pernambuco  
Prof<sup>ª</sup> Ma. Silene Ribeiro Miranda Barbosa – Consultoria Brasileira de Ensino, Pesquisa e Extensão  
Prof<sup>ª</sup> Ma. Solange Aparecida de Souza Monteiro – Instituto Federal de São Paulo  
Prof<sup>ª</sup> Ma. Taiane Aparecida Ribeiro Nepomoceno – Universidade Estadual do Oeste do Paraná  
Prof. Me. Tallys Newton Fernandes de Matos – Faculdade Regional Jaguaribana  
Prof<sup>ª</sup> Ma. Thatianny Jasmine Castro Martins de Carvalho – Universidade Federal do Piauí  
Prof. Me. Tiago Silvio Dedoné – Colégio ECEL Positivo  
Prof. Dr. Welleson Feitosa Gazel – Universidade Paulista



## Linguística, letras e artes: culturas e identidades 2

**Editora Chefe:** Profª Drª Antonella Carvalho de Oliveira  
**Bibliotecária:** Janaina Ramos  
**Diagramação:** Camila Alves de Cremo  
**Correção:** Giovanna Sandrini de Azevedo  
**Edição de Arte:** Luiza Alves Batista  
**Revisão:** Os Autores  
**Organizadoras:** Fernanda Tonelli  
Lilian de Souza

### Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

L755 Linguística, letras e artes: culturas e identidades 2 /  
Organizadoras Fernanda Tonelli, Lilian de Souza. –  
Ponta Grossa - PR: Atena, 2021.

Formato: PDF

Requisitos de sistema: Adobe Acrobat Reader

Modo de acesso: World Wide Web

Inclui bibliografia

ISBN 978-65-5706-948-6

DOI 10.22533/at.ed.486210104

1. Linguística. 2. Arte. 3. Literatura. 4. Educação. I.  
Tonelli, Fernanda (Organizadora). II. Souza, Lilian de  
(Organizadora). III. Título.

CDD 410

Elaborado por Bibliotecária Janaina Ramos – CRB-8/9166

**Atena Editora**

Ponta Grossa – Paraná – Brasil

Telefone: +55 (42) 3323-5493

[www.atenaeditora.com.br](http://www.atenaeditora.com.br)

contato@atenaeditora.com.br

## DECLARAÇÃO DOS AUTORES

Os autores desta obra: 1. Atestam não possuir qualquer interesse comercial que constitua um conflito de interesses em relação ao artigo científico publicado; 2. Declaram que participaram ativamente da construção dos respectivos manuscritos, preferencialmente na: a) Concepção do estudo, e/ou aquisição de dados, e/ou análise e interpretação de dados; b) Elaboração do artigo ou revisão com vistas a tornar o material intelectualmente relevante; c) Aprovação final do manuscrito para submissão.; 3. Certificam que os artigos científicos publicados estão completamente isentos de dados e/ou resultados fraudulentos; 4. Confirmam a citação e a referência correta de todos os dados e de interpretações de dados de outras pesquisas; 5. Reconhecem terem informado todas as fontes de financiamento recebidas para a consecução da pesquisa.

## APRESENTAÇÃO

Este *e-book* apresenta algumas contribuições da Linguística para o estudo das identidades, saberes e práticas sociais permeados pela linguagem.

Os temas e análises propostos pelos autores dos capítulos que seguem demonstram a pertinência dos estudos linguísticos para a análise da sociedade, em especial no que diz respeito às questões educacionais, identitárias e culturais. Assim, esta obra concentra vinte e dois textos de docentes, estudantes e pesquisadoras e pesquisadores de graduação e pós-graduação de diversos lugares do Brasil, o que nos oferece um olhar multifacetado para questões da linguagem na contemporaneidade.

Mais do que refletir sobre, as discussões propostas nestes trabalhos nos oferecem subsídios para **agir** e **transformar** nosso entorno, com temáticas envolvendo estudos de letramento, ensino/aprendizagem de línguas, aquisição da linguagem, interculturalidade, gamificação, análise discursiva, léxico-semântica e uso das Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs), cada vez mais presentes no âmbito educacional. Estas reflexões são empreendidas por meio da análise de gêneros textuais produzidos e circulantes na sociedade (como o comentário de Facebook, histórias em quadrinhos, texto literário, manchete de jornal, propaganda, série jornalística e parábola bíblica), além de práticas sociais que vão desde cinema e literatura a projetos educativos e manifestações culturais, entre outras.

Como resultado, esta obra apresenta importantes contribuições sobre temas contemporâneos e o convite à reflexão, por exemplo, sobre a situação dos idosos e sua inclusão no âmbito educacional, a violência doméstica por vezes não revelada, o auxílio religioso e espiritual no tratamento da adicção, a subjetividade presente nas mídias sociais, a construção de sentido por sujeitos deficientes visuais e as potencialidades do letramento quer na educação. Um compêndio de artigos multifacetados sobre situações cotidianas mediadas pela linguagem que, por vezes, nos passam despercebidas dentro da “normalidade”; ao buscar direcionar nosso olhar para novos lugares, essas leituras nos sensibilizam, fazendo-nos lembrar da nossa capacidade de sermos humanos.

Nosso agradecimento, portanto, à Atena Editora, por propor a publicação desta obra e às/aos colegas que se dispuseram a contribuir com seus manuscritos. Neste momento de isolamento social, é essencial que busquemos formas de nos mantermos conectados uns aos outros a fim de estabelecermos diálogos profícuos entre nossos pares. Assim, esta coletânea de textos se propõe ser uma ponte entre autores e seus leitores, viabilizando caminhos para trocas de saberes e práticas.

Boa leitura!

Fernanda Tonelli  
Lilian de Souza

## SUMÁRIO

### ENSINO DE LÍNGUAS E LETRAMENTO

#### **CAPÍTULO 1..... 1**

DO CARNAVAL AO *DÍA DE MUERTOS*: ROMPENDO ESTEREÓTIPOS RUMO À INTERCULTURALIDADE CRÍTICA NO ENSINO DE LÍNGUAS

Lilian de Souza  
Fernanda Tonelli

**DOI 10.22533/at.ed.4862101041**

#### **CAPÍTULO 2..... 12**

PARA ALÉM DOS BONS JOGOS: A COMPETÊNCIA COMUNICATIVA EM ATIVIDADES GAMIFICADAS PARA APRENDIZAGEM DE LÍNGUAS

Maria Eduarda Motta dos Santos

**DOI 10.22533/at.ed.4862101042**

#### **CAPÍTULO 3..... 29**

OS DESVIOS ORTOGRÁFICOS NO ENSINO FUNDAMENTAL II: DESCRIÇÃO, ANÁLISE E ATITUDES LINGUÍSTICAS

José Jaime Martins dos Santos

**DOI 10.22533/at.ed.4862101043**

#### **CAPÍTULO 4..... 36**

QUADRINHOS, LETRAMENTO E TECNOLOGIA: UMA PROPOSTA

Marcelo Magalhães Foohs  
Eduardo Elisalde Toledo  
Guilherme dos Santos Corrêa

**DOI 10.22533/at.ed.4862101044**

#### **CAPÍTULO 5..... 50**

LETRAMENTO QUEER NA SALA DE AULA DE LÍNGUAS ESTRANGEIRAS: AS POTENCIALIDADES DO CINEMA QUEER

Antón Castro Míguez

**DOI 10.22533/at.ed.4862101045**

#### **CAPÍTULO 6..... 70**

INCLUSÃO DIGITAL E NOVOS LETRAMENTOS NO ENSINO DE LÍNGUA INGLESA NA EDUCAÇÃO BÁSICA

Jailma de Sousa Pimentel  
Ilza Léia Ramos Arouche

**DOI 10.22533/at.ed.4862101046**

#### **CAPÍTULO 7..... 84**

O GÊNERO COMENTÁRIO DE FACEBOOK A FAVOR DO ENSINO DA ARGUMENTAÇÃO

Thalyne Keila Menezes da Costa  
Williany Miranda da Silva

**DOI 10.22533/at.ed.4862101047**

## ESTUDOS DO DISCURSO

### **CAPÍTULO 8..... 98**

REFLEXÕES TEÓRICAS SOBRE LINGUAGEM E PODER NAS OBRAS DE BAKHTIN E FOUCAULT

Simone dos Santos França

**DOI 10.22533/at.ed.4862101048**

### **CAPÍTULO 9..... 109**

DECISÃO JUDICIAL: UMA ANÁLISE LINGUÍSTICA-DISCURSIVA DE UM CASO DE VIOLÊNCIA DOMÉSTICA NO RIO DE JANEIRO

Micheli Rosa

Marieli Rosa

Claudia Maris Tullio

Cindy Mery Gavioli-Prestes

**DOI 10.22533/at.ed.4862101049**

### **CAPÍTULO 10..... 120**

A FORMAÇÃO DO SUJEITO-LEITOR NA PERSPECTIVA DISCURSIVA: LEITURA DOS SENTIDOS ÉTNICO-RACIAIS EM O *AUTO DA COMPADECIDA*

Meilene Carvalho Pereira Pontes

Juarez Nogueira Lins

**DOI 10.22533/at.ed.48621010410**

### **CAPÍTULO 11..... 132**

“A BELA DA FERA”: UMA ANÁLISE DISCURSIVA SOBRE A POSIÇÃO-SUJEITO DA PRIMEIRA-DAMA MICHELE BOLSONARO A PARTIR DE UMA MANCHETE DA FOLHA DE SÃO PAULO

Leila Silvana Pontes

**DOI 10.22533/at.ed.48621010411**

### **CAPÍTULO 12..... 142**

SUBJETIVIDADE DO CORPO NAS MÍDIAS SOCIAIS: PROPAGANDAS DE CERVEJA

Jéssica Roberta Araújo Ferreira

**DOI 10.22533/at.ed.48621010412**

### **CAPÍTULO 13..... 154**

AS ESCOLHAS DE “QUEM SENTE” QUE NASCEU NO CORPO ERRADO: UMA ANÁLISE DISCURSIVA DA SÉRIE “QUEM SOU EU?”

Gabriel Marchetto

Jaqueline Angelo dos Santos Denardin

**DOI 10.22533/at.ed.48621010413**

### **CAPÍTULO 14..... 163**

A CONSTRUÇÃO DA SUBJETIVIDADE NAS REPRESENTAÇÕES DO SUJEITO DO CAMPO EM CHICO BENTO MOÇO: UMA ABORDAGEM DISCURSIVA

Illa Pires de Azevedo

## ESTUDOS LINGUÍSTICOS E IDENTITÁRIOS

### **CAPÍTULO 15..... 175**

O ENSINO DE LÍNGUA INGLESA À LUZ DOS FLUXOS LINGUÍSTICO-CULTURAIS E DA *LANGUACULTURE*

Evandro Rosa de Araújo

DOI 10.22533/at.ed.48621010415

### **CAPÍTULO 16..... 193**

REPRESENTAÇÕES IDENTITÁRIAS DO/SOBRE O SUJEITO IDOSO: CIDADANIA E INCLUSÃO EDUCACIONAL

Silvane Aparecida de Freitas

Celso Ricardo Ribeiro de Aguiar

DOI 10.22533/at.ed.48621010416

### **CAPÍTULO 17..... 205**

A RELAÇÃO DA ESPIRITUALIDADE E RELIGIOSIDADE NO TRATAMENTO DA ADICÇÃO

Ana Luiza Martins Damasceno

Camila Thaynara dos Santos

Luara Cristina Custódio

Simone Rodrigues Alves de Melo

Thayná Caroline de Lima Branco

Yasmin Katheline Mendonça

DOI 10.22533/at.ed.48621010417

### **CAPÍTULO 18..... 215**

AS MULTIFACES DO ARTICULADOR TEXTUAL “E”: MATIZES DE SENTIDO NAS PARÁBOLAS BÍBLICAS

Antonio Vianez da Costa

DOI 10.22533/at.ed.48621010418

### **CAPÍTULO 19..... 228**

ESTUDO COMPARATIVO DA VARIAÇÃO LÉXICO-SEMÂNTICA DE VINTE SUBSTANTIVOS COMUNS REGISTRADOS EM DICIONÁRIOS BRASILEIRO E PORTUGUÊS: O CASO DO DICIONÁRIOS HOUAISS DA LÍNGUA PORTUGUESA (2009) E DO DICIONÁRIO DA LÍNGUA PORTUGUESA (2012)

Ivonete da Silva Santos

DOI 10.22533/at.ed.48621010419

### **CAPÍTULO 20..... 242**

AQUISIÇÃO DA LINGUAGEM: UM ESTUDO DAS DIVERSAS ABORDAGENS DO DESENVOLVIMENTO LINGUÍSTICO DA CRIANÇA

Rodrigo Augusto Kovalski

Emanuéli N6s

**DOI 10.22533/at.ed.48621010420**

<b>CAPÍTULO 21</b> .....	<b>260</b>
<b>METÁFORAS E A CONSTRUÇÃO DE SENTIDO NA DEFICÊNCIA VISUAL</b> Girlane Maria Ferreira Florindo <b>DOI 10.22533/at.ed.48621010421</b>	
<b>CAPÍTULO 22</b> .....	<b>271</b>
<b>¿QUÉ ES ESO DE SESEO Y CECEO? UN RECORRIDO BIBLIOGRÁFICO</b> Priscila Porchat de Assis Murolo <b>DOI 10.22533/at.ed.48621010422</b>	
<b>SOBRE AS ORGANIZADORAS</b> .....	<b>281</b>
<b>ÍNDICE REMISSIVO</b> .....	<b>282</b>

# CAPÍTULO 2

## PARA ALÉM DOS BONS JOGOS: A COMPETÊNCIA COMUNICATIVA EM ATIVIDADES GAMIFICADAS PARA APRENDIZAGEM DE LÍNGUAS

*Data de aceite:* 01/04/2021

*Data de submissão:* 11/01/2021

**Maria Eduarda Motta dos Santos**

Universidade Federal de Pelotas (UFPEL)

Bagé – RS

<http://lattes.cnpq.br/8332467166262185>

**RESUMO:** As novas tecnologias predominam no cotidiano das pessoas e o ensino-aprendizagem inova para acompanhar esta constante evolução. Uma das abordagens recentes é a gamificação, que trata de colocar características de jogos em atividades que não são jogos. Este trabalho é uma análise de atividades gamificadas para a aprendizagem de língua inglesa no aplicativo Duolingo e no website ELO que observa e identifica quais elementos dos games estão presentes e que princípios metodológicos são utilizados. Como base teórica usamos os novos letramentos, os princípios dos bons jogos de Gee e os princípios da competência comunicativa. Constatamos que as atividades do Duolingo propõem um ensino estrutural da língua enquanto as do ELO proporcionam um ensino mais contextualizado.

**PALAVRAS-CHAVE:** Gamificação; bons jogos; competência comunicativa.

### BEYOND THE GOOD GAMES: THE COMMUNICATIVE COMPETENCE IN GAMIFIED ACTIVITIES TO LANGUAGE LEARNING

**ABSTRACT:** The new technologies are prevalent in the routine of the people and the teaching and learning process innovates to follow this constant evolution. One of these recent approaches is gamification, which is putting game characteristics on activities that are not games. This work is an analysis of gamified activities to English learning in the app Duolingo and the website ELO, which observes and identifies which games elements are presented and which methodological principles are used. As a theoretical basis, we use the new literacies, the sixteen good games principles by Gee, and the communicative competences. It was found that the Duolingo's activities propose a structural language teaching while the ELO's provide a more contextualized teaching.

**KEYWORDS:** Gamification; good games; communicative competence.

### 1 | INTRODUÇÃO

Já está claro que os videogames fazem parte da vida da grande maioria dos jovens. De acordo com Leffa e Pinto (2014), pesquisadores têm percebido que tudo aquilo que acontece durante o jogo é o que os professores gostariam de ver acontecer na sala de aula: motivação, interesse e aprendizagem. O que se vem buscando atualmente são maneiras efetivas de unir estes itens para que o sucesso de jogar



games seja alcançado na aprendizagem.

Uma das abordagens para unir games e aprendizagem que está sendo bastante aplicada e pesquisada é a gamificação, que é o uso dos mecanismos de games para transformar aprendizagem e instrução em algo mais cativante e divertido (KIM, 2011). Vários aplicativos já utilizam esse método para chamar a atenção de usuários e mantê-los ativos em suas atividades, até mesmo para aprender novas línguas.

No que se trata da aprendizagem, Gee (2005) considera dezesseis princípios fundamentais para o que ele chama de “bons jogos”, que são os que não só entretêm, mas também buscam que o jogador aprenda. No processo da gamificação, estes princípios vêm sendo trazidos para o ensino-aprendizagem para classificar uma atividade como boa para aprender algo. Assim, uma das questões dessa pesquisa é: as atividades gamificadas para aprender uma língua seguem os princípios dos bons jogos criados por Gee? Além disso, iremos considerar a metodologia utilizada, já que a aprendizagem de línguas é uma área que possui teorias próprias. Para tanto, a outra questão é: que princípios metodológicos da aprendizagem de línguas permeiam as atividades?

Para isso, analisamos atividades gamificadas para aprender línguas e identificamos se contêm os princípios dos bons jogos e quais princípios metodológicos estão presentes em todas essas atividades, com base na competência comunicativa para ensino e aprendizagem de línguas. Assim, buscamos analisar as atividades a fim de perceber se estas estão atendendo as demandas necessárias para que o aluno consiga alcançar a aprendizagem necessária na língua.

## 2 | REFERENCIAL TEÓRICO

### 2.1 Novos letramentos

Para os letramentos, Lankshear e Knobel (2006) propõem que a palavra “novos” não é empregada simplesmente por causa das novas tecnologias e seu uso, pois podemos utiliza-las e ainda reproduzir práticas de letramento antigas ou tradicionais, mas porque mobilizam tipos de valores e prioridades muito diferentes dos letramentos aos quais estamos familiarizados (2006, p. 7). É o que eles chamam de “nova coisa técnica” e “nova coisa ética”.

A nova coisa técnica trata de novos recursos tecnológicos, novos meios de interagir, novos espaços para expor, comunicar e conviver, ou seja, são os computadores, celulares, *tablets*, outros dispositivos móveis e seus aplicativos, modos de arquivar documentos, o modo como páginas virtuais são projetadas e a web 2.0, que é mais colaborativa, interativa, participativa e com um ambiente mais dinâmico, onde todos os usuários contribuem para a organização de seu conteúdo, reforçando a prevalência da produção em relação ao consumo.

Já a nova coisa ética é referente aos valores que são colocados nos letramentos, ou seja, é o conteúdo presente na nova coisa técnica, como novas visões e perspectivas sobre algo a partir das evoluções que estão acontecendo no mundo. Esses valores vêm ao encontro das novas formas de percepção e aprendizagem e é fator determinante para classificar um letramento como novo ou não. As limitações do mundo moderno já não são mais cabíveis no mundo contemporâneo e devemos ir além do que já é conhecido, encontrar e enfrentar novos desafios com a mente aberta às diferentes possibilidades dessa era.

Lankshear e Knobel (2006) entendem a diferença ética entre os letramentos novos e os convencionais como termos de um fenômeno histórico e social muito maior que envolve uma “fratura do espaço”, a emergência do ciberespaço, um espaço virtual que coexiste com o espaço físico:

Hoje, qualquer indivíduo que tenha um computador em casa sabe que é possível 'estar em diversos lugares' ao mesmo tempo apenas gerenciando as janelas do Windows ou utilizando dispositivos móveis conectados à internet. (SCHEIFER, 2014, p. 4)

Assim, para a maioria dos jovens, o ciberespaço é parte integrante da experiência de espacialidade desde cedo e, por isso, surgiu um novo *mindset* (que denominaremos segundo *mindset*), do período contemporâneo, diferente do convencional (que em contraponto denominaremos primeiro *mindset*), do período moderno. A “nova coisa ética” presente nos novos letramentos reflete o segundo *mindset* e muito deste “ético” está dentro do discurso de que interação, participação e colaboração são essenciais.

Ou seja, a principal diferença entre os dois *mindsets* é que o primeiro considera o mundo contemporâneo praticamente como sendo o mesmo do período moderno, só que “tecnologizado”. Já o segundo pressupõe o mundo contemporâneo diferente em importantes formas e por isso busca novos meios de fazer as coisas acontecerem, utilizando e explorando todos os recursos disponíveis para tal. Assim, é possível dizer que a gamificação de atividades de aprendizagem pode ser uma prática dos novos letramentos se, além das características de jogos, apresentar práticas pedagógicas contemporâneas.

## 2.2 Princípios dos bons jogos

Quando falamos da gamificação para a aprendizagem, precisamos mencionar princípios que as caracterizam como próprias para aprender algo. Os princípios dos bons jogos, apresentados por Gee (2005), não foram escritos para o contexto da gamificação propriamente dita, mas para o uso dos jogos para a aprendizagem, em que Gee destacou quais características definem o jogo como bom para aprender. Entretanto, estes princípios foram trazidos para o estudo, pois assim como nem todo o jogo é bom para a aprendizagem, nem toda a atividade gamificada possui características que busquem proporcionar a aprendizagem. Trata-se de dezesseis princípios que abordam diferentes características

que um jogo pode possuir e suas funcionalidades. São eles:

1. **Identidade:** Um perfil real ou fictício para identificar o usuário.
2. **Interação:** A reação do jogo a cada ação (feedback e novos problemas).
3. **Produção:** Os jogadores não são meros consumidores ou leitores, mas produtores e autores e devem construir o jogo através das suas ações.
4. **Tomada de riscos:** Deve-se encorajar o jogador a correr riscos, reduzindo os efeitos das falhas, porque falhar é algo bom nos jogos.
5. **Customização:** O jogo se adapta para as necessidades e especificidades de cada usuário, podendo ter várias maneiras de resolver um problema.
6. **Agência:** Para que o jogador se sinta no controle.
7. **Problemas bem ordenados:** Ordenar para que os problemas anteriores sejam bem construídos e problemas posteriores mais difíceis também possam ser resolvidos a partir das hipóteses já formuladas pelo jogador.
8. **Desafio e consolidação:** Ter problemas desafiadores e deixar resolve-los até a automatização das soluções, para depois lançar uma nova classe de problemas que exige que os usuários repensem a maestria adquirida e integrem um novo aprendizado ao anterior.
9. **“Na hora certa” e “sob demanda”:** Avisos e informações verbais só aparecem nos momentos em que é preciso ou é pedido.
10. **Sentido contextualizado:** Jogos contextualizam os significados das palavras através de ações, imagens, diálogos.
11. **Frustração prazerosa:** Bons jogos ficam dentro do “regime de competência” do jogador, mas na borda externa, ou seja, são manejáveis, mas desafiadores.
12. **Pensamento sistemático:** O jogador precisa pensar em como cada ação irá impactar ações futuras.
13. **Explorar, pensar lateralmente e repensar objetivos:** Bons jogos encorajam jogadores a explorarem completamente antes de seguirem em frente rapidamente, pensar lateralmente e não apenas linearmente.
14. **Ferramentas inteligentes e pensamento distribuído:** Personagens e suas habilidades específicas. O personagem é uma ferramenta inteligente – possui habilidades e conhecimentos próprios que empresta ao jogador.
15. **Equipes transfuncionais:** Quando é possível múltiplos jogadores em uma equipe e cada um possui habilidades diferentes para o mesmo objetivo.
16. **Desempenho antes da competência:** Nos bons jogos os usuários podem ter desempenho antes de serem competentes, apoiados pelo design do jogo e ferramentas inteligentes.

## 2.3 Princípios da competência comunicativa

Quando se trata de uma atividade gamificada, não são apenas os seus elementos de games e sua estética que irão determinar o quão eficiente ela pode ser para o aprendizado do estudante. Também é preciso olhar para os aspectos metodológicos específicos da área que está sendo abordada na atividade. Nos baseamos nos princípios da competência comunicativa presentes no trabalho de Celce-Murcia (2007) porque acreditamos que eles já englobam definições propostas anteriormente e ainda se mostram atuais com a demanda dos estudos da linguagem. De acordo com a autora, existem seis:

- **Competência Sociocultural:** considera o contexto social das pessoas: idade, gênero, status, posição social, relações de poder e afeto e fatores culturais. Está ligada às regras socioculturais de uso da língua, pois um erro social ou cultural pode ser bem mais sério do que um erro linguístico.
- **Competência Discursiva:** refere-se à seleção, sequência e arranjo de palavras para alcançar uma mensagem falada unificada e a capacidade de compreender e expressar mensagens e atitudes e criar textos coerentes. Ou seja, compreender e produzir diferentes discursos adequadamente aos diferentes contextos e ambientes e interpretar as escolhas de cada interlocutor.
- **Competência Linguística:** inclui o conhecimento fonológico, lexical, morfológico e sintático. Refere-se também a compreender o significado literal das palavras, seu som, sua formação. Em suma, é compreender a linguagem a partir de questões voltadas para a gramática e a estrutura.
- **Competência Formulaica:** refere-se à linguagem usada nas interações do dia-a-dia, como os *chunks*, que são expressões fixas e pré-formuladas, e as expressões próprias da língua, e a transmitir e entender tais atos de fala. Trata do quanto muda o significado das palavras quando juntas em uma combinação.
- **Competência Interacional:** trata de compreender todos os atos de fala. É a competência para conseguir interagir com outros indivíduos no meio social, buscando as melhores maneiras para tal e compreendendo os recursos utilizados pelo outro.
- **Competência Estratégica:** são comportamentos específicos ou processos de pensamento que alunos usam para aprimorar sua própria aprendizagem de segunda língua. Abrange as estratégias que o indivíduo emprega para pôr em prática todas as outras competências.

É importante destacar que não se trata de competências isoladas, mas de um conjunto de competências que estão ligadas entre si e permitem que o aluno consiga se comunicar, considerando não apenas as regras gramaticais de uma língua, mas também o contexto e o entendimento da situação comunicativa em que se encontra.

### 3 | METODOLOGIA

Esta é uma pesquisa de cunho interpretativo, na qual analisamos as atividades selecionadas de maneira qualitativa e não quantitativa. Buscamos evidências que mostram quais princípios dos bons jogos e competências comunicativas estão potencialmente fomentadas nas atividades. Apesar de nos basearmos em princípios bem definidos no referencial teórico, os dados estão sujeitos a interpretações próprias com as devidas argumentações:

A informação qualitativa não busca ser neutra ou objetiva, mas permeável à argumentação consensual crítica, dentro de meio termo sempre difícil de exarar: num extremo estará o questionamento de tudo, sem que nada fique de pé; no outro, a crença fácil em tudo se atinar para o implícito e o contraditório. (DEMO, 2001, p.30)

Além disso, inevitavelmente nossa posição irá aparecer ainda que de modo implícito na análise, pois todos somos sujeitos e, portanto, estamos contextualizados no espaço e no tempo. Acreditamos que científico não é o que foi verificado, mas o que se mantém discutível (DEMO, 2001, p. 33).

Escolhemos dois tipos de atividades distintas: atividades gamificadas feitas por professores, o ELO, e aplicativo gamificado, o Duolingo. Decidimos por estes dois tipos diferentes de atividades porque acreditamos que, apesar de ambos conterem o processo da gamificação, são planejadas de forma diferentes para a mesma finalidade, que é a aprendizagem de uma língua.

O Duolingo é um aplicativo gratuito que promete a aprendizagem de uma língua com seu curso de aproximadamente trinta e quatro horas. É separado por módulos que contêm lições com exercícios de tradução, escuta e fala. O aluno tem uma meta de estudos diária, gerando pontos, medalhas e conquistas. É feito para atividades individuais, mas é possível competir com membros do aplicativo através dos clubes, acompanhar suas atividades e reagir com *emojis* e comentários. Também pode-se interagir com outras pessoas para tirar dúvidas através do feedback, em que existem comentários a respeito do exercício. Ainda, pode-se reportar erros que encontrar no exercício ou na tradução do mesmo, clicando em um símbolo de bandeira.

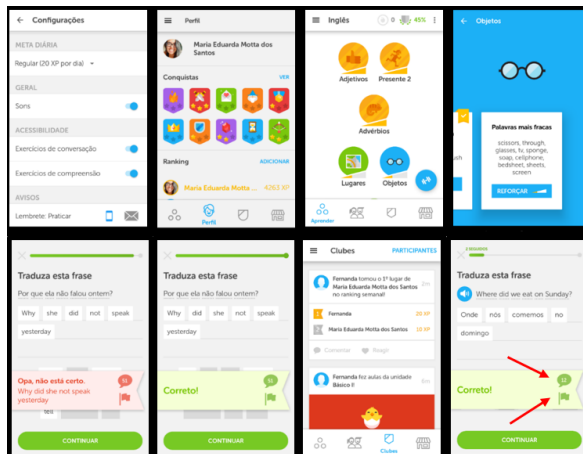


Figura 1: Imagens de como o aplicativo é visto no celular de um usuário.

Fonte: Duolingo.

O ELO, Ensino de Línguas Online, é uma plataforma voltada para a aprendizagem de línguas em que qualquer pessoa pode se inscrever como aluno ou professor ou entrar como visitante. Professores criam atividades com as ferramentas disponíveis e as deixam online para que todos possam acessar. As atividades podem ou não ser gamificadas e fica a critério de quem as cria escolher os recursos utilizados. Ao criar um perfil, concorre-se com todos os usuários, em um ranking de classificação para atividades gamificadas. Pontos e medalhas são obtidos através da execução e desempenho nas atividades. Pode-se compartilhar nas redes sociais que está fazendo uma atividade no ELO e ainda conversar com membros do site através de uma janela de diálogo.

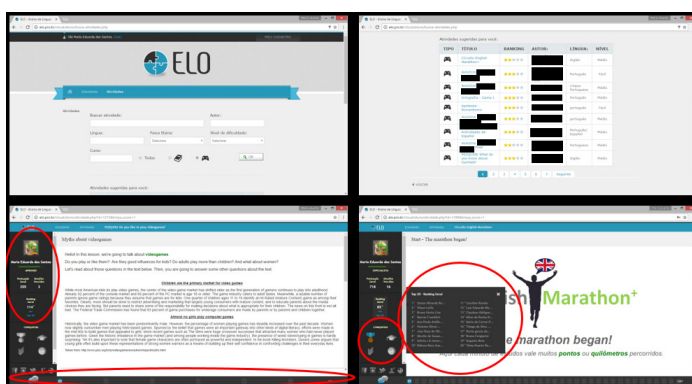


Figura 2: Imagem de como o website é visto no computador.

Fonte: <elo.pro.br/cloud>.

Selecionamos para a análise três módulos de atividades de língua inglesa do Duolingo: “Básico I”, “Gente” e “Passado II”, encontradas no início, meio e fim do curso, respectivamente. Também selecionamos três atividades gamificadas de língua inglesa do ELO: “*What do you know about Garfield?*”, “*Oral English - Games*”, e “*AVA2016 - Apoteose*”, escolhidas porque visam trabalhar a linguagem dentro de um contexto, tema ou ambiente e, mesmo que sejam feitas sem o intuito de ensinar a língua por si só, podem ser caracterizadas como uma aula, com início, meio e fim.

## 4 | ANÁLISES

### 4.1 Atividades do duolingo

O primeiro módulo que observamos é o “Básico I”, primeiro do aplicativo e com três lições. São exercícios diversos de traduzir frases do português para o inglês e vice-versa: escolher a imagem com sua descrição em inglês que traduz a palavra em português; traduzir frases escolhendo as palavras ou escrevendo-as; ligar pares de tradução; escrever a tradução de uma palavra junto da imagem; selecionar a tradução de uma palavra; selecionar a opção para completar uma frase; repetir uma frase em inglês utilizando o microfone.

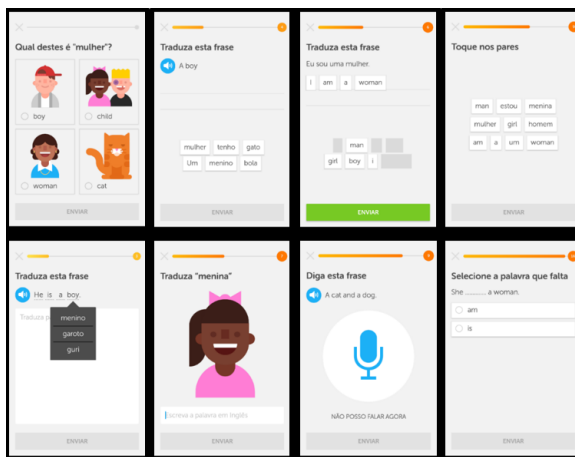


Figura 3: Imagens dos exercícios do módulo “Básico I”.

Fonte: Duolingo.

O segundo módulo, “Gente”, está localizado no meio do curso, aborda vocabulário relacionado com pessoas e tem três lições. Os exercícios possuem o mesmo padrão apresentado no primeiro módulo, com dois novos tipos de exercício: em que o aluno deve selecionar a tradução completa para uma frase e em que deve escutar um áudio de uma frase em inglês e transcrevê-lo. Os exercícios não seguem a mesma ordem de aparição

do primeiro módulo, a não ser pelo primeiro exercício da primeira lição contendo figuras.

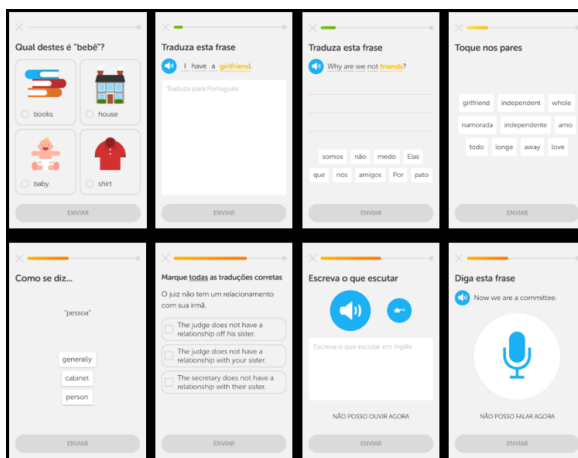


Figura 4: Imagens dos exercícios do módulo “Gente”.

Fonte: Duolingo.

O terceiro módulo analisado, “Passado II”, trata do uso do auxiliar “did” em frases negativas e interrogativas no passado e possui cinco lições. Assim como os dois módulos apresentados anteriormente, a atividade também possui o mesmo padrão de exercícios de tradução, que assim como no último módulo analisado, não segue uma ordem específica para os tipos de exercícios. Neste módulo, não há exercícios de associar palavra com imagem.

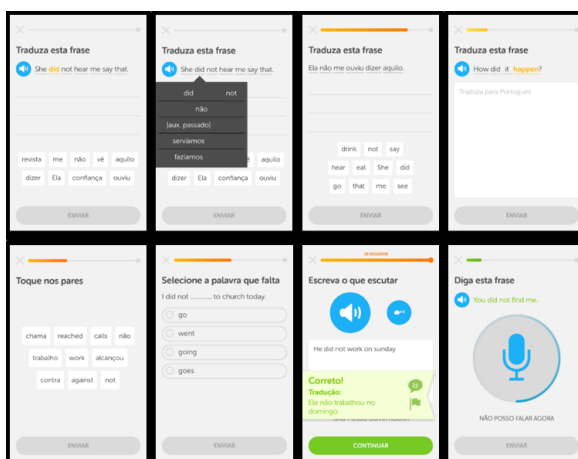


Figura 5: Imagens dos exercícios do módulo “Passado II”.

Fonte: Duolingo.



Após analisar a presença dos dezesseis princípios dos bons jogos nas atividades do Duolingo, encontramos sete identificados, como vemos na tabela:

	<b>Atividade 1 – Módulo Básico I</b>	<b>Atividade 2 – Módulo Gente</b>	<b>Atividade 3 – Módulo Passado II</b>
<b>Identidade</b>	Contemplado	Contemplado	Contemplado
<b>Interação</b>	Contemplado	Contemplado	Contemplado
<b>Produção</b>	Contemplado	Contemplado	Contemplado
<b>Tomada de riscos</b>	Contemplado	Contemplado	Contemplado
<b>Customização</b>	Parcialmente contemplado	Parcialmente contemplado	Parcialmente contemplado
<b>Agência</b>	Parcialmente contemplado	Parcialmente contemplado	Parcialmente contemplado
<b>Ter problemas bem ordenados</b>	Contemplado	Contemplado	Parcialmente contemplado
<b>Desafio e consolidação</b>	Contemplado	Parcialmente contemplado	Parcialmente contemplado
<b>“Na hora certa” e “sob demanda”</b>	Contemplado	Contemplado	Contemplado
<b>Sentido contextualizado</b>	Não contemplado	Não contemplado	Não contemplado
<b>“Frustração prazerosa”</b>	Não contemplado	Não contemplado	Parcialmente contemplado
<b>Pensamento sistemático</b>	Parcialmente contemplado	Parcialmente contemplado	Parcialmente contemplado
<b>Explorar, pensar lateralmente e repensar objetivos</b>	Não contemplado	Não contemplado	Não contemplado
<b>Ferramentas inteligentes e conhecimento distribuído</b>	Não contemplado	Não contemplado	Não contemplado
<b>Equipes transfuncionais</b>	Não contemplado	Não contemplado	Não contemplado
<b>Performance antes da competência</b>	Parcialmente contemplado	Parcialmente contemplado	Parcialmente contemplado

Quadro 1: Princípios dos bons jogos contemplados no Duolingo.

A partir das análises, percebemos que alguns princípios dos bons jogos se encontram não apenas na atividade analisada, mas no aplicativo como um todo, como os princípios de identidade, pois o aluno cria um perfil no aplicativo, e produção, já que o aluno pode contribuir comentando e reportando erros. Já para outros princípios, encontramos evidências na atividade e no aplicativo, como o princípio da customização, pois o aplicativo permite que o aluno escolha quais exercícios terá acessibilidade, e nos exercícios é possível certas adaptações, permitindo que mais de uma resposta seja considerada certa, por exemplo, no primeiro módulo a palavra “boy” aceita “menino”, “garoto” ou “guri” como tradução correta. Ainda, outros princípios encontram-se evidenciados nas atividades em si, como o de desafios e consolidação, que no primeiro módulo é percebido sem dificuldades, já que os exercícios começam com imagens, seguem para palavras isoladas, até chegar em frases, enquanto nos outros módulos a ordem dos exercícios não segue uma lógica de dificuldade aparente.

Vale ressaltar que alguns dos princípios não identificados apresentaram justificativas

de que não são necessários nas atividades, tal como o princípio do sentido contextualizado, pois na atividade o sentido da linguagem deve ser contextualizado, mas não pode fazer sentido apenas dentro da atividade e, portanto, é entendível que tal princípio não seja identificado. Além disso, o aplicativo está trazendo melhorias em suas atualizações que contemplam certos princípios, tais como produção, encontrado através de opções para fazer comentários e reportar erros, e pensamento sistemático, parcialmente encontrado através de medalhas personalizadas, que são princípios que tratam de uma maior independência do aluno para com a aprendizagem e também do estímulo para criação de estratégias para adquirir mais conhecimento.

Ainda assim, metade dos princípios foram contemplados e podemos perceber que a maioria tem a ver com o design, tais como identidade, interação com o jogo, tomada de risco, problemas bem ordenados, desafios e consolidação e avisos na hora certa ou sob demanda. Porém, princípios que visam independência na aprendizagem e que permitam que o indivíduo utilize estratégias para avançar no jogo com mais motivação e empenho, tais como frustração prazerosa e explorar, pensar lateralmente e repensar objetivos, não são identificados na atividade. Isto mostra que questões consideradas como essenciais para a aprendizagem não estão contempladas, e, portanto, o design está posto como melhor elaborado do que o cuidado com a aprendizagem.

Então, apesar de ser um aplicativo gamificado com um design que chama a atenção dos alunos, principalmente pela instantaneidade de seus feedback e aparência muito semelhante a um jogo, trata-se de uma atividade gamificada estruturada e com o único objetivo de aprender inglês acertando o máximo dos exercícios demandados. Desse modo, não conseguimos encontrar tantas semelhanças com um bom jogo descrito por Gee.

Também identificamos que competências comunicativas estão presentes nos módulos analisados e encontramos que igualmente para as três atividades e, portanto, no Duolingo, das seis competências, apenas uma foi identificada.

	<b>Atividade 1 – Básico I</b>	<b>Atividade 2 – Gente</b>	<b>Atividade 3 – Passado II</b>
<b>Competência sociocultural</b>	Não contemplado	Não contemplado	Não contemplado
<b>Competência discursiva</b>	Parcialmente contemplado	Parcialmente contemplado	Parcialmente contemplado
<b>Competência linguística</b>	Contemplado	Contemplado	Contemplado
<b>Competência formulaica</b>	Não contemplado	Não contemplado	Não contemplado
<b>Competência interacional</b>	Parcialmente contemplado	Parcialmente contemplado	Parcialmente contemplado
<b>Competência estratégica</b>	Parcialmente contemplado	Parcialmente contemplado	Parcialmente contemplado

Quadro 2: Competências comunicativas contempladas no Duolingo.

O que percebemos é que as questões gramaticais e estruturais da língua são as

únicas realmente desenvolvidas no aplicativo, a partir da fácil identificação da competência linguística, através do seu foco na escrita correta das palavras, a ordem em que elas devem estar dispostas nas frases e a tradução literal delas. Ainda, vimos que não há atividade contextualizada, que situe o aluno sobre em que circunstâncias a língua é ou pode ser utilizada, pois não há identificação das competências sociocultural, visto que apesar de aceitar certas variações nas traduções não é identificado qualquer cenário norteador, e formulaica, pois não é encontrado nenhum *chunk* ou expressão própria da língua. As competências discursiva, interacional e estratégica mostram-se relativamente nas atividades, mas de maneira muito mais restrita, apontando apenas condições para que o aluno possivelmente as desenvolva, sendo que estas últimas dependem muito mais da autonomia do aluno.

Podemos entender a partir disso que, no que se trata de metodologia, as atividades do Duolingo ficam muito mais limitadas a parte estrutural da língua e desconsideram contextos e ambientes em que a língua aparece, sem qualquer discussão sobre o seu uso e ignorando as diferentes realidades em que a língua está inserida. Ou seja, o aplicativo se desenvolve voltado às questões gramaticais e estruturais da língua não atribuindo tanta importância ao que diz respeito a desenvolver a parte comunicativa da língua para o aluno.

## 4.2 Atividades do elo

A primeira atividade analisada, “*What do you know about Garfield*”, de nível médio, contém oito fases com exercícios sobre o personagem de histórias em quadrinhos, utilizando amplo vocabulário. Há dois exercícios de preencher as lacunas com vocabulário sobre o Garfield, dois exercícios com perguntas de compreensão de textos sobre o personagem, dois exercícios de *listening* com um vídeo curto, para transcrever suas falas e com perguntas de compreensão, além de um jogo da memória com vocabulário de antônimos visto na atividade.

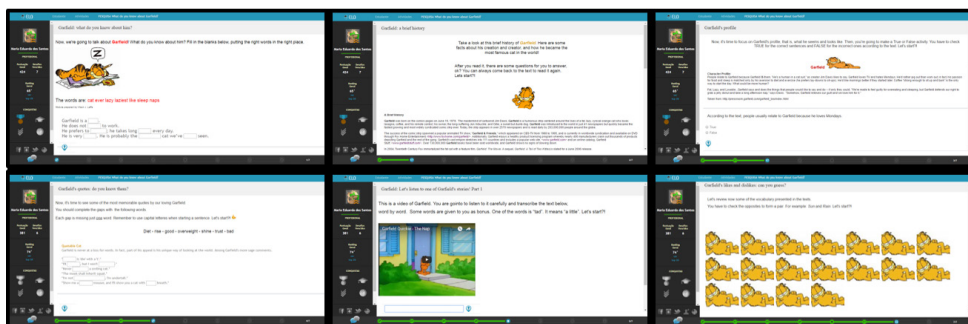


Figura 6: Exercícios da atividade “*What do you know about Garfield*”.

Fonte: <elo.pro.br/cloud>.

A próxima atividade é “*Oral English – Games*”, de nível difícil, contém cinco fases com exercícios que tratam da temática games. Há um pré-exercício em que o aluno deve jogar o clássico *Pacmen* e responder o nome de alguns personagens; uma série de três exercícios sobre o mesmo vídeo, que mostra um fragmento da fala de uma palestrante sobre games, em que o aluno deve colocar as falas em ordem, completar as lacunas da transcrição do vídeo e por fim transcrever a palestra completa. Por último, o aluno deve jogar outro jogo chamado “*Plants vs. Zombies*” e responder perguntas de compreensão do jogo.

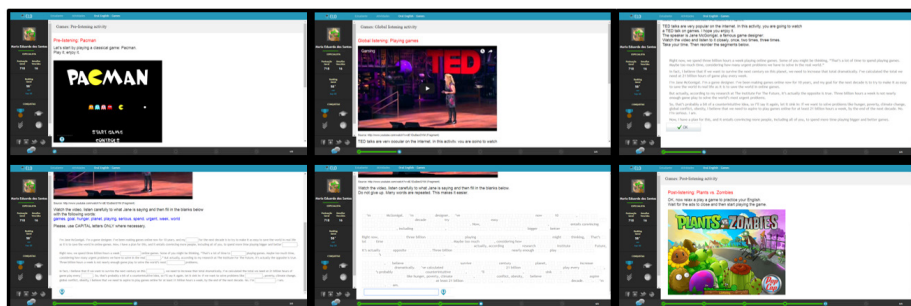


Figura 7: Exercícios da atividade “*Oral English - Games*”.

Fonte: <elo.pro.br/cloud>.

A última atividade se chama “*AVA 2016 – Apoteose*”, de nível fácil, tem quatro fases e traz exercícios sobre profissões, familiares, passado simples e rotina. Começa com um jogo da memória para encontrar o nome da profissão em inglês e sua respectiva imagem. Após, traz uma árvore genealógica e perguntas sobre as relações familiares entre as pessoas. A seguir, há um vídeo de uma música junto com sua letra para completar os espaços, que são todos verbos no passado e estão expostos em uma caixa de vocabulário. Por fim, o aluno deve escrever sua rotina diária utilizando o vocabulário apresentado.



Figura 8: Exercícios da atividade “*AVA 2016 - Apoteose*”.

Fonte: <elo.pro.br/cloud>.

Iniciamos nossa análise observando os bons jogos e dos dezesseis princípios, temos um total de dez princípios identificados, como podemos ver:

	<b>Atividade 1 – <i>What do you know about Garfield</i></b>	<b>Atividade 2 – <i>Oral English - Games</i></b>	<b>Atividade 3 – AVA 2016 - Apoteose</b>
<b>Identidade</b>	Contemplado	Contemplado	Contemplado
<b>Interação</b>	Contemplado	Contemplado	Contemplado
<b>Produção</b>	Parcialmente contemplado	Parcialmente contemplado	Parcialmente contemplado
<b>Tomada de riscos</b>	Contemplado	Contemplado	Contemplado
<b>Customização</b>	Parcialmente contemplado	Parcialmente contemplado	Parcialmente contemplado
<b>Agência</b>	Contemplado	Parcialmente contemplado	Contemplado
<b>Ter problemas bem ordenados</b>	Não contemplado	Contemplado	Parcialmente contemplado
<b>Desafio e consolidação</b>	Não contemplado	Contemplado	Parcialmente contemplado
<b>“Na hora certa” e “sob demanda”</b>	Contemplado	Contemplado	Contemplado
<b>Sentido contextualizado</b>	Não contemplado	Não contemplado	Não contemplado
<b>“Frustração prazerosa”</b>	Contemplado	Contemplado	Contemplado
<b>Pensamento sistemático</b>	Parcialmente contemplado	Parcialmente contemplado	Parcialmente contemplado
<b>Explorar, pensar lateralmente e repensar objetivos</b>	Contemplado	Contemplado	Contemplado
<b>Ferramentas inteligentes e conhecimento distribuído</b>	Parcialmente contemplado	Parcialmente contemplado	Parcialmente contemplado
<b>Equipes funcionais</b>	Não contemplado	Não contemplado	Não contemplado
<b>Performance antes da competência</b>	Contemplado	Contemplado	Contemplado

Quadro 3: Princípios dos bons jogos contemplados no ELO.

Novamente, alguns dos princípios não foram identificados apenas nas atividades, mas na plataforma como um todo, tais como identidade, através da criação de perfil; produção, parcialmente identificado por meio da opção do aplicativo para o aluno avaliar sempre as atividades; pensamento sistemático, parcialmente identificado através de medalhas personalizadas; e ferramentas inteligentes, que se mostra de maneira parcial através da possibilidade de que o aplicativo oferece em atribuir dicas aos exercícios. Já outros princípios são identificados ou não através das atividades, como os princípios de interação, em que cada autor escolhe quais retornos serão dados a partir das respostas dos alunos e que foi identificado nas três atividades através da linguagem dos exercícios direcionada para o aluno e presença de feedback; e o princípio de ter problemas bem ordenados, que não foi identificado na primeira atividade, pois não constatamos nenhum aumento de dificuldade gradativo, foi identificado na segunda, pois começa com um exercício introdutório sobre o tema e a sequência de exercícios relacionados ao vídeo traz aumento do nível de dificuldade consecutivamente; e aparece parcialmente na terceira, pois ainda

que apresente um desalinhamento, há lógica para a sequência mostrada.

Assim, mais da metade dos princípios é contemplado nas atividades da plataforma, e é importante dizer que o ELO pode permitir que os princípios não contemplados sejam desenvolvidos, entretanto cabe ao autor da atividade optar por não trabalhar com certos princípios. Isto porque as atividades do ELO não são ferramentas que prometem ensinar a língua por si só, mas são criadas por professores provavelmente como um complemento para as suas aulas. Além disso, assim como dito anteriormente para a análise do Duolingo, existem princípios que não são contemplados, mas também não são necessários para uma atividade gamificada que tem como foco a aprendizagem de línguas.

Desse modo, podemos perceber que as atividades contemplam boa parte dos princípios dos bons jogos que não visam apenas design, mas também aprendizagem, pois há tanto princípios que tratam mais da estrutura, tais como identidade, interação, avisos na hora certa e desafio e consolidação, como princípios que ajudam o indivíduo expandir sua motivação e, assim, seu conhecimento adquirido, tais como agência, frustração prazerosa e explorar e pensar lateralmente. Por isso, de acordo com a perspectiva apresentada por Gee (2005), possui boas condições para a aprendizagem.

Também observamos as competências comunicativas nas atividades analisadas e constatamos que em todas, e, portanto, no ELO, conseguimos identificar as seis competências, como vemos abaixo:

	<b>Atividade 1 – <i>What do you know about Garfield</i></b>	<b>Atividade 2 – <i>Oral English - Games</i></b>	<b>Atividade 3 – AVA 2016 - Apoteose</b>
<b>Competência sociocultural</b>	Contemplado	Contemplado	Contemplado
<b>Competência discursiva</b>	Contemplado	Contemplado	Contemplado
<b>Competência linguística</b>	Contemplado	Contemplado	Contemplado
<b>Competência formulaica</b>	Contemplado	Contemplado	Contemplado
<b>Competência interacional</b>	Contemplado	Contemplado	Contemplado
<b>Competência estratégica</b>	Contemplado	Contemplado	Contemplado

Quadro 4: Competências comunicativas contempladas no ELO.

Com base nas análises, vimos que as competências são percebidas de maneiras diferentes, algumas com mais nitidez e outras implícitas no contexto das atividades. Por exemplo, ao observar a competência sociocultural, percebemos que não há um contexto social específico para nenhuma das atividades, entretanto há evidências da existência do contexto no próprio ambiente da atividade, através do tema e da linguagem utilizada. De outra forma, a competência formulaica é explicitada por meio do aparecimento constante de combinações características da língua e expressões do idioma, tais como “*pig out*” e “*work out*” em exercícios da primeira atividade, “*get ready*” e “*game over*” na segunda atividade e

também combinações e colocações que estão na terceira atividade, além das expressões utilizadas nos feedback dos exercícios “*great job*” e “*well done*” para as respostas certas ou “*I don’t think so*” e “*not exactly*” quando há algum equívoco.

A partir disso tudo, apesar de conseguirmos perceber que as atividades permitem que algumas competências sejam trabalhadas com mais clareza do que outras, todas são desenvolvidas de alguma maneira nas três atividades. Por isso, as atividades do ELO promovem uma capacidade potencial de aprendizagem da língua maior de acordo com a competência comunicativa.

## 5 | CONSIDERAÇÕES FINAIS

O que podemos entender com base nas análises é que muitas vezes os desenvolvedores dos aplicativos estão mais interessados em chamar o público através da aparência das suas plataformas e acabam esquecendo de investir em questões muito mais significativas para a aprendizagem da língua, como uma abordagem metodológica atual que inclua a comunicação e suas particularidades, e então encontramos poucas características referentes a aprendizagem e ao ensino, como os princípios dos bons jogos e as competências comunicativas, que é o que acontece com as atividades que analisamos no Duolingo. Ao contrário daquelas que analisamos no ELO que, por serem criadas diretamente por professores e possuir potencialmente uma intervenção pedagógica maior, podem proporcionar maiores condições de aprendizagem da língua, pois mostram mais cuidado em relação ao conteúdo ensinado e, assim, usam um design que favorece o seu desenvolvimento.

Dessa forma, considerando que o que é abordado no ensino é mais importante do que design e tecnologia nos novos letramentos, podemos afirmar que as atividades do Duolingo não atingem esta parte ética e ainda possuem algumas lacunas na parte estética de acordo com o que vimos nas análises, já que carecem de características que enaltecem a autonomia e agência do aluno e não possuem uma estrutura que propõe a reflexão sobre o que está sendo exercitado. Assim, identificamos o primeiro *mindset*, pois o entendimento não vai além do já conhecido, apenas acrescenta-se novas tecnologias.

Enquanto isso, as atividades do ELO se mostram mais próximas do que indicamos ser um novo letramento, por proporem um ensino voltado para outras questões da linguagem que não apenas a gramática, pois as atividades analisadas abordam todas as competências comunicativas. Assim, valorizam o conteúdo explicitado, já que, como estudado, a existência de tais competências em uma atividade proporciona um melhor aprendizado da língua que é estudada. Ainda, se mostram mais aproximadas desses novos letramentos por possuírem uma boa parte estética, mesmo que esta também possua algumas lacunas, tais como a falta de uma ordem lógica de exercícios, ou carência de caminhos e recompensas diferentes. Isto é, conseguimos observar uma aproximação maior com o segundo *mindset*,



em que não apenas a tecnologia é importante, mas o que fazemos com essa tecnologia, utilizando os avanços a favor do melhoramento do que é apresentado e não o contrário.

Então, de acordo com o que foi proposto na pesquisa, podemos dizer que é importante a presença dos princípios dos bons jogos nas atividades gamificadas para aprendizagem de línguas porque, trazem características de jogos voltadas para a aquisição de conhecimento. Também é importante a presença das competências comunicativas, pois trazem aspectos que mostram a linguagem de diversas perspectivas, valorizando língua, interlocutores, culturas e questões sociais de extrema importância para seus falantes. Tudo isso reflete o que descrevemos como parte ética nos novos letramentos, pois proporcionam uma reflexão maior sobre o que está sendo aprendido e apontam para o segundo *mindset*, e, assim, são princípios que devem ser estimados quando se trata de atividades gamificadas para aprender línguas. Portanto, é preciso ir além dos meios tecnológicos, além da gamificação por si só e priorizar a forma de abordagem dos conteúdos.

## REFERÊNCIAS

CELCE-MURCIA, M. **Rethinking the Role of Communicative Competence in Language Teaching**. In: ALCON SOLER, E.; SAFONT JORDÀ, M.P. (Org.). *Intercultural Language Use and Language Learning*, Springer, 2007, p. 41–57.

DEMO, P. **Pesquisa e informação qualitativa: Aportes metodológicos**. Campinas, SP: Papirus, 2001. 135 p.

GEE, J. P. **Good games and good learning**. In: *Phi Kappa Phi Forum*, Baton Rouge, v. 85, n.2, p. 33-38, 2005.

KIM, A. J. **Smart gamification: Designing the player journey**. 2011. Vídeo Retirado de: <<http://youtu.be/B0H3ASbnZmc>> Acessado em: 20/03/2017.

LANKSHEAR, C. KNOBEL, M. **Sampling “the New” in New Literacies**. In: KNOBEL, M. (Org.) *A new literacies sampler*. New York, 2006, p. 1-24.

LEFFA, V. J. PINTO C. M. **Aprendizagem como vício: O uso de games na sala de aula**. *Revista (Con)Textos Linguísticos*, Vitória, v.8, n. 10.1, p. 358-378, 2014.

SCHEIFER, C. L. **A virada espacial nos novos estudos de letramento: em busca do terceiro espaço**. *Calidoscópico*. v. 12, n.1, p. 3-14, 2014.



## ÍNDICE REMISSIVO

### A

Adição 205, 207, 209, 211

Análise de discurso crítica 109, 110, 111, 118

Aquisição da linguagem 242, 243, 244, 245, 246, 247, 249, 250, 251, 253, 254, 255, 257, 258, 259, 261

Articulador textual 215, 221, 225

Autoria 36, 42, 43, 44, 45, 47, 90, 266

### C

Carnaval 1, 2, 7, 8, 9, 10

Cidadania 11, 60, 71, 82, 88, 193, 194, 198, 199, 200, 201, 202, 203

Cinema *queer* 50, 52, 57, 58, 59, 60, 67

Competência comunicativa 12, 13, 16, 27, 60

Crenças 4, 32, 43, 44, 94, 109, 176, 179, 186, 190, 203, 206, 207, 209, 210, 211, 230

Criança 61, 63, 157, 158, 159, 172, 197, 230, 237, 238, 242, 243, 244, 245, 246, 247, 248, 250, 252, 253, 254, 255, 256, 257, 258

### D

Deficiência visual 260, 263, 264, 265, 266, 268, 269

Desvios 29, 31, 32, 33, 34, 257

Día de muertos 1, 2, 4, 5, 6, 7

Discurso 14, 65, 96, 99, 101, 102, 106, 107, 108, 109, 110, 111, 115, 118, 119, 120, 121, 122, 123, 124, 125, 126, 127, 128, 129, 130, 131, 132, 133, 134, 135, 136, 137, 138, 139, 140, 141, 142, 143, 145, 149, 150, 152, 154, 155, 156, 157, 160, 161, 162, 163, 164, 165, 166, 167, 170, 172, 174, 178, 179, 182, 188, 193, 194, 195, 196, 197, 198, 199, 200, 201, 203, 204, 216, 223, 228, 229, 233, 253, 257, 270, 271

### E

Educação linguística 50

Ensino de línguas 1, 2, 3, 4, 10, 18, 50, 59, 67, 82, 95, 179, 180, 181, 182, 183, 191, 192, 281

Espiritualidade 205, 206, 207, 208, 210, 211, 213, 214

### F

Funcionalismo linguístico 215, 216, 217, 225

## G

Gamificação 12, 13, 14, 17, 28, 40

Gênero comentário 84, 86, 88, 89, 91, 92, 93, 95

## H

Histórias em quadrinhos 23, 36, 37, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 46, 48

## I

Identidade 1, 2, 4, 6, 8, 15, 21, 22, 25, 26, 50, 58, 61, 63, 66, 68, 75, 77, 101, 118, 137, 156, 157, 158, 159, 160, 161, 172, 173, 183, 184, 186, 190, 198, 203, 204, 208, 230, 237, 242, 243, 257

Idoso 193, 194, 195, 196, 197, 199, 200, 201, 202, 203

Inclusão 40, 60, 70, 72, 77, 79, 80, 81, 88, 101, 193, 194, 199, 200, 202, 204, 243, 257

Inclusão digital 70, 72, 77, 79, 80, 81

Interculturalidade 1, 2, 3, 6, 7, 10, 175, 177, 180, 181, 185, 186, 187, 191, 281

## J

Jogos 12, 13, 14, 15, 17, 21, 25, 26, 27, 28, 40, 41, 188

## L

Lei Maria da Penha 109, 117, 118, 119

Leitura 2, 9, 30, 37, 42, 45, 48, 50, 52, 58, 61, 63, 65, 66, 71, 85, 86, 87, 88, 89, 90, 91, 92, 93, 94, 95, 96, 97, 120, 121, 122, 125, 128, 129, 130, 174, 176, 202, 203

Letramento *queer* 50

Letras 40, 50, 74, 81, 96, 100, 119, 144, 175, 186, 203, 270, 278, 281

Léxico 117, 118, 228, 229, 230, 233, 234, 235, 236, 237, 238, 239, 240, 241, 247, 255

Língua inglesa 11, 12, 19, 70, 71, 72, 73, 74, 76, 77, 78, 79, 80, 81, 175, 176, 177, 179, 181, 182, 183, 184, 186, 187, 188, 190, 191

Língua portuguesa 11, 29, 32, 33, 84, 85, 86, 109, 119, 123, 129, 131, 142, 174, 216, 226, 228, 229, 233, 237, 238, 239, 240, 241, 259, 281

Linguística aplicada 2, 11, 50, 51, 52, 59, 67, 68, 74, 81, 86, 96

## M

Metáfora conceptual 260, 262

Michel Foucault 98, 99, 142, 143, 148, 153

Mídias sociais 142, 148, 150

Mikhail Bakhtin 98

Mulher 55, 56, 57, 61, 62, 64, 65, 66, 109, 110, 113, 114, 115, 116, 117, 118, 119, 126, 132,

133, 134, 135, 137, 138, 139, 140, 148, 149, 150, 151, 154, 155, 156, 157, 158, 159, 160, 161, 240

Multiletramentos 70, 71, 81

## **P**

Percepções 7, 73, 75, 179, 187, 249, 260, 266, 268

Poder 3, 16, 30, 32, 33, 35, 51, 54, 58, 60, 66, 67, 72, 98, 99, 100, 101, 102, 103, 104, 106, 107, 108, 111, 115, 117, 118, 133, 142, 143, 144, 145, 146, 147, 148, 150, 151, 152, 153, 156, 157, 159, 167, 179, 184, 185, 186, 188, 190, 197, 226, 259, 265

Política 44, 57, 58, 65, 132, 140, 147, 178, 185, 199, 236

Programação 36, 40, 41, 47, 48

## **R**

Religião 5, 66, 180, 205, 206, 207, 208, 209, 210, 211, 212, 213, 214

Religiosidade 132, 139, 140, 205, 206, 207, 208, 209, 210, 211, 213, 214

## **S**

SCRATCH 36, 37, 40, 41, 46, 47, 48

Semântica 2, 140, 162, 183, 215, 216, 217, 218, 219, 221, 225, 228, 229, 230, 233, 234, 235, 238, 239, 240, 241, 256

Sentidos étnico-raciais 120, 122, 129, 130

Sociolinguística 29, 31, 33, 34, 35

## **T**

Texto literário 120, 121, 122, 123, 124, 125, 128, 129

TICs 71, 72, 73, 74, 75, 76, 77, 78, 79, 80, 81

Transexualidade 154, 155, 157, 158, 159, 161

## **V**

Varição semântica 228, 235

Variedades do português 228, 233

# LINGUÍSTICA, LETRAS E ARTES: CULTURAS E IDENTIDADES 2

[www.atenaeditora.com.br](http://www.atenaeditora.com.br) 

[contato@atenaeditora.com.br](mailto:contato@atenaeditora.com.br) 

[@atenaeditora](https://www.instagram.com/atenaeditora) 

[www.facebook.com/atenaeditora.com.br](https://www.facebook.com/atenaeditora.com.br) 

**Atena**  
Editora

Ano 2021

# LINGUÍSTICA, LETRAS E ARTES: CULTURAS E IDENTIDADES 2

[www.atenaeditora.com.br](http://www.atenaeditora.com.br) 

[contato@atenaeditora.com.br](mailto:contato@atenaeditora.com.br) 

[@atenaeditora](https://www.instagram.com/atenaeditora) 

[www.facebook.com/atenaeditora.com.br](https://www.facebook.com/atenaeditora.com.br) 

 **Atena**  
Editora

Ano 2021