

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS  
FACULDADE DE LETRAS  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ESTUDOS LINGÜÍSTICOS

MÔNICA CARVALHO BRUM RODRIGUES

**AS EXPERIÊNCIAS COM AS TICs NO USO DO INGLÊS COMO L2:  
UM ESTUDO COM BASE EM FREQUÊNCIAS LEXICAIS E ANÁLISE  
DE CONTEÚDO**

BELO HORIZONTE

2014

MÔNICA CARVALHO BRUM RODRIGUES

**AS EXPERIÊNCIAS COM AS TICs NO USO DO INGLÊS COMO L2:  
UM ESTUDO COM BASE EM FREQUÊNCIAS LEXICAIS E ANÁLISE  
DE CONTEÚDO**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Estudos Linguísticos da Faculdade de Letras da Universidade Federal de Minas Gerais, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Estudos Linguísticos.

Área de concentração: Linguística Aplicada

Linha de pesquisa: Linguagem e Tecnologia

Orientador: Prof. Dr. Ricardo Augusto de Souza

Co-orientadora: Profa. Dra. Deise Prina Dutra

BELO HORIZONTE

2014

Ficha catalográfica elaborada pelos Bibliotecários da Biblioteca FALE/UFMG

R696e Rodrigues, Mônica Carvalho Brum.  
As experiências com as TICs no uso do inglês como L2 [manuscrito] : um estudo com base em frequências lexicais e análise de conteúdo / Mônica Carvalho Brum Rodrigues. – 2014.  
102 f., enc. : il., grafs (color), tabs (p&b)  
Orientador: Ricardo Augusto de Souza.  
Coorientadora: Deise Prina Dutra.  
Área de concentração: Linguística Aplicada.  
Linha de Pesquisa: Linguagem e Tecnologia.  
Inclui CD com textos e listas que constituem o corpus do trabalho.  
Dissertação (mestrado) – Universidade Federal de Minas Gerais, Faculdade de Letras.  
Bibliografia: f. 98-101.

1. Língua inglesa – Ensino auxiliado por computador – Teses.  
2. Ensino superior – Efeito de inovações tecnológicas – Teses. 3. Aquisição da segunda linguagem – Ensino auxiliado por computador – Teses. 4. Língua inglesa – Estudo e ensino – Falantes estrangeiros – Teses. I. Souza, Ricardo Augusto de. II. Dutra, Deise Prina. III. Universidade Federal de Minas Gerais. Faculdade de Letras. IV. Título.

CDD: 420.7



UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ESTUDOS LINGÜÍSTICOS



## FOLHA DE APROVAÇÃO

**AS EXPERIÊNCIAS COM AS TICs NO USO DO INGLÊS COMO L2:  
UM ESTUDO COM BASE EM FREQUÊNCIAS LEXICAIS E ANÁLISE  
DE CONTEÚDO**

**MONICA CARVALHO BRUM RODRIGUES**

Dissertação submetida à Banca Examinadora designada pelo Colegiado do Programa de Pós-Graduação em ESTUDOS LINGÜÍSTICOS, como requisito para obtenção do grau de Mestre em ESTUDOS LINGÜÍSTICOS, área de concentração LINGÜÍSTICA APLICADA, linha de pesquisa Linguagem e Tecnologia.

Aprovada em 16 de maio de 2014, pela Banca constituída pelos membros:

  
Prof(a). Ricardo Augusto de Souza - Orientador  
UFMG

  
Prof(a). Deise Prina Dutra – Co-orientador  
UFMG

  
Prof(a). Marcello Marcelino  
UNIFESP

  
Prof(a). Junia de Carvalho Fidelis Braga  
UFMG

Belo Horizonte, 16 de maio de 2014.

*Dedico esta dissertação a Deus por tudo que tem feito na minha vida e  
à minha família, pelo apoio e carinho*

## AGRADECIMENTOS

Primeiramente, agradeço a Deus, por me presentear com uma vida tão abençoada e por me proteger, fortalecer e conduzir todos os meus passos.

Ao meu orientador Prof. Dr. Ricardo Augusto de Souza, pela atenção, apoio e paciência durante o processo de orientação, por me proporcionar momentos valiosos de aprendizagem, que jamais serão esquecidos e que nutriram o meu respeito e minha admiração. Muito obrigada pelo respeito, dedicação, pelo comprometimento e, sobretudo, por compartilhar comigo sua expertise contribuindo para meu crescimento científico e intelectual.

À minha co-orientadora Prof. Dra. Deise Prina Dutra, pela interlocução enriquecedora em vários momentos da elaboração do manuscrito deste estudo, assim como pela atenção e paciência durante o processo de co-orientação.

Aos meus familiares, em especial ao meu marido e amor da minha vida, Neio Lúcio, pela compreensão, carinho e incansável apoio ao longo do período de elaboração deste trabalho.

À Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG) e a Faculdade de Letras pela estrutura e oportunidade concedida.

A equipe do projeto IngRede – Inglês/ FALE/UFMG, Prof. Dra. Junia de Carvalho Fidelis Braga, pela atenção e apoio e por acolher o questionário desta pesquisa na plataforma do curso.

Aos 278 alunos da Universidade Federal de Minas Gerais, pela disponibilidade demonstrada para responder voluntariamente ao questionário desta pesquisa.

Aos professores do Programa de Pós-Graduação em Estudos Linguísticos, Reinildes Dias, Fábio Alves, Vera Menezes, Júnia Braga, Deise Prina, Carla Coscarelli, Ana Cristina Fricke Matte, por todo aporte teórico que trouxe reflexões importantes para a redação desta dissertação.

Aos funcionários da secretaria do PosLin, pela presteza e eficiência no atendimento.

Aos meus colegas de mestrado pelo companheirismo e pelos inúmeros momentos em que compartilhamos conhecimentos e experiências. Em especial os meus amigos, Luiz, Edna, Juraci, Kênia, Alan, Maria Célia, Katiucia, Vanda, Fernanda e Maryualê pela torcida, ajuda, carinho e fazer parte deste capítulo da minha história acadêmica. Minha colega de trabalho e revisora Lilian Soier.

A todos que oraram por mim em todas as circunstâncias, em especial, os amigos Pr. Junior Damaceno, Susan, Pr. Ader, Janete, Rev Dr Dave Pass e Liz Pass.

*I know that because  
God loves me,  
I can do wonderful things,  
I can try great things,  
Learn anything,  
Achieve anything.*

*Maya Angel*

## RESUMO

Esta pesquisa teve por principal objetivo investigar como a utilização das tecnologias de mediação em relação ao inglês é percebida por usuários, estudantes universitários, participantes da pesquisa para o uso e percepção de aprendizagem de L2 (Inglês). Nesta pesquisa, destacamos os conceitos e ideias provenientes da literatura nas áreas de Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs), propiciamento (*affordance*) no uso e aprendizagem do Inglês como L2. Os dados foram coletados por meio de um questionário *online* disponibilizado na plataforma *Surveygizmo*. Para análise dos dados, buscou-se por meio de técnicas de exploração de corpus como parte da metodologia, a partir de um corpus linguístico escrito, identificar os itens lexicais relacionados a TICs e suas frequências e evidências de propiciamentos (*affordances*) nas narrativas dos participantes. Alguns dos principais resultados são: (1) os resultados a partir da lista de frequência evidenciam que o impacto das tecnologias de mediação em contextos informais de aprendizagem, no que se refere ao contato linguístico em língua inglesa, é evidenciado nas escolhas lexicais dos participantes da pesquisa. A influência da mídia, revelada na frequência dos itens lexicais FILME, SERIADO/SÉRIES, LEGENDA, MÚSICA, INTERNET e JOGOS, e seu papel em promover oportunidade de contato linguístico com a língua inglesa, confirmam eixos de convergência entre TICs e L2. (2) os resultados obtidos a partir da análise de conteúdo assinalam que há evidências de propiciamentos (*affordances*) no discurso produzido pelos participantes. Com base nos dados analisados, os participantes assinalam que os ambientes midiáticos: TV e Internet oferecem ambientes com potencial para aprendizagem e aquisição de línguas, pois, propiciam um contexto rico e natural para aprendizagem, sem que se abra mão dos valores lúdicos. Além disso, esses ambientes oferecem propiciamentos (*affordances*) que podem auxiliar no desenvolvimento de habilidades comunicativas, com o uso da linguagem em contextos da vida real, permitindo assim, oportunidades de contato linguístico com a língua inglesa em situações de interação fora da escola. Portanto, atividades como jogos virtuais, navegação na rede, filmes, seriados e música, à luz da visão ecológica da aprendizagem, oferecem propiciamentos (*affordances*) linguísticos e sociais para o uso e percepção de aprendizagem de L2. Os dados desta pesquisa mostram a confirmação de tendência já detectada no estudo de Silva (2012), sugerindo a tendência da influência das mídias como programas/seriados/filmes e músicas em inglês, jogos online, como artefatos tecnológicos usados pelos aprendizes para contato linguístico com a língua inglesa fora do ambiente escolar. Entretanto, vale ressaltar que os dados deste estudo são indícios de percepção de aprendizagem, mas que não podem confirmar se tal aprendizagem de fato ocorreu.

**Palavras-chave:** Tecnologias da Informação e Comunicação, língua inglesa, propiciamentos (*affordances*), ambientes midiáticos.

## ABSTRACT

This research investigates the mediation technologies related to English and the way they are perceived by users, undergraduate students, survey participants to use and the perception of English learning (L2). In this research, concepts and ideas about The Information and Communication Technologies (ICT), affordances, and English learning (L2), are highlighted in the literature review. Data were collected through an online survey available on Surveygizmo web-based software. In order to carry out data analyses, *corpus* techniques are used for language exploration as a methodology, through a written *corpus*, identifying lexical items related to ICT, their frequency and affordance evidences in the participants narratives. Some key results are: (1) the frequency list results show the impact of mediation technologies in informal learning contexts related to English language contact evidenced in the participants' lexical items choice. The media influence revealed in lexical items such as FILMS, SERIES, SUBTILTES, MUSIC, INTERNET AND GAMES, and its role to foster linguistic contact opportunities in English language, confirms convergence axis between ICT and English (L2). (2) Mediation Technologies use related to English revealed by participants suggests media environments, such as TV and Internet as environments with potential to language learning and acquisition, because they afford a rich and natural learning context, without putting aside recreational values. Besides, these environments foster affordances that develop language skills with real life association contexts, and language contact in interaction situations outside the school borders. Therefore, activities such as virtual games, surfing the Internet, films, series, and music in the light of an ecological view of learning, foster linguistic and social affordances to use and learn L2. This research data confirms the tendency already detected in Silva (2012), suggesting that the media influence programs/series/films and music in English, online games, as technological tools used by learners as means of having contact with English Language outside the school environment. However, it is worth mentioning that the data in the current study are evidences of learning perception, but they do not confirm if learning actually happened.

**Keywords:** The Information and Communication Technologies (ICT), English, affordances, media environment.

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 - Percentual das pessoas que utilizam a Internet para finalidades diversas. ....	20
Figura 2 - Propiciamentos nas savanas africanas para zebras e girafas.....	28
Figura 3 - Eixos de convergência entre <i>affordances</i> para a aprendizagem de línguas e TICs. Fonte: Elaborada pelo autor.....	41
Figura 4 - Página com número de respondentes da pesquisa. ....	45
Figura 5 - Página principal do questionário. ....	48
Figura 6 - Recursos da plataforma <i>Surveygizmo - Student Account</i> . ....	49
Figura 7 - Página de edição da questão aberta no <i>Surveygizmo</i> . ....	49
Figura 8 - Tela da ferramenta <i>WordList</i> do <i>WordSmith Tools versão 5.0</i> . que fornece informações estatísticas do <i>corpus</i> de estudo. ....	52
Figura 9 - Tela da ferramenta <i>WordList</i> do <i>WordSmith Tools versão 5.0</i> que apresenta as palavras do <i>corpus</i> de estudo em ordem de frequência. ....	52
Figura 10 - Tela da ferramenta <i>Concord</i> do <i>WordSmith Tools versão 5.0</i> . que apresenta <i>clusters</i> como o lema filme do <i>corpus</i> de estudo. ....	53
Figura 11 - Página de edição da questão aberta no <i>Surveygizmo</i> ....	54
Figura 12 - Tela do <i>WordList</i> com a lista do <i>corpus</i> de estudo antes da codificação.....	56
Figura 13 - Tela do <i>WordList</i> com lematização de MÚSICA. ....	58
Figura 14 – Linhas de concordância para celular, telefone e rede. ....	58
Figura 15 - A análise de conteúdo e a análise lexical (FREITAS e MOSCAROLA, 2000)....	62
Figura 16 - Tela de colocados do nóculo <i>filme</i> no <i>WordSmith Tools 5.0 Concord</i> . ....	76
Figura 17 - Tela de colocados do nóculo <i>TV</i> no <i>WordSmith Tools 5.0 Concord</i> . ....	77
Figura 18 - Linhas de concordância do nóculo <i>TV</i> . ....	77
Figura 19 - Linhas de concordância do nóculo <i>legenda</i> . ....	79
Figura 20 - Linhas de concordância do nóculo <i>vídeo</i> . ....	81
Figura 21 - Linhas de concordância do nóculo <i>video</i> . ....	81
Figura 22 - 10 linhas de concordância com o nóculo <i>música</i> . ....	82
Figura 23 - 10 primeiras linhas de concordância do nóculo <i>internet</i> . ....	83
Figura 24 - 7 linhas de concordância dos nósculos <i>online</i> . ....	85
Figura 25 - 3 linhas de concordância dos nósculos <i>on line</i> . ....	85
Figura 26 - 2 linhas de concordância dos nósculos <i>on-line</i> . ....	85
Figura 27 -10 primeiras linhas de concordância do nóculo jogos. ....	86
Quadro 1 - Síntese das propostas de Tecnologias de Mediação e L2 por Purushotma (2005) e propiciamentos identificados. ....	32
Quadro 2 - Palavras Relacionadas às TICs.....	60
Quadro 3- Palavras Relacionadas aos propiciamentos ( <i>affordances</i> ). ....	61
Quadro 4 - Propiciamentos ( <i>affordances</i> ) linguísticos com o nóculo <i>TV</i> .....	78
Quadro 5 - Propiciamentos ( <i>affordances</i> ) linguísticos com o nóculo <i>legenda</i> ....	80
Quadro 6 - Propiciamentos ( <i>affordances</i> ) linguísticos com o nóculo <i>música/música</i> . ....	83
Quadro 7 - Propiciamentos ( <i>affordances</i> ) com nóculo <i>internet</i> . ....	84
Quadro 8 - Propiciamentos ( <i>affordances</i> ) linguísticos com os nósculos <i>jogos/online</i> . ....	87
Quadro 9 - Propiciamentos ( <i>affordances</i> ) evidenciados a partir do discurso dos participantes. .....	89
Gráfico 1 - Histograma de faixa etária dos participantes. ....	47
Gráfico 2 – Cinema e Televisão. ....	66

Gráfico 3 – Música. ....	67
Gráfico 4 – Internet.....	68
Gráfico 5 – Jogos.....	68
Gráfico 6 – Outros itens. ....	69

## LISTA DE TABELAS

Tabela 1 - Comparação da terminologia <i>affordance</i> por Hartson (2003. p.319 tradução nossa).....	29
Tabela 2 - Dados da população de participantes. ....	46
Tabela 3 - Idade dos participantes. ....	46
Tabela 4 - Participação por gênero. ....	47
Tabela 5 - <i>Corpus</i> de estudo. ....	55
Tabela 6 - Parâmetros de tamanho relativo de corpora - Fonte: SARDINHA (2004, p.26). ...	55
Tabela 7 – Palavras relacionadas às TICs. ....	65
Tabela 8 - As 50 palavras mais frequentes geradas pela ferramenta <i>Wordlist</i> . ....	70
Tabela 9 - Cluster com nóculo Filme. ....	75

## LISTAS DE ABREVIATURAS E SIGLAS

IHC - Interação Homem-computador

L2 - Segunda língua

LC- Linguística de Corpus

MMOGs - *Massively Multiplayer Online Game*

MMORPGs - *Massive Multiplayer On-line Role-Playing Game*

TICs- Tecnologias da Informação e Comunicação

TDIC- Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação

## SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	18
1.1 JUSTIFICATIVA PARA REALIZAÇÃO DA PESQUISA.....	18
1.2. PERGUNTAS DE PESQUISA .....	22
1.3. ESTRUTURA DA DISSERTAÇÃO .....	22
2. REVISÃO DA BIBLIOGRAFIA.....	25
2.1. ALGUMAS CONSIDERAÇÕES SOBRE TICs, APRENDIZAGEM DE L2 E PROPICIAMENTO ( <i>AFFORDANCE</i> ) .....	25
2.1.2 ARTEFATOS TECNOLÓGICOS E PROPICIAMENTOS ( <i>AFFORDANCES</i> ) NA APRENDIZAGEM DE LÍNGUAS.....	29
2.1.3 O IMPACTO DAS TECNOLOGIAS DE MEDIAÇÃO EM CONTEXTOS INFORMAIS DE APRENDIZAGEM: UMA BREVE REVISÃO DE ESTUDOS EMPÍRICOS.....	37
3. METODOLOGIA DA PESQUISA.....	45
3.1. PARTICIPANTES DA PESQUISA .....	45
3.2. MATERIAIS E MÉTODOS.....	47
3.2.1. <i>WORDMISTH TOOLS 5.0: FERRAMENTAS WORDLIST E CONCORD</i> .....	50
3.2.2. A FERRAMENTA <i>WORDLIST</i> .....	51
3.2.3. A FERRAMENTA <i>CONCORD</i> .....	53
3.4. PROCEDIMENTOS DE ANÁLISE DOS DADOS .....	54
3.4.1. COMPILAÇÃO DO <i>CORPUS</i> .....	54
3.4.2. CONSTRUÇÃO DO <i>CORPUS</i> .....	55
3.4.3. MANIPULAÇÃO DO <i>CORPUS</i> .....	56
3.4.4. PALAVRAS RELACIONADAS ÀS TICs: CRITÉRIOS E PROCEDIMENTOS DE ANÁLISE.....	57
3.4.5. PALAVRAS RELACIONADAS AOS PROPICIAMENTOS ( <i>AFFORDANCES</i> ): CRITÉRIOS E PROCEDIMENTOS DE ANÁLISE.....	60
4. ANÁLISE DOS DADOS E RESULTADOS DA PESQUISA.....	64
4.1. ANÁLISE DOS DADOS E RESULTADOS.....	64
4.2. PALAVRAS RELACIONADAS ÀS TICs.....	65
4.2.1. CINEMA E TELEVISÃO .....	66
4.2.2. MÚSICA.....	66
4.2.3. INTERNET.....	67
4.2.4. JOGOS.....	68
4.2.5. OUTROS ITENS LEXICAIS SOBRE TICs.....	69
4.2.6. PRIMEIRA PERGUNTA.....	70
4.3. PALAVRAS RELACIONADAS AOS PROPICIAMENTOS .....	75
4.3.1. CATEGORIA CINEMA E TELEVISÃO .....	75
4.3.2. FILMES E SERIADOS/SÉRIES DE TV .....	76
4.3.3. LEGENDA .....	78
4.3.4. VÍDEO.....	80
4.3.5. MÚSICA.....	82
4.3.6. INTERNET.....	83
4.3.7. ONLINE .....	85
4.3.8. JOGOS.....	85
4.3.9. SEGUNDA PERGUNTA.....	88
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS .....	92
5.1. RETOMADA DA PERGUNTA DE PESQUISA.....	92

5.2.	RETOMADA DO PONTO DE PARTIDA DA INVESTIGAÇÃO .....	94
5.3.	CONTRIBUIÇÕES DO ESTUDO, LIMITAÇÕES E FUTURAS PESQUISAS ...	95
	REFERÊNCIAS .....	98
	ANEXOS <sup>1</sup> .....	102

---

<sup>1</sup> Os textos e listas que constituem o *corpus* deste trabalho encontram-se no CD-ROM anexo.

# CAPÍTULO 1

## 1. INTRODUÇÃO

Como educadora não consigo ficar inerte às mudanças na sociedade moderna, como por exemplo, a presença das novas tecnologias e a diversidade de linguagens e interações sempre renovadas. Tenho buscado respostas sobre a relação dos fenômenos digitais para o uso e aprendizagem de L2 (inglês), especialmente, chama-me a atenção a relação das tecnologias de mediação em ambientes informais e formais de aprendizagem para o uso e percepção de aprendizagem de L2 (inglês).

O presente estudo teve como ponto de partida Silva (2012), que analisou a possibilidade de que a mediação tecnológica seja um fator decisivo na configuração de um perfil de “usuário de língua inglesa”, não associado às exigências do processo de escolarização, de público adulto com alto nível de escolaridade (universitários) de duas regiões distintas do Brasil. A partir dos resultados de Silva (2012), este estudo visa explorar questões similares, reaplicando os resultados com outra metodologia. Serão utilizadas técnicas de exploração de *corpus* o qual será construído a partir da compilação desse *corpus* linguístico escrito. Buscar-se-ão evidências de propiciamentos (*affordances*) nas narrativas dos participantes da pesquisa por meio da materialidade discursiva e de técnicas de exploração de *corpus* para responder a seguinte pergunta: Como os usuários, estudantes universitários, relatam suas experiências sobre o uso e a percepção de aprendizagem de L2, seja em situações formais ou informais de aprendizagem?

Espera-se que esse estudo venha preencher uma lacuna importante ao analisar empiricamente como a utilização das tecnologias de mediação em relação ao inglês é percebida pelos participantes, estudantes universitários, para melhor compreensão da relação entre aprendizes com as TICs para o uso e aprendizagem de L2.

### 1.1 JUSTIFICATIVA PARA REALIZAÇÃO DA PESQUISA

O advento das novas tecnologias nos faz refletir sobre as inter-relações humanas numa sociedade informatizada. É certo que os efeitos das tecnologias são perceptíveis em toda a sociedade, interferindo na relação do homem com o meio que vive. Entretanto, a educação trilha a passos lentos em relação ao impacto das novas tecnologias nos processos educativos. Siemens (2002) afirma que “a área da educação tem sido lenta para reconhecer o impacto de

novas ferramentas de aprendizagem e as mudanças ambientais, na própria concepção do que significa aprender.” Infelizmente, essa situação perdura, apesar das mudanças no mundo contemporâneo.

No ensino de línguas, por exemplo, Paiva (2009) afirma que “a sala de aula, geralmente, não oferece atividades de uso da língua, mas apenas exercícios sobre determinados itens gramaticais onde a língua é tratada de forma artificial ou, ainda, a tradução de textos escolhidos pelo professor e que nem sempre são de interesse do aluno”. Dessa forma, o processo ensino e aprendizagem se distanciam da vida real, sendo difícil para o aprendiz relacionar o conteúdo apresentado em sala de aula à sua aplicabilidade.

Paiva (*op. cit.*) investigou a aquisição de línguas estrangeiras utilizando um *corpus* de narrativas de aprendizagem e constatou ao ler os depoimentos que, “os alunos se cansam de ter o mesmo tipo de aula em torno de itens gramaticais ao longo de todo o percurso escolar”. Entretanto, Paiva (2010, p.156-157) afirma que esses alunos superam essas situações, buscando propiciamentos fora da sala de aula. Esses propiciamentos os estimulam a agir, seja em interações com outros falantes, para se divertir ou mesmo na busca de informações.

Segundo resultados do IBGE<sup>2</sup> sobre o percentual de pessoas que utilizaram a Internet para diferentes finalidades, sendo estudantes ou não, constatou-se que 90,2% dos estudantes utilizaram a Internet para educação e aprendizado, 69,7% com atividades acessadas para comunicação com outras pessoas e 65,5% em atividades de lazer. A leitura de jornais e revistas alcançou 40,7% e as referentes às demais finalidades ficaram abaixo de 20%. Esses dados corroboram a utilização da internet para fins educativos, como reproduzido no Gráfico elaborado pelo IBGE (2005, p. 58). (ver - FIG. 1).

---

<sup>2</sup> <http://www.ibge.gov.br/home/estatistica/populacao/acessoainternet/comentarios.pdf>

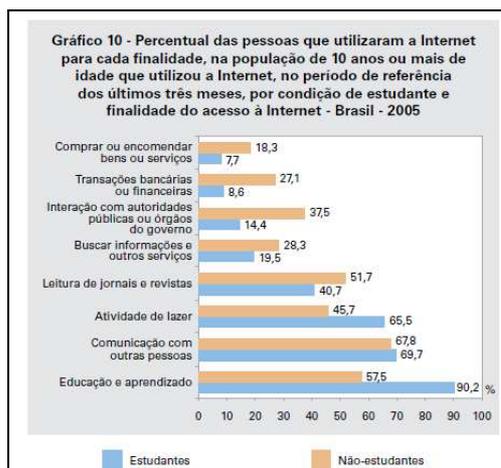


Figura 1 - Percentual das pessoas que utilizam a Internet para finalidades diversas.

Fonte: IBGE, Diretoria de Pesquisas, Coordenação do Trabalho e Rendimento, Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios 2005. p. 58.

Supõe-se que, nesse cenário, os aprendizes se apropriam das tecnologias para aprender em ambientes externos às escolas para suprir as lacunas do ensino que não se adequam as necessidades da sociedade contemporânea. Estudos conduzidos por Paiva (2009) sugerem que aprendizes de língua inglesa no Brasil têm possibilidade de se apropriar das tecnologias para buscar oportunidades de aprendizagem fora do ambiente escolar. Filmes, músicas, jogos eletrônicos, televisão e redes sociais, dentre outros artefatos tecnológicos, proporcionam tanto ludicidade quanto busca de informação.

Nesse cenário, com a popularização das novas tecnologias de informação e comunicação e a multiplicidade de mudanças, novas relações com o saber se configuram. Diante desse fato, estudos sob o foco de uma visão ecológica para aprendizagem de línguas (KRAMSCH, 2002; VAN LIER, 2002 e PAIVA 2010) têm guiado pesquisas na compreensão das novas relações com o saber na sociedade contemporânea.

Kramsch (2002, p. 3) argumenta sobre a necessidade de se considerar uma visão ecológica da aprendizagem, a relação dinâmica entre usuários da língua e ambiente como partes de um organismo vivo, em uma sociedade globalizada e multicultural, cujas tecnologias globais impactam drasticamente na comunicação humana. Kramsch (*op. cit*) afirma que não se trata de uma nova teoria, mas da busca de outra forma de enquadrar a pesquisa para compreender a aprendizagem de línguas. Segundo essa concepção ecológica da linguagem, como nos mostra van Lier (2000, p. 258), “educadores ecológicos veem a língua como relacionamento entre aprendizes e entre aprendizes e o meio ambiente. Isso não implica negar os processos

cognitivos, mas conecta esses processos cognitivos com os processos sociais.<sup>3</sup> Ainda nesse espectro, Paiva (2010, p. 153) ressalta que “a abordagem ecológica não isola os processos sensoriais, cognitivos, afetivos, pois vê todos esses processos de forma interligada nas experiências que o indivíduo vive na sociedade.” Portanto, a visão ecológica da aprendizagem que reconhece a interdependência entre usuários da língua e ambiente, suscita uma pauta de discussões sobre a relação dinâmica entre aprendizes e ambientes mediáticos para o uso e aprendizagem de L2.

Mediante o exposto, postula-se que os ambientes informais de aprendizagem permeados pelas mídias, podem impactar no uso e aprendizagem de L2 (Inglês). Como ocorreu com o livro impresso, esses ambientes surgem propiciando ao indivíduo possibilidades de desenvolver e gerenciar suas habilidades de aprendizagem. Dessa maneira, acredita-se que esta pesquisa trará à tona o debate sobre construções representacionais das narrativas dos aprendizes em relação às TICs no uso e aprendizagem de L2 (Inglês).

Por meio dos trabalhos de Berns *et al.* (2007), Fitzgerald & Debski (2006), Franco (2013), Costa (2013), Silva (2012) e Santos (2011), vislumbra-se a possibilidade de lançar um olhar exploratório sobre as interfaces da noção de propiciamentos (*affordances*)<sup>4</sup> para aprendizagem de línguas e artefatos tecnológicos. Os autores corroboram a ideia de que, experiências linguísticas multilinguais, configuram-se fora do contexto educacional, justamente por meio do apoio das TICs. Consideram que o impacto das tecnologias de mediação em contextos informais de aprendizagem, no que se refere ao contato linguístico em língua inglesa, oferece possibilidades de experiências multilinguais, trazendo contribuições importantes para o estudo da relação entre TICs e aprendizagem de L2 e a direção pedagógica para o seu desenvolvimento.

É nesse contexto que surgiram as questões de pesquisa ora propostas, a partir de inquietações sobre a aproximação entre artefatos tecnológicos e aprendizagem de L2. O presente estudo originou-se a partir da seguinte pergunta: como os usuários relatam suas experiências sobre o uso e a percepção de aprendizagem de L2, seja em situações formais ou informais de aprendizagem? As investigações supracitadas observadas sugerem que as TICs e língua

---

<sup>3</sup> “Ecological educators see language and learning as relationships among learners and between learners and the environment. This does not deny cognitive process, but it connects those cognitive processes with social process.” (van Leir (2000, p. 258) Tradução nossa

<sup>4</sup> Sobre o conceito de propiciamentos (*affordances*) algumas considerações são tecidas no capítulo 2.

inglesa apresentam eixos de convergências entre propiciamentos (*affordances*) para aprendizagem de línguas para situações de uso em contextos informais da língua. Por isso, a fim de contribuir com o corpo de evidências, faz-se necessário investigar: como a utilização das tecnologias de mediação em relação ao inglês é percebida por usuários, estudantes universitários, participantes da pesquisa, para viabilizar a compreensão da relação entre artefatos tecnológicos e L2.

## 1.2. PERGUNTAS DE PESQUISA

A partir das hipóteses e considerações acima, esta pesquisa tem como proposta responder a seguinte pergunta-chave: Como a utilização das tecnologias de mediação<sup>5</sup> em relação ao inglês é percebida por usuários, estudantes universitários, participantes da pesquisa para o uso e a percepção de aprendizagem de L2 (Inglês)?

Duas questões conduziram a formulação do problema da minha pesquisa. Quais sejam:

- (a) Qual a frequência de itens lexicais relacionados às TICs utilizados pelos participantes da pesquisa?
- (b) Há evidências de propiciamentos (*affordances*) no discurso produzido pelos participantes?

Estas indagações permitiram delinear o objeto desta investigação e o contexto da pesquisa, que tem como objetivo, analisar a frequência de palavras colocados relacionados relacionadas a TICs e buscar evidências de propiciamentos (*affordances*) nas narrativas dos participantes da pesquisa, por meio da materialidade discursiva e de técnicas de exploração de *corpus* na tentativa de responder as perguntas propostas.

## 1.3. ESTRUTURA DA DISSERTAÇÃO

Esta dissertação foi construída em cinco capítulos. O capítulo um, apresenta a justificativa para a realização da pesquisa, questões da pesquisa e a estrutura da dissertação. O capítulo dois faz uma revisão da literatura, salientando os pressupostos teóricos relevantes no

---

<sup>5</sup> Definimos neste trabalho "tecnologias da mediação" como tecnologias midiáticas, interativas e de convergência entre mídia e interação.

entendimento dos assuntos tratados nesta pesquisa. Para tanto, são destacados conceitos e ideias provenientes da literatura nas áreas de Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs), propiciamento (*affordance*) e aprendizagem de língua inglesa, uma vez que o tema central deste trabalho está na intersecção dessas áreas. No capítulo três, organizado em duas seções, apresenta-se o desenho metodológico deste estudo, que teve orientação qualitativa. Na primeira seção, são descritos os participantes da pesquisa. Na segunda seção, materiais e métodos, há apresentação do instrumento usado para a coleta de dados, das ferramentas *WordList* e *Concord* usadas para exploração do *corpus* e, finalmente, dos procedimentos de análise dos dados. No capítulo quatro, apresenta-se a análise do corpus selecionado nesta dissertação seguida da discussão dos resultados. A seção 4.1 traz as análises do corpus a partir de listas geradas utilizando as ferramentas *WordList* e *Concord*, buscando identificar a frequência de itens lexicais recorrentes relacionados às TICs para responder a primeira pergunta de pesquisa e apresenta a discussão dos resultados. A seção 4.2 insere as análises buscando evidências de propiciamentos (*affordances*) nas narrativas dos participantes da pesquisa através da materialidade discursiva, na tentativa de responder a segunda pergunta proposta, e também a apresentação da discussão dos resultados. O quinto e último capítulo registra as considerações finais, retomando a pergunta de pesquisa e a discussão das contribuições do estudo, limitações e possibilidades de futuras pesquisas.

## **CAPÍTULO 2**

## 2. REVISÃO DA BIBLIOGRAFIA

Este capítulo tem por objetivo apresentar os pressupostos teóricos relevantes no entendimento dos assuntos tratados nesta pesquisa. Para tanto, serão destacados conceitos e ideias provenientes da literatura nas áreas de Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs), propiciamento (*affordance*) e aprendizagem de língua inglesa, uma vez que o tema central deste trabalho está na intersecção dessas áreas.

### 2.1. ALGUMAS CONSIDERAÇÕES SOBRE TICs, APRENDIZAGEM DE L2 E PROPICIAMENTO (*AFFORDANCE*)

A relação entre tecnologia e aprendizagem de línguas não é recente, conforme Kern (2011) revela ao dizer que “a relação entre tecnologia e aprendizagem de línguas teve início há mais de 5.000 anos com o desenvolvimento da escrita.” Os escribas mesopotâmios escreviam usando tabuletas de argila e estiletos feitos de cana. Escreviam, sobretudo, para fins contábeis, porém, também usavam a escrita para fins pedagógicos. Listas de palavras sumérias reunidas tematicamente para profissões, lugares, árvores, objetos, animais, entre outros, eram usadas para ensinar as convenções do sistema de escrita cuneiforme aos aprendizes como mostram descobertas arqueológicas. (GREEN, 1986, apud KERN, 2011). Posteriormente, na era medieval, na Grécia Antiga foram usados tabuletas de cera, rolos de papiro e manuscritos em pergaminhos.

Entretanto, a tecnologia que mais impactou a aprendizagem de línguas foi o livro impresso. (KERN, 2011). Os livros podiam ser explorados de forma não linear e, portanto, adequados para referência e estudos autônomos. Quando se tornaram acessíveis por meio da produção em massa, eles alteraram a relação entre aprendiz e professor. Sendo assim, com o conhecimento ao alcance dos leitores por meio dos livros, o professor passa a não ser mais necessariamente a única fonte de conhecimento. (KELLY, 1976 apud KERN, 2011).

“Nos últimos 150 anos, a fotografia, o rádio, o filme, os gravadores, televisão e o computador têm desempenhado seu papel na aprendizagem de línguas” conforme atesta (KERN, 2011, p. 200). O autor enfatiza também que a tecnologia computacional incorpora e remedia todas as mídias supracitadas, tornando-se integrada à vida cotidiana das pessoas na sociedade

contemporânea. Isto vem ao encontro do pensamento de Warshaw (2009, p. 9), que nos convida a refletir sobre nossa relação pessoal com as mídias, exemplificando as várias situações em que estas se fazem presentes no nosso cotidiano das pessoas. As mídias são utilizadas para veicular os programas favoritos da população, anunciar e vender serviços ou mesmo distribuir conteúdos constantemente criados. O autor ainda reforça que

qualquer que seja sua relação com as mídias, certamente você percebeu que ela mudou muito nos últimos anos. A força desta ou qualquer outra relação é determinada pelo modo como as partes envolvidas lidam com as mudanças. E, neste exato momento, há uma multiplicidade de mudanças em curso. (WARSHAW, 2009, p.9)

Desse modo, com a popularização das novas tecnologias de informação e comunicação, e a multiplicidade de mudanças, novas relações com o saber se configuram. Nesse cenário, como ocorreu com o livro impresso, um novo ambiente surge propiciando ao indivíduo possibilidades de desenvolver e gerenciar suas habilidades de aprendizagem. Diante desse fato, estudos sob o foco de uma visão ecológica para aprendizagem de línguas (KRAMSCH, 2002; VAN LIER, 2002 e PAIVA 2010) têm guiado pesquisas na compreensão das novas relações com o saber na sociedade contemporânea.

Kramsch (2002, p. 3) argumenta sobre a necessidade de se considerar uma visão ecológica da aprendizagem, a relação dinâmica entre usuários da língua e ambiente como partes de um organismo vivo, em uma sociedade globalizada e multicultural, cujas tecnologias globais impactam drasticamente na comunicação humana. Kramsch (*op. cit*) afirma que, não se trata de uma nova teoria, mas da busca de outra forma de enquadrar a pesquisa para compreender a aprendizagem de línguas. Segundo essa concepção ecológica da linguagem, como nos mostra van Lier (2000, p. 258), “educadores ecológicos veem a língua como relacionamento entre aprendizes e entre aprendizes e o meio ambiente. Isto não implica negar os processos cognitivos, mas conecta esses processos cognitivos com os processos sociais.”<sup>6</sup> Ainda nesse espectro, Paiva (2010, p. 153) ressalta que “a abordagem ecológica não isola os processos sensoriais, cognitivos, afetivos, pois vê todos esses processos de forma interligada nas experiências que o indivíduo vive na sociedade.”

---

<sup>6</sup> “Ecological educators see language and learning as relationships among learners and between learners and the environment. This does not deny cognitive process, but it connects those cognitive processes with social process.” ( van Leir, 2000, p. 258) Tradução nossa

A visão ecológica da aprendizagem abarca conceitos trazidos da ecologia, entre os quais, *affordance*. Na área de aquisição de segunda língua, este conceito refere-se “a relação entre as propriedades do ambiente e o aprendiz ativo<sup>7</sup>” (VAN LIER, 2000, p.257). Para melhor compreensão do conceito de *affordance*, algumas considerações serão apresentadas a seguir.

### 2.1.1. CONCEITUANDO PROPICIAMENTO (*AFFORDANCE*)

O termo *affordance*, traduzido por Paiva (2010) como propiciamento<sup>8</sup>, foi cunhado por Gibson (1986) e originou-se nos estudos sobre ecologia, área que investiga a relação de um organismo com os demais elementos em um ecossistema. A autora esclarece que o termo *affordance*, “pretendia nomear alguma coisa que se referisse tanto ao ambiente quanto ao animal, implicando a complementaridade entre o animal e o ambiente.” (PAIVA, 2010, p. 153-154). De acordo com a hipótese gibsoniana (1986), essa complementaridade pode ser entendida com o formato das superfícies terrestres. As diversificadas formas de superfícies propiciam aos animais, incluindo os seres humanos, comportamentos diferenciados. Além disso, modificam essa superfície para modificar os propiciamentos.

Na natureza, os seres vivos estão inseridos em um nicho, o que representa um conjunto de condições em que o indivíduo ou uma população vive e se reproduz. Porém, o nicho mostra também como as espécies exploram os recursos do ambiente. Nas savanas da África, por exemplo, a zebra se alimenta das ervas rasteiras, ao passo que a girafa, vivendo no mesmo habitat, come as folhas das árvores (ver - FIG. 2). Observe que cada espécie explora os recursos do ambiente de forma diferente. Em outras palavras, às várias possibilidades que esse nicho oferece para as diferentes espécies entende-se como um conjunto de propiciamentos.

Para ilustrar o conceito de propiciamento, van Lier (2000, p. 252) explica que uma folha pode oferecer diferentes ações ou propiciamentos: comida para uma lagarta, sombra para uma aranha, remédio para um curandeiro e assim por diante. A folha é a mesma, porém cada organismo a percebe de forma diferente. Um objeto como um lápis propicia a ação de escrever, mas seu uso não está restrito a isso, já que é possível utilizá-lo como prendedor de cabelo ou mesmo marcador de uma página. Portanto, segundo van Lier (2000) citado por

---

<sup>7</sup> “I have suggested that the notion of input can be replaced by the ecological notion of affordance, which refers to the relationship between the properties of the environment and the active learner” (VAN LIER, 2000, p.257).

<sup>8</sup> Doravante adoto o termo *affordance* e propiciamento de forma intercambiável.

Silva e Gomes (2012) “propiciamentos proporcionam ações, mas não as causam. A ação é uma consequência da percepção da possibilidade de ação, e não da possibilidade em si.”

Os exemplos supracitados mostram, como afirma van Lier (2000, p. 252), que “na teoria ecológica da percepção de Gibson, uma *affordance* não é uma propriedade nem do ator nem do objeto: é a relação entre os dois<sup>9</sup>.”



Figura 2 - Propiciamentos nas savanas africanas para zebras e girafas.  
Fonte: Página Mikumi National Park.<sup>10</sup>

Na área de Linguística Aplicada, van Lier, o precursor do conceito de propiciamento (*affordance*) no contexto de aprendizagem de línguas, entende o termo como “demandas e exigências, oportunidades e limitações, rejeições e atrações, habilidade e restrições”, isto é, a relação entre as propriedades do ambiente e o aprendiz ativo” (VAN LIER, 2000 apud PAIVA, 2010, p. 154).

van Lier (2000, p. 245) sugere que uma abordagem ecológica pode “unir um número de visões bem estabelecidas sobre a aprendizagem de línguas, especialmente quando esta abordagem ecológica está ancorada em uma visão de mundo ecológica.<sup>11</sup>” Segundo o mesmo autor (2002, p. 246) na visão ecológica, o aprendiz se encontra imerso em um meio ambiente cheio de significados em potencial disponíveis à medida que este atua e interage de forma efetiva e significativa nesse meio ambiente. Nessa perspectiva, a aprendizagem não ocorre somente por processos internos da mente, mas por meio do meio ambiente e interações realizadas nas atividades sociais que estão inseridos.

<sup>9</sup> In Gibson’s ecological theory of perception, an affordance is a property of neither the actor nor of an object: it is the relationship between the two.” (VAN LIER, 2000, p. 252) tradução nossa.

<sup>10</sup> Disponível em: <<http://www.angaliacamp.com/en/parque-nacional-de-mikumi/>> Acesso em jun. 2014.

<sup>11</sup> [...] I wish to suggest that an ecological approach can unite a number of well-established views on language learning, especially when this ecological approach is anchored in an ecological worldview” (VAN LIER, 2000, p. 245) tradução nossa.

A perspectiva ecológica da linguística <sup>12</sup>sobre a aquisição da linguagem tem contribuído para investigações relacionadas à aprendizagem de línguas na educação contemporânea. O conceito de propiciamento relacionado à mediação tecnológica e aprendizagem de línguas tem sido um campo fértil para pesquisadores, que reforçam a tese da importância da relação da tríade: aprendiz, ambiente e propiciamento. Sendo assim, à luz desse conceito, um breve resumo de artigos relacionando especificamente artefatos tecnológicos e propiciamentos na aprendizagem de línguas será explorado a seguir.

### **2.1.2 ARTEFATOS TECNOLÓGICOS E PROPICIAMENTOS (*AFFORDANCES*) NA APRENDIZAGEM DE LÍNGUAS**

“Para os humanos, aprendizagem real está sempre associada com prazer e é, em última instância, uma forma de jogo - um princípio quase sempre descartado pela escola” (GEE, 2004, apud DEMO, 2007, p. 18). A relação entre tecnologia e educação é palco de posições antagônicas: de um lado, estão aqueles que consideram as tecnologias como adversários no contexto educacional. De outro lado, há os que apóiam a presença das tecnologias no ambiente escolar como uma possível solução para os problemas de ensino e aprendizagem. Esse pensamento encontra eco na afirmação de Snyder (2009) de que

posições polares sobre o uso das novas tecnologias para propósitos educacionais são familiares para todos nós. Em um extremo, há os promotores do último estouro tecnológico inteligente, celebrações da vida online e predições da otimização do ensino e aprendizagem quando a mais avançada tecnologia aparecer. No outro, há a ninharia nostálgica a favor do livro e da cultura do livro, críticos violentos dos computadores, dos vídeos-game e da internet, e expressões de pânico moral sobre os perigos à espreita das crianças no ciberespaço.

Do ponto de vista dos autores supracitados, o uso das TICs em ambientes educacionais ainda não é visto com unanimidade. Entretanto, a rigidez dos currículos e um tipo de ensino pautado somente na memorização promovem uma relação antagônica entre as experiências vividas em sala aula e a vida cotidiana (GEE, 2004; BRASIL, 1999). Gee (2004) critica as escolas que ainda trabalham com uma educação que prioriza o conteudismo e a memorização. Como alternativa, o autor propõe o ensino baseado numa aprendizagem crítica, ou seja, na

---

<sup>12</sup> Para uma revisão abrangente sobre abordagem ecológica de aprendizagem de línguas ver van Lier (2002, p. 140-164).

aprendizagem permeada pela prática e experiência, bem como pela colaboração entre pares na solução de problemas que serão úteis em situações cotidianas. A proposta apontada por Gee (2004) encontra corroboração nos PCNs de Língua Estrangeira (BRASIL, 1999). Segundo Ribeiro *et al.* (2009) os PCNs de Língua Estrangeira

ressaltam a importância de se abandonar um tipo de ensino meramente reprodutivo, pautado na memorização de dados e que acaba por tornar-se uma simples repetição, ano após ano, dos mesmos conteúdos, para se adotar uma modalidade em que haja a aproximação das situações de aprendizagem à realidade pessoal e cotidiana do aluno.

Enfim, o ambiente escolar tem sido questionado, pois, com a multiplicidade de informações e acesso a essas, os processos de aprendizagem não são privilégio da formação escolar na sociedade contemporânea. (HARTSON, 2003; PURUSHOTMA, 2005; SOUZA, 2011; RAMA *et al.*, 2012).

Purushotma (2005), a partir da sua experiência frustrante com a aprendizagem de alemão no ensino médio, sentimento comum entre aprendizes de outros idiomas, relata como conseguiu reverter sua frustração por meio de atividades, muitas vezes, consideradas “perda de tempo” no contexto educacional. Jogos virtuais, navegação na rede e música são alguns dos exemplos por ele apresentados. O autor propõe que o uso das tecnologias de mediação no contexto educacional a partir de conteúdos originalmente criados para propósitos de entretenimento seja modificado para promover um contexto rico e natural para aprendizagem de línguas, sem que se abra mão dos valores lúdicos. Além disso, comenta que os educadores não deveriam considerar as mídias de entretenimento como adversárias em contextos educacionais, mas identificá-las e integrá-las como ferramentas facilitadoras para aprendizagem de línguas. Uma síntese das propostas de integração entre TICs e L2 por Purushotma (2005) e de propiciamentos identificados nesta pesquisa está exposta no Quadro 1 a seguir. (ver - QUADRO 1)

Mediação tecnológica	Propostas e propiciamentos
Jogos Virtuais	<p><b>Designers Educacionais</b></p> <p>Disponibilizar modificações instantâneas nos jogos para facilitar aprendizado incidental de vocabulário<sup>13</sup> promovendo, assim, contextos ricos para associações por meio da exposição repetida das palavras.</p> <p><b>Designers de jogos</b></p> <p>Incentivar a socialização entre jogadores de diversos países para aprendizagem de línguas.</p> <p><b>Educadores</b></p> <p>Promover atividades de integração entre alunos para praticar a língua alvo.</p> <p><b>Propiciamentos</b></p> <p><b>Educadores</b></p> <p>Com recursos de arquivos de edição com línguas estrangeiras combinadas com os avanços como os MMOGs (<i>Massively Multiplayer Online Game</i>) e interfaces de fala, torna-se desnecessário desenvolver jogos educacionais “Edutimento” do zero. Educadores podem se apropriar desses jogos já disponíveis no mercado para fins pedagógicos. Pesquisadores apontam que “modificar jogos comerciais oferece uma forma rápida para desenvolver um ambiente rico para examinar a motivação; aprendizagem baseada em tarefas; efeitos do contexto; aprendizagem incidental; imersão simulada; pode revelar-se útil para elaboração rápida de conteúdos de línguas comumente menos ensinadas” (PURUSHOTMA, 2005, p. 87).</p> <p><b>Designers de jogos</b></p> <p>Comercializar jogos com idiomas diferentes fornece uma maneira simples de capitalizar investimentos, a exemplo dos MMOGs compostos por de uma grande comunidade de jogadores multilíngues.</p>
Navegação na rede	<p><b>Educadores e aprendizes</b></p> <p>Substituir o logo conhecido como <i>Trobber</i><sup>14</sup> do navegador da Web por uma <i>Web Site</i> contendo vocabulário randomizado com tradução da língua alvo com uma imagem da palavra enquanto a página é baixada. Educadores podem usar inúmeras possibilidades disponíveis como substituir anúncios em branco por imagens de vocabulário.</p> <p><b>Propiciamentos</b></p> <p>Navegadores da <i>Web</i> são armazenados com arquivos editáveis permitindo a qualquer pessoa, com conhecimento em HTML, reconfigurar com facilidade o <i>layout</i> e <i>design</i> da interface do navegador. Além das vantagens logísticas, um sistema de exposição de vocabulário mais fragmentado poderia ajudar a retenção de palavras em longo prazo.</p>

<sup>13</sup> Foohs et al ( 2005, p.2 ) definem que “o aprendizado incidental de vocabulário é o aprendizado de palavras novas enquanto o estudante está envolvido em outras atividades, tais como atividades de compreensão de textos escritos ou falados”.

<sup>14</sup> Throbber é o gráfico encontrado geralmente no canto alto-direito programa de computador (um navegador da web). Essa animação gráfica mostra ao usuário que o programa está executando uma ação (tal como baixando uma página da Web). Disponível em< <http://wikipedia.qwika.com/en2pt/Throbber>> Acesso em 1º de Jan.2013.

<b>Digitação</b>	<p><b>Educadores</b> Digitar sentenças da língua alvo nas aulas de informática na escola.</p> <p><b>Propiciamentos</b> Ao digitar as sentenças, os aprendizes podem aprender conceitos gramaticais, contudo essa atividade pode se tornar tediosa e maçante para alguns. Educadores podem trabalhar com os professores de informática fornecendo material com sentenças do livro didático, jogos bilíngues ou letras de músicas.</p>
<b>Música</b>	<p><b>Educadores</b> Aplicar à música espacialização de som 3D adiando o tempo do retorno da música. Funcionando como uma simulação de um tradutor e pode ser usado tanto para músicas como filmes.</p> <p><b>Propiciamentos</b> Permite inserir conteúdo instrucional diretamente da música (ou outro conteúdo como filme).</p>
<b>TICs no tempo livre</b>	<p><b>Aprendizes</b> Usar aparelhos portáteis para praticar a compreensão auditiva.</p> <p><b>Educadores</b> Ao inserir instrução de línguas diretamente da mídia popular, os designers de currículos podem proporcionar ambientes altamente adaptáveis.</p> <p><b>Propiciamentos</b> <b>Aprendizes e educadores</b> Tornam-se cada vez mais acessíveis as tecnologias móveis, sem fio e ubíquas<sup>15</sup>, nas quais se pode baixar músicas e filmes, entre outros recursos para aprender línguas.</p>

Quadro 1 - Síntese das propostas de Tecnologias de Mediação e L2 por Purushotma (2005) e propiciamentos identificados.

Rama *et al.* (2012, p. 328), por sua vez, investigaram os propiciamentos dos ambientes de jogos online para aprendizagem de segunda língua e socialização examinando as experiências de dois universitários aprendizes de espanhol ao jogarem MMOGs (*Massively Multiplayer Online Game*) versão em espanhol do *World of Warcraft*. Os autores (*op. cit*) identificaram múltiplos propiciamentos que oferecem vantagens para aprendizagem de línguas como ambientes de baixa ansiedade, múltiplas vias e modos de comunicação, interação *expert* e aprendiz, imersão na língua alvo e acesso a falantes nativos, como reforça outros estudos. Entretanto, os achados desse estudo apresentam uma sobreposição de propiciamentos que foram organizados para destacar as diferenças-chaves entre o estudo proposto e outros estudos já realizados. Os propiciamentos-chaves foram assim organizados: (a) possibilita a formação de espaço seguro de aprendizagem e expressão; (b) enfatiza a competência comunicativa; (c) promove uma ação de colaboração intensiva entre *experts* e iniciantes. Os autores afirmam que os propiciamentos em ambientes de jogos mostraram-se favoráveis para o

<sup>15</sup> “Tecnologias de Informação Ubíquas (ubiquitous) – O termo ubíquo tem como uma de suas principais origens a definição apresentada no artigo seminal de Weiser (1991). Segundo o autor, estamos caminhando para a era da tecnologia calma (calm technology), quando a computação passa a ser subjacente às nossas vidas. Disponível em < <http://www.scielo.br/pdf/rac/v11n4/a09v11n4.pdf>> Acesso em 1º de jan. 2014.

desenvolvimento da linguagem e socialização dos dois participantes do estudo. Contudo, os propiciamentos podem ser aprimorados usando uma abordagem mais estruturada introduzindo os MMOGs em uma linguagem formal de aprendizagem como os da sala de aula.

Analisando o conceito *affordance* na perspectiva da área Interação Homem-computador (IHC)<sup>16</sup>, Hartson (2003, p. 316) ao discorrer sobre semântica e terminologias, atesta que “os significados partilhados e representações (numa língua comum) são uma prioridade absoluta na ciência, arte e muitas outras matérias<sup>17</sup>.” Hartson (op. cit) reforça o posicionamento de Norman<sup>18</sup> que pleiteava o uso mais consciente do termo *affordance*, devido à inadequação do termo usado na literatura da área IHC, especialmente considerando a Interface Gráfica do Usuário (IGU)<sup>19</sup>. Esse autor propõe quatro tipos complementares de *affordances*: cognitiva, física, sensorial e funcional, buscando defini-los no contexto do design interativo e funcionalidade:

(1) *Affordance* cognitiva: uma característica que ajuda, auxilia apóia, facilita ou permite conhecer alguma coisa. Por exemplo, palavras precisas e claras no rótulo de um botão podem ser uma *affordance* cognitiva que permite aos usuários entender o significado do botão considerando sua funcionalidade e consequências ao clicá-lo. Outro exemplo seria a palavra “empurre” inscrita em uma placa para clarificar o significado.

(2) *Affordance* física: uma característica que ajuda, auxilia apóia, facilita ou permite fisicamente realizar algo. Atua como uma interface para o usuário e deve possuir tamanho adequado, que seja de fácil acesso de localização e que lhe permita clicar facilmente.

---

<sup>16</sup> Interação humano-computador (IHC, também conhecida como interação homem-computador) é o estudo da interação entre pessoas e computadores. É uma matéria interdisciplinar que relaciona a ciência da computação, artes, design, ergonomia, psicologia, sociologia, semiótica, linguística, e áreas afins. Disponível em <[http://pt.wikipedia.org/wiki/Intera%C3%A7%C3%A3o\\_humano-computador](http://pt.wikipedia.org/wiki/Intera%C3%A7%C3%A3o_humano-computador)> Acesso em 03 jan.2014.

<sup>17</sup> *Shared meanings and representations (through common language) are an absolute must in science, art, and everything in-between.* Tradução nossa

<sup>18</sup> NORMAN, D. A. 1986, Cognitive engineering. In D. A. Norman and S. W. Draper (eds) *User Centered System Design: New Perspectives on Human-Computer Interaction* (Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates), pp. 31 – 61.

<sup>19</sup> Em informática, interface gráfica do utilizador (português europeu) ou usuário (português brasileiro) (abreviadamente, o acrônimo GUI, do inglês *Graphical User Interface*) é um tipo de interface do utilizador que permite a interação com dispositivos digitais através de elementos gráficos como ícones e outros indicadores visuais, em contraste a interface de linha de comando. Disponível em <[http://pt.wikipedia.org/wiki/Interface\\_gr%C3%A1fica\\_do\\_utilizador](http://pt.wikipedia.org/wiki/Interface_gr%C3%A1fica_do_utilizador)> Acesso em 03 jan. 2014.

Aparatos, não computacionais, como maçanetas oferecem *affordance* cognitiva e física, pois proporcionam o meio físico para puxar, como também a indicação visual.

(3) *Affordance* funcional: uma extensão do conceito de *affordance* física que indica “propósito”, ou seja, funcionalidade para realizar uma determinada atividade. O usuário não clica em um botão na tela só porque é possível, mas para atingir um objetivo, alcançar um propósito, por exemplo.

(4) *Affordance* sensorial: uma característica que ajuda, auxilia apóia, facilita ou permite o uso dos sentidos. Inclui características ou dispositivos associados às sensações visuais, auditivas, táteis/biométricas, entre outros. Pode ser concebido como uma *affordance* cognitiva ou física. Usuários devem ser capazes de detectar *affordances* cognitivas e físicas para auxiliá-los nas ações cognitivas e físicas. *Affordances* sensoriais cognitivas são essenciais para compreender e *affordances* sensoriais físicas para agir sobre elas. As questões referentes às *affordances* sensoriais de artefatos de interface do usuário incluem visão, discernimento, legibilidade (no caso de textos) e audibilidade (no caso de som).

É interessante ressaltar que nem Hartson (2003) nem Norman (1986) relacionam *affordance* com o conceito original do termo cunhado por Gibson (1986). No sentido original, como abordado anteriormente, *affordance* permite ver a relevante função ecológica dos objetos e sua complementaridade com o ambiente. Na IHC, o termo é entendido como uma característica que ajuda os usuários a realizarem uma ação física na interface, porém na literatura da IHC a referida terminologia não fica clara, pois *affordance* cognitiva é denominada como *affordance* percebida, *affordance* aparente ou informação percebida sobre uma *affordance*. (HARTSON, 2003, p.317). Na tabela 1, apresenta-se uma comparação dessa terminologia usada por diferentes autores, juntamente com proposta elaborada por Hartson. (ver - TAB 1)

Tabela 1- Comparação da terminologia *affordance*.

Hartson	Propiciamento físico	Propiciamento cognitivo	Propiciamento sensorial
Gibson	Propiciamento	Informação perceptiva sobre um propiciamento	Implícito
Norman	Propiciamento Real	Propiciamento percebido	Implícito

McGrenere e Ho	Propiciamento	Informação percebida sobre um propiciamento	Indiretamente incluída na perceptibilidade de um propiciamento
Gaver	Propiciamento, também propiciamento perceptível	Informação percebida sobre um propiciamento, também propiciamento aparente	Indiretamente incluída na perceptibilidade de um propiciamento

**Tabela 1** - Comparação da terminologia *affordance* por Hartson (2003. p.319 tradução nossa).

Para que os propiciamentos, no contexto do design interativo e funcionalidade, ambientes de jogos online, navegação na rede e música, celular, entre outras ferramentas, ofereçam possibilidades de experiências para aprendizagem de segunda língua, faz-se necessário refletir sobre “o artefato mais abrangente de distribuição de representações e experiências cognitivas: a linguagem” entendida como “uma forma de ferramenta de tecnologia cognitiva que permite aos cognoscentes descarregar algumas de suas funções cognitivas para os cérebros de outros cognoscentes” (SOUZA e ALMEIDA, 2011, p. 83).

Partindo de uma noção de cognição como fenômeno distribuído<sup>20</sup>, o trabalho de Souza e Almeida (2011) apresenta a linguagem como instrumento organizador da cognição. Os autores conjecturam como artefatos tecnológicos estruturam atividades e mediam a relação com o mundo, inclusive oferecendo possibilidades de experiências multilínguas, trazendo contribuições importantes para o estudo da relação entre linguagem e artefatos tecnológicos. Além disso, os autores mencionam como as experiências linguísticas podem configurar-se fora das salas de aula, justamente por meio do apoio de artefatos tecnológicos.

Souza e Almeida (2011, p.87) apontam que,

tendo em vista que os processos cognitivos são situados e corporificados nas nossas relações com o ambiente, a linguagem que permeia essas relações deixa de assumir uma representação tão somente verbal ou escrita, para assumir a apresentação propiciada pelos diversos artefatos semióticos que encontramos no ambiente. (SOUZA e ALMEIDA, 2011, p. 87).

<sup>20</sup>[...] Essa teoria ocupa-se do estudo das representações do conhecimento, tanto individualmente quanto entre diferentes indivíduos e artefatos e da propagação dessas representações entre diferentes indivíduos e entre estes e artefatos midiáticos no ambiente. (FLOR e HUTCHINS,1991, apud SOUZA e ALMEIDA, 2011, p 79)

Em relação à utilização de artefatos, Hutchins (2000), citado por Souza e Almeida (2011, p.85), salienta que “não somente amplia nossa capacidade física, mas também nossa capacidade cognitiva”. O autor dá como exemplo o uso de calculadoras que ampliam a capacidade aritmética dos aprendentes e aponta o uso da escrita como fator ampliador da memória. (HUTCHINS, 2000, apud SOUZA e ALMEIDA 2011, p.85).

Souza e Almeida (2011) especulam que, como os processos cognitivos são situados e incorporados nas nossas relações com o ambiente, a linguagem que permeia essas relações, não somente assume uma representação verbal ou escrita, mas também a apresentação propiciada pelos diversos artefatos semióticos encontrados no ambiente. Para os autores, “essa constatação pode ter importantes desdobramentos para o ensino de línguas” (SOUZA e ALMEIDA, 2011, p. 87), pois como os envolvimentos linguísticos surgem da participação ativa em práticas situadas de uso da língua nas experiências de interação cotidianas, podem igualmente ocorrer com práticas pedagógicas programadas. Estas envolvem atividades de participação ativa e práticas situadas no uso da língua.

Ainda segundo os autores, devido à inserção cognitiva e sócio-afetiva em práticas permeadas por artefatos tecnológicos, como mídias multimodais, microcomputadores, jogos eletrônicos e redes sociais, cada vez mais, as escolas recebem alunos que apresentam algum nível de capacidade comunicativa em línguas estrangeiras, segundo relato de professores. Os autores explicam que

essas ferramentas engendram práticas de letramento novas, baseadas na partilha de informações, na construção colaborativa de repositórios textuais da memória e da aprendizagem, na participação ativa de micromundos virtuais, no engajamento na ação em coletividades transnacionais. (SOUZA e ALMEIDA, 2011, p. 88).

A teoria da cognição distribuída e o conceito de propiciamentos, em uma visão ecológica da aprendizagem, enfatizam que a cognição inclui os contextos sociais, culturais e físicos. Silva (2012, p. 38) esclarece que “a ênfase na cognição distribuída está na interação do indivíduo com os objetos; enquanto a ênfase na visão ecológica está nas possibilidades oferecidas pelo ambiente quando interagimos”.

O conceito de propiciamento relacionado à mediação tecnológica e aprendizagem de línguas, tais como as revisadas nesta seção, sugere a integração inteligível entre indivíduo e ambiente midiático. Essa relação dinâmica entre aprendiz e ambiente midiático rico em propiciamentos não demanda grandes adaptações, pois o ambiente mediático *per se* suscita uma diversidade de possibilidades que surgem naturalmente, podendo o aprendiz se beneficiar de todas as oportunidades oferecidas. Entretanto, vale enfatizar que cabe ao aprendiz a decisão de usufruir ou não desse conjunto de propiciamentos.

É interessante ressaltar que, como na natureza, os ambientes midiáticos oferecem um conjunto de propiciamentos que podem ser modificados de acordo com as necessidades do indivíduo, oferecendo um contexto rico e natural para aprendizagem de línguas. A partir das propostas apresentadas, atividades como jogos virtuais, navegação na rede e música, à luz da visão ecológica da aprendizagem, não devem ser entendidas doravante como “perda de tempo” no contexto educacional. Entretanto, Souza e Almeida (2011, p, 78) alertam que

Qualquer tentativa de aproximar o ensino de línguas das práticas linguísticas tecnologizadas do mundo atual, entretanto, deve ser precedida de estudos que viabilizem a compreensão da relação entre linguagem e tecnologia e de como a linguagem representa a tecnologia e, em contrapartida, é representada pelos artefatos tecnológicos no decorrer de uma atividade. (SOUZA e ALMEIDA 2011, p, 78, grifo nosso)

Sendo assim, esta pesquisa voltar-se-á doravante para alguns estudos empíricos a fim de compreender a aproximação entre ensino de línguas e práticas linguísticas que viabilizam a compreensão da relação entre artefatos tecnológicos e aprendizagem de línguas.

### **2.1.3 O IMPACTO DAS TECNOLOGIAS DE MEDIAÇÃO EM CONTEXTOS INFORMAIS DE APRENDIZAGEM: UMA BREVE REVISÃO DE ESTUDOS EMPÍRICOS**

O atual cenário tem fomentado estudos empíricos sobre a relação das novas Tecnologias da Informação e da Comunicação (TICs) e ensino e aprendizagem de línguas. Na área de Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC) e formação de professores de língua inglesa, Santos (2013) investigou como parte de sua dissertação de mestrado, pesquisas desenvolvidas no âmbito da Linguística Aplicada no Brasil entre os anos de 2000 a 2009. Os resultados gerados apontam uma variedade de estudos na área com focos diferentes. Esses estudos mencionam a transposição de políticas públicas, o uso de ferramentas digitais para

formação (inicial e continuada) de professores, a apropriação de ferramentas digitais pelo professor na sua prática pedagógica, as crenças e representações construídas a partir do uso de ferramentas tecnológicas, dentre outros. Quanto à natureza da pesquisa, a maioria das investigações centra-se em estudos de caso. É interessante ressaltar que em uma década não foi publicada pesquisa quantitativa pura, somente uma pesquisa que se intitulava como quantitativa-qualitativa. No entendimento de Santos (2013), as questões políticas e socioeconômicas referentes à apropriação de diferentes ferramentas tecnológicas têm sido negligenciadas nas pesquisas sobre TDIC e educação de inglês.

Sob outro viés, Paiva (2005) traz reflexões sobre a pesquisa no campo da interação e da aprendizagem de línguas mediadas pelo computador e apresenta um levantamento de investigações, no Brasil e no exterior, com foco nos métodos de pesquisa e conclui que

observa-se, porém, uma lacuna quanto às investigações sobre evidências de aprendizagem. Esse é um dos desafios aos pesquisadores da área, além da necessidade de pensarmos em conceitos e categorias que sejam adequados a esses novos contextos de interação e de aprendizagem. (PAIVA, 2005, grifo nosso.)

Contudo, alguns pesquisadores têm avançado em suas investigações, indo além da discussão sobre uso de artefatos tecnológicos para ensinar e aprender. Tais estudos trazem reflexões sobre o impacto das tecnologias de mediação em contextos informais de aprendizagem no que se refere ao contato linguístico em língua inglesa. Referem-se também à influência da mídia na aquisição da língua estrangeira e seu papel em promover uma compreensão multicultural e ao potencial dos jogos eletrônicos e tecnologia móvel na aquisição da língua estrangeira. A seguir, descrevo brevemente alguns desses trabalhos.

Berns *et al.* (2007), por meio do estudo comparativo do papel do inglês e da mídia entre os jovens europeus, discutem sobre: (1) as possibilidades de ofertas de mídia transnacional; (2) melhor compreensão da influência da mídia na aquisição da língua estrangeira e seu papel em promover uma compreensão multicultural entre as diferentes culturas europeias; (3) e melhor compreensão do papel da mídia na aquisição da língua estrangeira na construção da visão de mundo do jovem europeu. Esses autores sustentam que <sup>21</sup> “as áreas de língua inglesa e mídia

---

<sup>21</sup> The areas of English language and media are closely interwoven. The global distribution of American popular culture through film, television, and music with English as a medium illustrates the close connection between the areas of English language and media. (BERNS, 2007, p.3)

estão estreitamente interligadas. A distribuição global da cultura popular americana por meio de filmes, televisão e música tendo inglês como meio, ilustra a estreita relação entre as áreas de língua inglesa e mídia” (BERNS, 2007, p. 3, tradução nossa).

Os pesquisadores Fitzgerald & Debski (2006), por sua vez, investigaram como o idioma polonês é usado atualmente junto às novas tecnologias da comunicação pelos polaco-australianos em Melbourne. No estudo, foram identificados vários fatores de interação e uso da internet na comunidade polaco-australiana, cujo objetivo era recomendar aplicações da tecnologia moderna para escolas com idiomas étnicos a fim de mantê-los. Foram identificados vários fatores de interação e uso da internet na comunidade polaco-australiana, sendo que todas as gerações de poloneses estabelecidas em Melbourne usavam a internet para aprender e reunir conhecimento. Os resultados evidenciam que a Internet tem um impacto significativo no uso da língua no mundo como um fator de mediação da comunicação e relações humanas afetando as perspectivas e *status* da língua.

Dentre as pesquisas que abordam o potencial das TICs no contexto de ensino e aprendizagem de línguas em relação à experiência de aprendizagem de L2 (Inglês), destaca-se o trabalho de Franco (2013), cujo objetivo principal era conhecer as experiências de aprendizagem, mais especificamente o desenvolvimento da autonomia na aprendizagem do inglês. Ele analisou um grupo de alunos do Ensino Médio de uma instituição escolar federal localizada no Rio de Janeiro. Recorrendo à teoria do caos/complexidade, Franco (2013) buscou possíveis relações entre atratores (padrões de comportamento) e autonomia de nativos digitais no contexto de aprendizagem de inglês, a partir de narrativas multimídia de aprendizagem desse grupo de alunos nativos digitais. Os resultados apresentados, relacionados às TICs, revelaram que as novas tecnologias ou os propiciamentos de uso das novas tecnologias por si sós não promoveram o desenvolvimento da autonomia. Todavia, em contextos informais de aprendizagem ricos em propiciamentos, como, por exemplo, na Internet, a autonomia de nativos digitais emergiu, total ou parcialmente.

Sobre a aprendizagem mediada pelo celular, Costa (2013) investigou as potencialidades que emergiram da interação do aluno com o celular e que potencializaram o desenvolvimento das cinco habilidades linguísticas no ensino e aprendizagem de língua inglesa. O estudo investigou (1) as percepções dos alunos-participantes sobre o processo de aprendizagem gerado pelas atividades pedagógicas mediadas pelo celular; (2) quando usar o celular em sala

de aula de língua inglesa; (3) buscou identificar qual a melhor maneira de proporcionar o letramento visual crítico de uma forma que permita aos alunos a capacidade de realmente aprender e de reter a informação com ajuda de um dos dispositivos móveis de comunicação; e (4) analisou a eficácia do uso do celular como dispositivo móvel para aprendizagem de línguas pelos alunos.

Como resultado do estudo, a autora (*op.cit.*) constatou as seguintes potencialidades relacionadas à possibilidade de ensinar com o uso do celular: (a) é real e interessante; (b) ajudou a melhorar a aquisição de habilidades em uma língua estrangeira, sendo que o uso da língua no contexto real tornou esse processo mais atraente, motivador; (c) maximizou a aquisição de habilidades e competências linguísticas, bem como aprimorou o tempo de estudo, tendo em vista que permitia aos alunos acessarem suas atividades didáticas em qualquer lugar e a qualquer hora. Costa (2013, p.9) conclui que “uso do celular no ensino-aprendizagem de línguas proporciona uma flexibilidade diferente, produtiva para o aprendiz adquirir saberes, habilidades e conhecimentos, quase impossível ocorrer em um ambiente de ensino tradicional”.

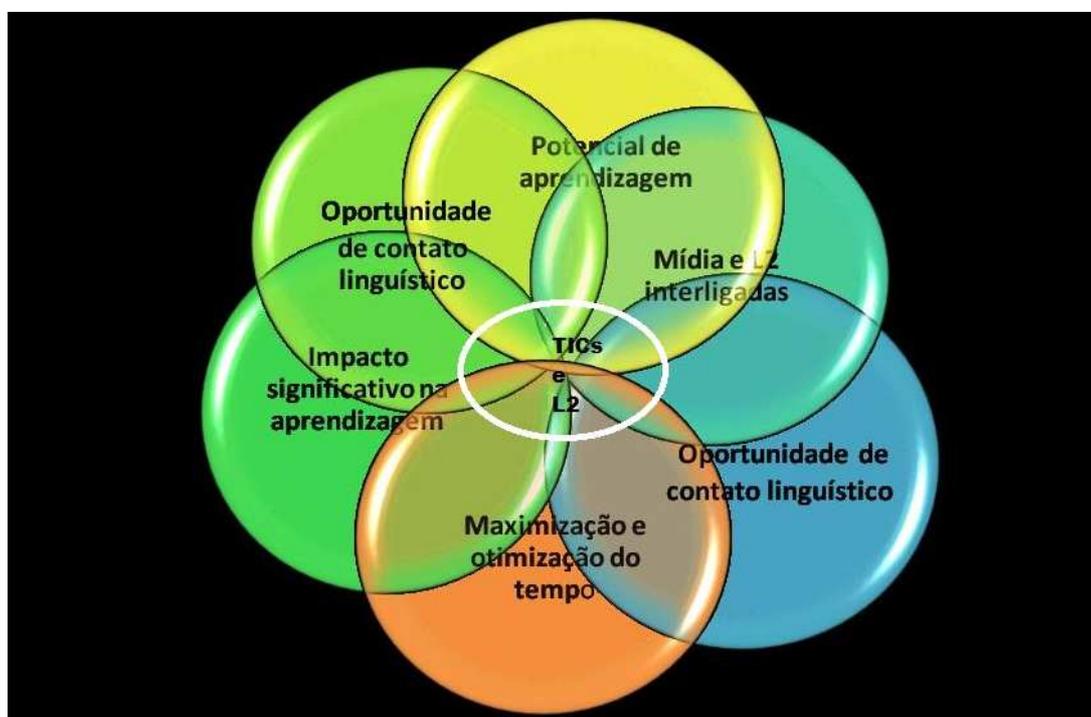
No que tange ao conceito *affordance*, Costa (2013, p 96) relata que “as listas de *affordances* encontrados na revisão da literatura são muitas vezes limitadas e focadas nos recursos tecnológicos.” A mesma autora afirma que na literatura de tecnologia móvel, *affordances* educacionais ainda estão em fase conceitual. Os pesquisadores Roschelle e Pea (2002); Klopfer e Squire (2008) e Looi et al. (2009) citados por Costa (2013, p. 96) tem desenvolvido investigações no contexto de *m-learning* e apresentam três tipos de *affordances* educacionais: (a) tecnológica, (b) social, (c) a pedagógica. Para sua pesquisa, Costa (*op. cit.*, p.98) a partir do uso do celular pelos alunos, identificou e classificou quatro tipos de *affordances educacionais* que potencializaram as cinco habilidades linguísticas no ensino-aprendizagem de inglês, sendo classificadas como: *affordance* Tecnológico, *affordance* social, *affordance* linguístico e *affordance* pedagógico.( COSTA, 2013, p. 98)

Finalmente, Santos (2011) afirma que “os MMORPGs (*Massive Multiplayer On-line Role-Playing Game*, ou jogo *on-line* de interpretação em massa para múltiplos jogadores), assim como outros games, também têm características de grande potencial para a aprendizagem, e seus traços particulares propiciam a aquisição de línguas”. Os resultados apresentados da pesquisa demonstram que os MMORPGs podem atuar como auxiliares e motivadores no

processo de aquisição de segunda língua de seus jogadores. A utilização dos MMORPGs surge como uma nova alternativa de utilização no contexto pedagógico, obviamente não pretere sua utilização como ferramenta aprimoradora em contexto de aquisição informal.

A partir das investigações apresentadas, foram identificados nesta pesquisa eixos de convergência entre *affordances* para a aprendizagem de línguas e TICs (ver – FIG. 3), a saber:

- grande potencial para aprendizagem e aquisição de línguas;
- oportunidade de contato linguístico com a língua inglesa;
- desenvolvimento da autonomia na aprendizagem a partir de contextos informais de aprendizagem ricos em propiciamentos como a Internet;
- impacto significativo da Internet no uso da língua no mundo como um fator de mediação da comunicação e relações humanas;
- interligação estreita interligação entre as áreas de língua inglesa e mídia;
- maximização da aquisição de habilidades e competências linguísticas, bem como otimização do tempo de estudo, por ser ubíqua.



**Figura 3** - Eixos de convergência entre *affordances* para a aprendizagem de línguas e TICs. Fonte: Elaborada pela autora

O ponto de partida para esta investigação foi Silva (2012), que analisou a possibilidade de que a mediação tecnológica seja um fator decisivo na configuração de um perfil de “usuário de língua inglesa”, não associado às exigências do processo de escolarização, de público adulto com alto nível de escolaridade (universitários) de duas regiões distintas do Brasil. Além disso, buscou identificar se havia, através da mediação tecnológica, maiores oportunidades de contato linguístico com a língua inglesa. Os resultados gerados sugerem que o uso de algumas tecnologias cognitivas pode ser uma opção para o contato linguístico em língua inglesa. O estudo apontou uma evidência estatística para a concordância de que o inglês é essencial para entender programas/seriados/filmes falados nesse idioma entre os dois cenários pesquisados, para se comunicar com estrangeiros pela internet e para participar de redes sociais. Além disso, revelou não haver associação estatisticamente significativa para os grupos estudados entre as variáveis ter compreensão oral da língua inglesa e ouvir rádio online, ter compreensão oral e jogar online, ter compreensão oral, mesmo que fraca, e assistir a vídeo. Verificou significância estatística para a associação entre a compreensão escrita e acessar e-mail, assim como entre as variáveis produções escritas e jogar online para o conjunto das instituições.

Embora o estudo supracitado explorasse questões sobre oportunidades de contato linguístico com a língua inglesa, ainda se fazem necessárias propostas de investigações a partir de pesquisas já realizadas. É necessário reaplicar os resultados com outras metodologias a fim de se atestar a robustez das evidências de aprendizagem no campo da interação e da aprendizagem de línguas mediadas pelo computador já documentadas.

Sendo assim, a partir dos resultados de Silva (2012), o presente estudo visa explorar questões similares, reaplicando os resultados com outra metodologia. O desenho metodológico escolhido por Silva (2012) para a coleta de dados foi de levantamento (*Survey*). Foram elaboradas perguntas fechadas com escala de opinião em que os respondentes foram questionados, se havia, pela mediação tecnológica, maiores oportunidades de contato linguístico com a língua inglesa. Porém, para a presente pesquisa, foi elaborada uma pergunta aberta pela qual os respondentes espontaneamente irão narrar suas experiências de contato com a língua inglesa fora da sala de aula durante sua história de aprendizagem. Será utilizada a mesma plataforma de *survey* (*Surveygismo*), mas com o propósito de coleta de dados para a construção de *corpus* escrito, composto por narrativas de estudantes universitários, participantes/voluntários deste estudo. Serão utilizadas técnicas de exploração de *corpus* o qual será construído a partir da compilação desse *corpus* linguístico escrito. Buscar-se-ão

evidências de propiciamentos nas narrativas dos participantes da pesquisa por meio da materialidade discursiva e de técnicas de exploração de *corpus* para responder a pergunta-chave que norteia o presente projeto de pesquisa que é: Como a utilização das tecnologias de mediação em relação ao inglês é percebida por usuários, estudantes universitários, participantes da pesquisa?

Espera-se que as questões e resultados dessa pesquisa sejam úteis à comunidade científica e relevantes para professores de língua inglesa e gestores educacionais, bem como para os aprendizes de língua inglesa cujas narrativas são a materialização das práticas discursivas que serão abordadas.

Nos capítulos subsequentes, serão descritas a metodologia de pesquisa e a análise dos dados obtidos no *corpus* selecionado para estudo.

## **CAPÍTULO 3**

### 3. METODOLOGIA DA PESQUISA

Este capítulo, organizado em duas seções, apresenta o desenho metodológico deste estudo, que teve orientação quali-quantitativa. Na primeira seção, são descritos os participantes da pesquisa. Na segunda seção, materiais, métodos e o instrumento usado para a coleta de dados, as ferramentas *WordList* e *Concord* usadas para exploração do *corpus* e, finalmente, os procedimentos de análise dos dados.

#### 3.1. PARTICIPANTES DA PESQUISA

Participaram desse estudo duzentos e setenta e oito (278) alunos universitários/voluntários pertencentes à Universidade Federal de Minas Gerais, regularmente matriculados nas disciplinas Inglês Instrumental I e II no período do 2º semestre de 2013. Os dados foram coletados por meio de um questionário *online* disponibilizado na plataforma *Surveygimo*. Iniciou-se a coleta de dados no dia 11 de setembro de 2013, sendo encerrada definitivamente em 30 de novembro de 2013. Dos duzentos e setenta e oito (278) respondentes (participantes/voluntários) do questionário *online*, duzentos e três (203) responderam o instrumento por completo (ver- FIG. 4).



Figura 4 - Página com número de respondentes da pesquisa.

Do total de duzentos e setenta e oito (278) respondentes que acessaram o link da pesquisa e responderam o questionário, setenta e cinco (75) responderam parcialmente o questionário e duzentos e três (203) preencheram todo o questionário. Entretanto, dois (2) respondentes não redigiram as narrativas de aprendizagem, no lugar inseriram letras e números. Sendo assim,

do total de duzentos e três (203) respondentes, duzentos e um (201) redigiram narrativas válidas que continham informações condizentes, variando entre duas (2) palavras até textos com um parágrafo de quinhentos e noventa e cinco (595) palavras. Portanto, dentro desse universo de respondentes, duzentas e uma (201) narrativas escritas constituíram o *corpus* total considerado para serem analisadas nesse estudo.

Para uma análise quantitativa, Dörney (2003, p. 74) afirma que a fração ideal de uma amostragem seria aproximadamente 1% a 10% da população total, com o mínimo de 100 informantes. A população dos participantes foi de 3.303, a amostragem de 203 representa cerca de 6,15% da população total (ver - TAB. 2).

**Tabela 2** - Dados da população de participantes.

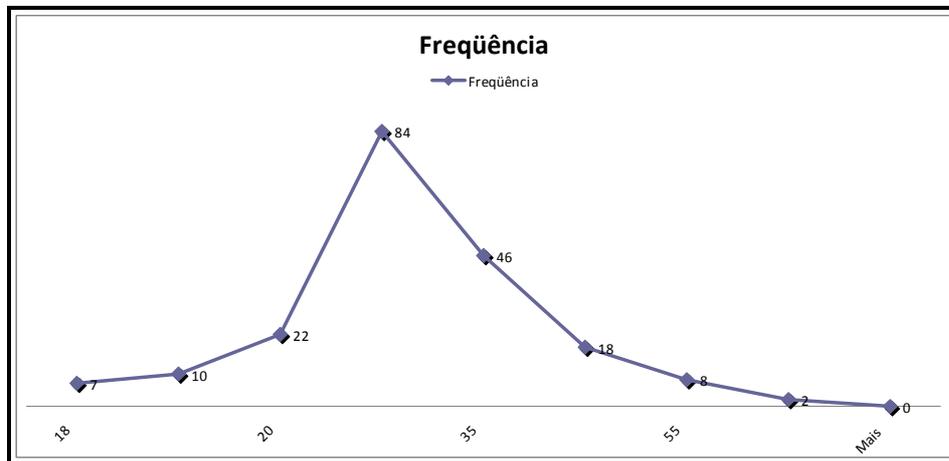
População	3.303
Amostragem	203
% da população	Representa 6,15% da população

Dentre os respondentes, houve voluntários com idades entre 18 e 60 anos, com a média de idade ficando em 27 anos, o desvio padrão em 8,85. (ver - TAB. 3)

**Tabela 3** - Idade dos participantes.

Idade Média (anos)	27
Moda	25
Desvio Padrão	8,25
Mínimo	18
Máximo	60

A moda é de 25 anos (ver – GRÁFICO 1). O predomino ocorre na faixa etária jovem/adulto 25 anos, sendo o valor médio pertencente também a esta faixa de 25 anos. A segunda maior ocorrência é 35 anos.



**Gráfico 1** - Histograma de faixa etária dos participantes.

A distribuição por gênero apresenta 38,9 para homens e 61,1 para mulheres. (ver - TAB. 4) A distribuição por gênero apresenta 22,2 % a mais de mulheres.

**Tabela 4** - Participação por gênero.

SEXO	NÚMERO	%
Masculino	79	38,9%
Feminino	124	61,1%
	203	100,00%

Na próxima seção, materiais e métodos, serão descritos o instrumento usado para a coleta de dados, as ferramentas *WordList* e *Concord* usadas para exploração do corpus e, finalmente, os procedimentos de análise dos dados.

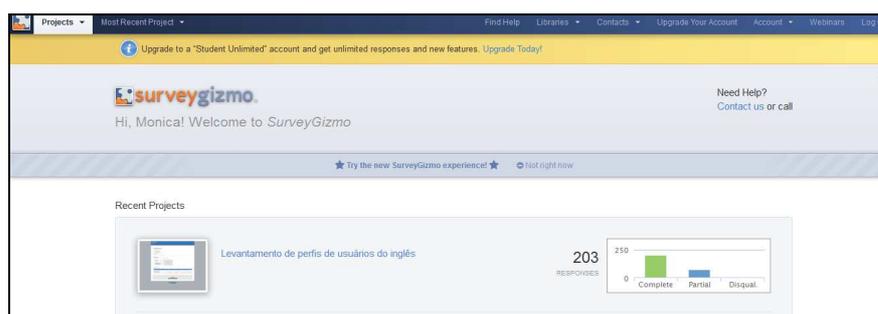
### 3.2. MATERIAIS E MÉTODOS

O instrumento escolhido para a coleta de dados foi um questionário *online* disponibilizado na plataforma *Surveygimo* feitas para uma amostragem por conveniência.

Segundo Dörnyei (2003, p. 72) o critério de seleção amostral mais comum em pesquisa de L2 são as amostras por conveniência. Esse tipo de amostragem não é representativo da população, sendo que a participação é voluntária ou os elementos da amostra são escolhidos por uma questão de conveniência, ou seja, os membros da população cumprem critérios, tais como, a proximidade geográfica, disponibilidade e acessibilidade em um determinado período.

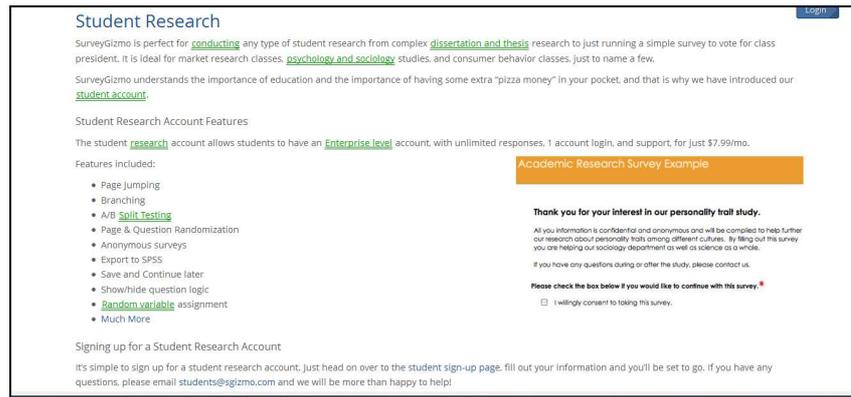
Sobre as vantagens de administração de questionários online, Dörnyei (2003, p. 72) destaca que é conveniente sua aplicação, pois possui rápida codificação de respostas e mantém o anonimato com acesso sem fronteiras, capaz de atingir populações especializadas. O autor (*op. cit.*) afirma que o anonimato pode ajudar os respondentes a serem mais verdadeiros.

O questionário eletrônico do tipo auto-administrado foi gerado a partir de uma ferramenta de pesquisa chamada Surveygizmo<sup>22</sup> (ver - FIG 5). A plataforma oferece vários recursos para elaboração do questionário e compilação dos dados. Nesse estudo foi criada uma *Student Unlimited Account*, pois disponibiliza os recursos necessários para a elaboração e compilação de dados, além disso, pode ser acessada gratuitamente por alunos universitários desenvolvendo pesquisas sem fins lucrativos (ver - FIG 6).



**Figura 5** - Página principal do questionário.

<sup>22</sup> Endereço: <http://www.surveygizmo.com/>



**Figura 6** - Recursos da plataforma *Surveygizmo - Student Account*.

Nesse questionário *online*, as questões abordaram dados biográficos, tais como: faixa etária, gênero e uma questão aberta. Sendo a questão aberta do questionário (ver – FIG. 7) precedia um *prompt* e uma caixa de texto para o respondente inserir seu texto. A questão aberta foi elaborada para a coleta das narrativas para análise lexical com o seguinte *prompt* :

Há várias maneiras de termos contato com a língua inglesa, além de aulas desse idioma. São exemplos dessas maneiras viagens ao exterior, a convivência com falantes do inglês no próprio Brasil, o hábito de ler, o hábito de assistir a séries de TV ou filmes falados em inglês, o gosto por certos tipos de música, o hábito de jogar jogos eletrônicos, e a navegação na internet. Gostaríamos que você descrevesse as maneiras de contato com a língua inglesa fora da sala de aula que você teve durante sua história de aprendizagem dessa língua, detalhando se elas tiveram algum impacto (positivo ou negativo) para essa aprendizagem, ou se não tiveram impacto algum. Escreva um texto em português (máximo 600 palavras) relatando suas experiências. Sugestão: escreva no *Word*, copie e cole aqui.



**Figura 7** - Página de edição da questão aberta no *Surveygizmo*.

A carta-convite para participação da pesquisa com o *link* do questionário foi postada na plataforma *Moodle* para todos os alunos matriculados no IngRede<sup>23</sup>. A participação ocorreu de forma totalmente voluntária. O responde/voluntário poderia responder completamente a pesquisa ou, caso respondesse parcialmente, poderia completar sua participação posteriormente, sendo que o link para o acesso a pesquisa ficou disponível entre os dias 11 de setembro a 30 de novembro de 2013. O propósito da coleta de dados foi a construção de um corpus escrito, composto por narrativas de estudantes universitários sobre suas experiências de contato com a língua inglesa fora da sala de aula durante sua história de aprendizagem.

Foram utilizadas técnicas de exploração de *corpus* que foi construído a partir da compilação desse corpus linguístico escrito. Essa compilação foi feita para leitura do programa computacional *WordSmith Tools 5.0*. Na sequência, será apresentada uma síntese das ferramentas *WordList* e *Concord* utilizadas para análise do corpus de estudo.

### **3.2.1. WORDSMITH TOOLS 5.0: FERRAMENTAS WORDLIST E CONCORD**

Como mencionado anteriormente, o objetivo do trabalho é utilizar as técnicas de exploração de corpus como parte da metodologia para investigar como a utilização das tecnologias de mediação em relação ao inglês é percebida por usuários e estudantes universitários para o uso e aprendizagem de L2. Para presente pesquisa, o programa escolhido foi o *WordSmith Tools versão 5.0*. (SCOTT, 2007).

O *WordSmith Tools*, de autoria de Michael Scott, é, segundo Sardinha (2004), o programa que, cada vez mais, torna-se referência para a análise linguística via computador. O autor aponta as razões para a preferência como, (1) Facilidade de uso: o programa está escrito para o ambiente Windows, ambiente operacional mundialmente conhecido; (2) Facilidade maior na utilização de seus recursos disponíveis: Devido ao fato de rodar no ambiente Windows que propicia uma aprendizagem mais rápida e intuitiva de suas várias funções; (3) Facilidade de obtenção: distribuído por uma grande editora internacional (*Oxford University Press*), disponibilizado via internet gratuitamente na versão demo, ou, caso queira comprá-lo, o usuário poderá obter a versão completa a partir da versão demo. (4) Versatilidade: o software

---

<sup>23</sup> Vale ressaltar que na UFMG, o ensino de inglês instrumental é oferecido a distância com atividades online na plataforma gratuita Moodle através do projeto Inglês em Rede (IngRede).

consiste de diferentes programas que se destinam a várias aplicações. Tarefas essenciais são executadas pelo programa como listas de palavras (através do programa *WordList*) e de concordâncias (por meio do *Concord*).

Para mencionar trabalhos<sup>24</sup> que utilizaram o *WordSmith Tools* no período de 2010 a 2014, foi realizada uma busca no banco de teses e dissertações da CAPES inserindo a palavra chave *WordSmith Tools*, que resultou no total de 26 teses e dissertações, sendo 18 dissertações e 8 teses registradas.

A seguir será apresentada uma síntese das ferramentas *WordList* e *Concord* utilizadas nessa pesquisa:

### **3.2.2. A FERRAMENTA WORDLIST**

O programa *WordList* produz listas de frequência de palavras. Lista todas as palavras ou clusters (agrupamento de palavras) por ordem alfabética ou frequência. Dados estatísticos também são fornecidos por meio da ferramenta *Wordlist*, como o número de sentenças e parágrafos, o número de palavras do corpus (*tokens*), unidades (*types*), variação lexical (*type-token ratio*), entre outros dados. Na figura 1, são apresentados dados estatísticos do corpus de estudo a partir da ferramenta *WordList* do *WordSmith Tools* versão 5.0 (ver - FIG. 8)

---

<sup>24</sup> Ao levantar as linhas de pesquisa dessas investigações que utilizaram o programa *WordSmith Tools* foram identificados: Linguagem e Trabalho, Estudos da Tradução, Discurso, Gramática e Ensino, Linguagem, Tecnologia e Ensino, Teoria e Análise Linguística, Documentação, descrição e análise do português da Amazônia, Multilinguagem, Cognição e Interação, Comunicação institucional e Mercadológica, Linguagem e Interação, Currículo: sujeitos, conhecimento e cultura, Tratamento do Léxico da Língua Geral, Perspectivas Teóricas no Estudo da Literatura, Ensino/Aprendizagem de Línguas Estrangeiras, Saberes e Práticas Educativas, Aquisição, Variação e Ensino. Por meio das linhas de pesquisas supracitadas, os recursos oferecidos pelo programa podem ser empregados direta ou indiretamente, na consecução de vários tipos de investigação acerca da linguagem.

	Overall	TEXT 3.txt	TEXT 4.txt	TEXT 5.txt	TEXT 6.txt	TEXT 7.txt	TEXT 9.txt	TEXT 1.txt	TEXT 10.txt
text file	Overall	TEXT							
file size	65,860	70	51	20	74	15	36	65	86
tokens (running words) in text	10,796	10	9	4	7	1	4	9	12
tokens used for word list	10,779	10	9	4	8	2	4	9	12
sum of entries									
types (distinct words)	1,933	9	9	4	5	1	4	9	12
type/token ratio (TTR)	17,93	90,00	100,00	100,00	62,50	50,00	100,00	100,00	100,00
standardised TTR									
standardised TTR std.dev.									
standardised TTR basis	1,000	1,000	1,000	1,000	1,000	1,000	1,000	1,000	1,000
mean word length (in characters)	4,96	5,90	4,67	4,00	7,29	6,00	7,25	6,00	5,83
word length std.dev.	2,96	3,18	3,32	2,94	0,95	2,50	3,54	2,76	2,76
sentences	535	2	1	1	1	1	1	1	2
mean (in words)	20,15	5,00	9,00	4,00	8,00	2,00	4,00	9,00	6,00
std.dev.	12,12	2,83							2,83
paragraphs	201	1	1	1	1	1	1	1	1
mean (in words)	53,63	10,00	9,00	4,00	8,00	2,00	4,00	9,00	12,00
std.dev.	60,57								
headings									

Figura 8 - Tela da ferramenta *WordList* do *WordSmith Tools versão 5.0*. que fornece informações estatísticas do *corpus* de estudo.

Já na lista contendo todas as palavras do *corpus* pode ser ordenada por ordem alfabética ou por frequência, como mostra a figura 9 (ver – FIG. 9).

N	Word	Freq	%	Texts	%_emmas	Set
1	DE	470	4,35	159	79,10	
2	E	383	3,55	164	81,59	
3	A	330	3,06	130	64,68	
4	QUE	272	2,52	113	56,22	
5	O	259	2,40	112	55,72	
6	COM	233	2,16	133	66,17	
7	INGLÊS	230	2,13	111	55,22	
8	EM	228	2,11	110	54,73	
9	LÍNGUA	163	1,51	99	49,25	
10	PARA	134	1,24	84	41,79	
11	FILMES	133	1,23	120	59,70	
12	CONTATO	130	1,20	99	49,25	
13	DA	125	1,16	72	35,82	
14	NA	118	1,09	76	37,81	
15	UM	111	1,03	67	33,33	
16	MÚSICAS	105	0,97	91	45,27	
17	NÃO	100	0,93	63	31,34	
18	INGLESA	99	0,92	82	40,80	
19	MEU	94	0,87	69	34,33	
20	EU	92	0,85	46	22,89	

Figura 9 - Tela da ferramenta *WordList* do *WordSmith Tools versão 5.0* que apresenta as palavras do *corpus* de estudo em ordem de frequência.

A ferramenta também permite a visualização de todos os arquivos que constituem o *corpus* analisado (*filemanes*) e, caso sejam feitos ajustes para o levantamento das listas, é possível verificar esses ajustes na função (*notes*).

### 3.2.3. A FERRAMENTA *CONCORD*

A partir da ferramenta *concord* a palavra pode ser analisada no contexto, além disso, a palavra de busca pode ser analisada por meio dos colocados (*collocates*) e agrupamentos de palavras (*clusters*). Beber Sardinha esclarece que

Essa ferramenta produz concordâncias, ou listagens das ocorrências de um item específico (chamado palavra de busca ou nóculo, que pode ser formado por uma ou mais palavras) acompanhado do texto ao seu redor (o co-texto). A mais comum é a KWIC, sigla de ‘Key Word in Context’, ou ‘palavra chave no contexto’, na qual a palavra de busca aparece centralizada, e ladeada por porções contínuas do texto de origem. As concordâncias são instrumentos reconhecidamente indispensáveis no estudo da colocação e da padronização lexical, e por isso é uma peça chave na investigação de corpora. No WordSmith Tools, pode-se usar o Concord em separado, fazendo-se concordâncias avulsas, ou pode-se usá-lo em conjunto com as ferramentas WordList e KeyWords, chamando-o a partir desses programas. (BERBER SARDINHA, 1999, p. 13)

No caso das listas com agrupamentos de palavras (*clusters*), sequências de palavras são formadas conforme apareceram no texto. Se essa opção estiver ativada para *clusters* de tamanho 4, por exemplo, a lista será exibida conforme Figura 10 ( ver – FIG. 10).

N	Cluster	Freq	Set	Length	Related
1	SÉRIES DE TV E	4		4	
2	ATRAVÉS DE FILMES E	4		4	
3	DE TV E FILMES	4		4	
4	DE ASSISTIR FILMES E	3		4	
5	FILMES E SÉRIES EM	3		4	
6	DE FILMES E MÚSICAS	3		4	
7	E FILMES EM INGLÊS	3		4	
8	HÁBITO DE ASSISTIR FILMES	3		4	
9	ASSISTO FILMES EM INGLÊS	3		4	
10	E SÉRIES EM INGLÊS	3		4	
11	MÚSICAS SERIADOS E FILMES	3		4	
12	POR MEIO DE FILMES	3		4	
13	FORAM ATRAVÉS DE FILMES	2		4	
14	FILMES E SERIADOS EM	2		4	
15	FILMES E SÉRIES DE	2		4	
16	FILMES EM INGLÊS TENTANDO	2		4	
17	FILMES SÉRIES E MÚSICAS	2		4	
18	POR MÚSICAS FILMES E	2		4	
19	MÚSICAS FILMES E SERIADOS	2		4	
20	TV E FILMES EM	2		4	

Figura 10 - Tela da ferramenta *Concord* do *WordSmith Tools versão 5.0.* que apresenta *clusters* como o lema filme do corpus de estudo.

Para análise dos itens lexicais relacionados às TICs e aprendizagem de L2, foram geradas listas utilizando as ferramentas *WordList* e *Concord*, buscando identificar padrões lexicais descritores das TICs no uso e aprendizagem do L2 (Inglês). As técnicas foram utilizadas para

analisar a frequência de palavras colocadas relacionadas às TICs. Além disso, buscar evidências de propiciamentos nas narrativas dos participantes na tentativa de responder as perguntas de pesquisa. Foram criadas categorias pertinentes e claras a partir de dados coletados e, posteriormente, linhas de concordância dos lemas com maior frequência foram analisadas à luz dos conceitos de propiciamento, TICs e aprendizagem de língua inglesa.

Na seção que se sucede, serão detalhadas a utilização das ferramentas *WordList* e *Concord*, como também critérios e procedimentos para análise do dados coletados.

### 3.4. PROCEDIMENTOS DE ANÁLISE DOS DADOS

Os dados foram compilados e depois analisados por meio das ferramentas *WordList* e *Concord* do software *WordSmith Tools 5.0*, utilizado como auxílio para estudos em Linguística de Corpus. A análise buscou identificar os itens lexicais relacionados às TICs para o uso e aprendizagem de L2, que serão demonstrados nos resultados desse estudo. A compilação, construção e manipulação do *corpus* serão descritas a seguir:

#### 3.4.1. COMPILAÇÃO DO CORPUS

Essa etapa constituiu necessariamente na coleta dos textos que compõe o *corpus*. O instrumento escolhido para a coleta de dados foi um questionário *online* disponibilizado na plataforma *Surveygizmo* feitas para uma amostragem por conveniência. Nesse questionário *online*, as questões abordaram dados biográficos, tais como: faixa etária, gênero e uma questão aberta. Sendo a questão aberta do questionário (ver – FIG.11) precedia um *prompt* e uma caixa de texto para o respondente inserir sua resposta como mencionado na seção anterior.



Figura 11 - Página de edição da questão aberta no *Surveygizmo*

### 3.4.2. CONSTRUÇÃO DO *CORPUS*

A construção foi feita a partir de um corpus escrito, composto por 201 narrativas de estudantes universitários sobre suas experiências como usuários das TICs para o uso e aprendizagem de L2 (Língua inglesa). Após uma lista gerada na ferramenta *Wordlist* o corpus de estudo, composto por duzentas e uma (201) narrativas, resultou em 10.796 formas lexicais (*tokens*<sup>25</sup>) e 1.933 formas (ou vocábulos) (*types*<sup>26</sup>) (ver - TAB 5).

<b>Conteúdo</b>	<b><i>Tokens</i></b>	<b><i>Types</i></b>
<b>201 narrativas</b>	<b>10.796</b>	<b>1.933</b>

Tabela 5 - *Corpus* de estudo.

Para a construção do corpus de estudo foram seguidos os pré-requisitos propostos por Beber Sardinha (2004, p. 19): (i) composto por textos autênticos, em linguagem natural, (ii) autenticidade dos textos escritos por falantes nativos, (iii) conteúdo do corpus escolhido criteriosamente. Segundo os parâmetros postulados por Berber Sardinha (2004, p. 26), trata-se de um corpus pequeno, formado por 10.796 unidades lexicais (ver – TAB. 6).

**Tabela 6** - Parâmetros de tamanho relativo de corpora - Fonte: SARDINHA (2004, p.26).

<b>Tamanho em palavras</b>	<b>Classificação</b>
Menos de 80 mil	Pequeno
80 a 250 mil	Pequeno-médio
250 mil a 1 milhão	Médio
1 milhão a 10 milhões	Médio-grande
10 milhões ou mais	Grande

Como mencionado no item 4.1.1, os textos foram coletados por meio de um questionário *online*. Após a compilação, o corpus precisou ser preparado para que pudesse receber um

<sup>25</sup> “*Tokens*: número de itens (ou ocorrências); por exemplo, a frase ‘o João viu o Pedro’ possui cinco itens: ‘o’ (1), ‘João’ (2), ‘viu’ (3), ‘o’ (4), ‘Pedro’ (5);” (BERBER SARDINHA, 1999, p. 6)

<sup>26</sup> “*Types*: número de formas (ou vocábulos); a frase acima possui quatro formas: ‘o’ (2), ‘João’ (2), ‘viu’ (3), ‘Pedro’ (4); (BERBER SARDINHA, 1999, p. 6)

tratamento, o qual será descrito a seguir, para leitura no programa computacional *WordSmith Tools 5.0*.

### 3.4.3. MANIPULAÇÃO DO CORPUS

Para manipulação do corpus é preciso converter os textos originais para um formato legível para o programa computacional *WordSmith Tools 5.0*. A conversão dos textos foram a partir do formato doc. Após a coleta das narrativas, os textos foram convertidos em arquivos de formato .txt para leitura do programa computacional *WordSmith Tools 5.0*. Para converter os arquivos foram realizados os seguintes procedimentos: (1) Foram baixadas as 201 narrativas no formato doc a partir da plataforma Surveygizmo; (2) conversão manual e automática dos textos no formato doc. para o formato .txt; (3) limpeza dos dados, de maneira a preparar o corpus para o processamento computacional. Como os textos em doc. possuíam caracteres que não pertenciam ao conjunto ANSI<sup>27</sup> (ver – FIG. 12), foi necessária a sua codificação utilizando o *Unicode*, que uniformizou os conjuntos de caracteres; (4) Nomeação dos arquivos: depois dos textos convertidos em .txt limpos e formatados todos os arquivos foram nomeados numericamente, por exemplo, TEXT 1.

N	Word	Freq	%	Texts	% Lemmas	Set
1	#	90	0,76	47	23,27	
2	A	342	2,87	131	64,85	
3	Ã	199	1,67	95	47,03	
4	Ã ES	37	0,31	28	13,86	
5	Ã LTIMO	1		1	0,50	
6	Ã LTIMOS	1		1	0,50	
7	Ã NICA	1		1	0,50	
8	Ã NICO	1		1	0,50	
9	Ã TEIS	1		1	0,50	
10	Ã TIL	1		1	0,50	
11	Ã€	3	0,03	2	0,99	
12	Ã€œACEITAÃ	1		1	0,50	
13	Ã€œAVALANCHEÃ€	1		1	0,50	
14	Ã€œDESCOBRIRÃ€	1		1	0,50	
15	Ã€œEXPOSÃ	1		1	0,50	
16	Ã€œIMERSÃ	1		1	0,50	
17	Ã€œNOVO	1		1	0,50	
18	Ã€œPARA	1		1	0,50	
19	Ã€œPENPALÃ€	1		1	0,50	
20	Ã€œQUEM	1		1	0,50	

Figura 12 - Tela do *WordList* com a lista do *corpus* de estudo antes da codificação.

<sup>27</sup> American National Standards Institute – ANSI (<http://www.ansi.org/>)

Após a compilação, construção e manipulação do *corpus*, iniciou-se o processo de análise dos dados. Para análise dos itens lexicais relacionados às TICs e aprendizagem de L2, como mencionado anteriormente, foram geradas listas utilizando as ferramentas *WordList* e *Concord* buscando identificar padrões lexicais descritores das TICs no uso e aprendizagem do L2 (Inglês). Além disso, foram criadas categorias pertinentes e claras a partir de dados coletados e, posteriormente, linhas de concordância dos lemas com maior frequência foram analisadas à luz dos conceitos de propiciamento, TICs e aprendizagem de língua inglesa.

Primeiramente, procedemos à averiguação da questão de pesquisa levantada a partir da análise quantitativa dos resultados de listas de frequência, identificando a ocorrência maior de determinadas palavras que caracterizam a utilização das tecnologias de mediação para aprender e usar o inglês como L2 (Inglês). Assim, foi possível fornecer dados objetivos para fomentar o debate sobre este tema. A seguir serão descritos os procedimentos da utilização das ferramentas *WordList* e *Concord*, bem como os critérios para criação das categorias a partir dos dados coletados.

#### **3.4.4. PALAVRAS RELACIONADAS ÀS TICs: CRITÉRIOS E PROCEDIMENTOS DE ANÁLISE**

Para a categorização das palavras relacionadas às TICs, foram geradas listas utilizando as ferramentas *WordList* e *Concord*. Para tanto, primeiramente foram geradas listas na ferramenta *WordList* para identificar os itens lexicais relacionados às tecnologias de mediação e suas frequências. Em seguida, foram selecionados manualmente os substantivos relacionados às TICs a partir da lista gerada pela ferramenta *WordList*. Após esta seleção, os itens lexicais foram categorizados e agrupados. O critério para categorização foi a partir do tipo de mídia, sendo assim criadas as categorias: Cinema e Televisão, Música, Internet, Jogos e Outros. Posteriormente, os itens lexicais foram agrupados segundo o campo lexical de cada categoria. A categoria Cinema e Televisão, por exemplo, constituiu itens lexicais como filmes, seriados, atores, legenda entre outros.

Para organização dos itens lexicais de cada categoria, todos os itens lexicais foram lematizados e agrupados por lemas<sup>28</sup> antes de serem incluídos, como o lema MÚSICA (ver-

---

<sup>28</sup> Lema ou lexema é “unidade mínima distintiva do sistema semântico de uma língua que reúne todas as flexões de uma mesma palavra, flexões essas comumente vistas como palavras diferentes. O lexema é uma unidade abstrata.” Disponível em<

FIG. 13), que originalmente aparece com cento e cinco (105) ocorrências, depois de lematizada aumentou para cento e quarenta e oito (148) ocorrências.

1.196	MUSICA	6	0,06	6	2,96	
1.197	MÚSICA	23	0,21	21	10,34	
1.198	MUSICAL	2	0,02	2	0,99	
1.199	MUSICAS	14	0,13	13	6,40	
1.200	MÚSICAS	148	0,97	91	44,83	músicas[105] musicas[14] música[23] musica[6]

Figura 13 - Tela do *WordList* com lematização<sup>29</sup> de MÚSICA.

Além disso, utilizou-se também a ferramenta *Concord* para certificar as linhas de concordância do uso de alguns itens lexicais, os quais poderiam ocorrer separadamente ou não, por exemplo, os itens lexicais rede e sociais, telefone e celular (ver - FIG 14). Na seção 4.2, as palavras relacionadas às TICs com suas respectivas categorias e itens lexicais serão analisadas.

[...] Sempre que tenho a opção, configuro meus aparelhos como <u>celular</u> , computador. [...]
[...] tempo depois ganhei uma bolsa (dessas que eles sorteiam pelo <u>telefone</u> ) para estudar [...]
[...] configuro meus aparelhos como celular, computador, Ipod, e até mesmo <u>redes</u> sociais, [...]
[...] O telecurso 2000 (programa da <u>rede</u> globo) me favoreceu em <u>alguns</u> aspectos <u>grama</u> [...]

Figura 14 – Linhas de concordância para celular, telefone e rede.

Para proceder a categorização das palavras relacionadas às TICs, foram seguidos os procedimentos descritos abaixo:

- 1) Utilização da ferramenta *WordList* para gerar listas para categorização das palavras relacionadas às TICs.
- 2) Seleção manual dos substantivos relacionadas às TICs a partir da lista gerada pela ferramenta *WordList* para criação da lista de palavras relacionadas às TICs.

<http://www.portaldalinguaportuguesa.org/?action=terminology&act=view&id=1398><http://www.portaldalinguaportuguesa.org/?action=terminology&act=view&id=1398>> acesso em 15 de abr. 2014.

<sup>29</sup> Na definição do dicionário de análise do discurso, lematização trata-se de reagrupar as diferentes flexões da mesma forma lexical. Ref. CHARAUDEAU, P.; MAINGUENEAU, D. Dicionário de análise do discurso. São Paulo: Contexto, 2004, p.79.

- 3) Após a seleção manual das palavras, os itens lexicais foram lematizados com a utilização da ferramenta *WordList*.
- 4) Após todos itens lexicais serem lematizados com suas respectivas frequências, foram organizados uma única lista. A partir dessa lista foram identificadas as categorias. Categorização feita a partir do tipo de mídia nas experiências relatadas, sendo assim criadas as categorias: Cinema e Televisão, Música, Internet, Jogos e Outros.
- 5) Após a organização da lista, agrupamos os itens lexicais relacionados à cada categoria.
- 6) Para certificar as linhas de concordância do uso de alguns itens lexicais, os quais poderiam ocorrer separadamente, ou não, foram geradas listas com a ferramenta *Concord*.
- 7) Finalmente, a lista com as palavras relacionadas às TICs com suas respectivas categorias e itens lexicais relativos à cada categoria foi obtida. (ver - QUADRO 2)

PALAVRAS RELACIONADAS ÀS TICs									
Cinema e televisão	Freq.	Música	Freq.	Jogos	Freq.	Internet	Freq.	Outros	Freq.
Animados	1					line	3	Tecnologia	1
ator/ atores	2					Podcasts	1		1
Campeonato	1					Portal	1		
Canal/canais	2					baixar	1		
Cinema	2					Skype	3	Computação	1
Desenhos	4	Violão	1			navegação	9		
Digital	1					Protocol	1	audio-visual	1
Documentários	2	som/sons	2			livemocha	1	Aparelhos	2
Dublados/dublagem	3	MPB	1	MMRPGs	1	Tube	1		
Entretenimento	1							Eletroeletrônicos	1
filmes/filme/fimes	136	Músicas	105	jogos/jogo	34	internet/intenet	42		
Globo	1					Sociais	1	Celular	1
Legendadas/ Legendados/ Legendas/ legendas/ legendado	41	música/musica/música	44	video-game/video-game	3	on-line	2	Dados	1
personagens	3					Sites/site	6	Aplicativos	1
Programas/ programação/ programações	4	Pop	1	Multiplayer	1	páginas	1	Processamento	1
propaganda	1					Blogs	2	Telefone	1
Seriados / séries/series/séries/seriado	93	Rock	2	game/games	7	Websites	1	Rosetta	1
Telcurso	1					WWW	3	computador/computadores	6
Televisão / TV	34	Gospel	1	RPG	3	Chat / bate-papos	1	R	1
Video-aulas	1					Facebook	1	Ipod	1
vídeos/ Vídeo/	10					YouTube	2		

<b>vídeos</b>									
<b>TOTAL</b>	<b>344</b>		<b>157</b>		<b>49</b>		<b>83</b>		<b>21</b>

**Quadro 2** - Palavras Relacionadas às TICs

A seguir serão descritos os procedimentos e critérios para a análise das palavras relacionadas aos propiciamentos.

### 3.4.5. PALAVRAS RELACIONADAS AOS PROPICIAMENTOS (*AFFORDANCES*): CRITÉRIOS E PROCEDIMENTOS DE ANÁLISE

A ferramenta *WordList* fornece informações de dados quantitativos para o pesquisador, o *Concord*, por sua vez, além dos dados quantitativos, permite que o analista tenha a sua disposição informações qualitativas. Sendo assim, buscando identificar evidências de propiciamentos nas narrativas dos participantes da pesquisa por meio da materialidade discursiva, depois de identificados os itens com maior frequência na categoria palavras relacionadas às TICs com o uso da ferramenta *WordList*, partiu-se para a análise com a ferramenta de busca *Concord* a fim de identificar a co-ocorrência entre os itens lexicais e o agrupamento de palavras (*clustering*).

Para análise das linhas de concordância, foram selecionados os lemas com frequência  $\geq 10$  identificados nas categorias criadas a partir da lista de palavras relacionadas às TICs. Buscando identificar evidências de propiciamentos (*affordances*) nas narrativas dos participantes foram executados os seguintes procedimentos:

1) Seleção dos itens lexicais com frequência  $\geq 10$  nas categorias criadas a partir da lista de palavras relacionadas às TICs. (ver - QUADRO 3).

<b>PALAVRAS REALCIONADAS À PROPICIAMENTOS (<i>AFFORDANCES</i>)</b>		
<b>CATEGORIA</b>		<b>FREQ. <math>\geq 10</math></b>
<b>CINEMA E TELEVISÃO</b>	FILME	136
	SERIADO	94
	LEGENDA	41
	TV	34
	VÍDEO	10
<b>MÚSICA</b>	MÚSICA	149

<b>INTERNET</b>	INTERNET	42
	ONLINE	12
<b>JOGOS</b>	JOGO	34
<b>OUTROS ITENS RELACIONADOS ÀS TICS</b>	Essa categoria não foi contemplada, pois constitui itens lexicais com frequência $\leq 6$	

Quadro 3- Palavras Relacionadas aos propiciamentos (*affordances*).

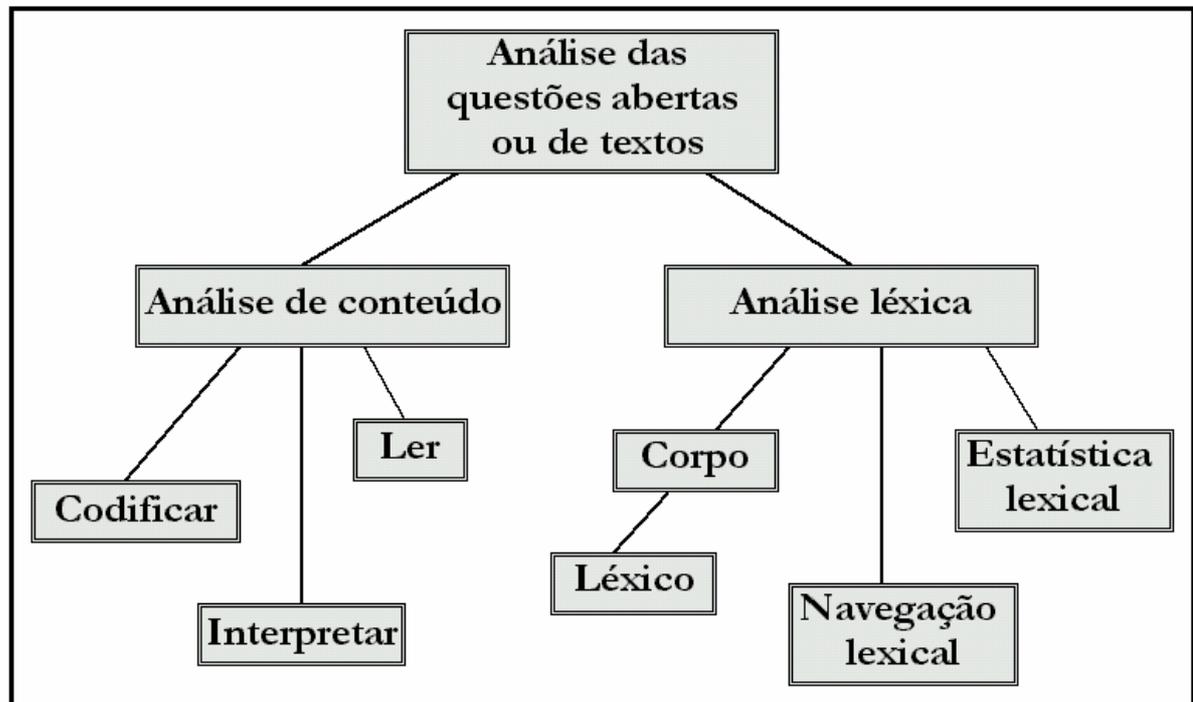
2) Feitura de uma concordância tendo-se como palavra de busca os itens lexicais com frequência  $\geq 10$  das categorias criadas a partir da lista de palavras relacionadas às TICs , para se observar o co-texto típico no qual está inserido o item, buscando identificar padrões relativos aos propiciamentos entre o uso e aprendizagem do inglês por meio de artefatos tecnológicos nas narrativas dos participantes.

3) Feitura de uma listagem agrupamentos lexicais (*clustering*), a fim de se examinar os padrões do qual o item faz parte. Para isso, foi elaborada uma lista de *clusters* com três palavras para cada item lexical com frequência  $\geq 10$ . Sendo estabelecido o horizonte de 3 palavras à direita e 3 palavras à esquerda com frequência  $\geq 5$  com o auxílio da ferramenta *Concord*.

4) Feitura de uma listagem de colocados para se observar o padrões. Para observar esses padrões colocacionais foram analisadas as co-ocorrências entre os itens a partir das linhas de concordância com o auxílio da ferramenta *Concord*. Sendo o horizonte em uma janela (distância) de 5 palavras para cada lado do nóculo.

5) Análise de conteúdo dos dados obtidos a partir das linhas de concordância da co-ocorrência dos itens lexicais e agrupamentos de palavras (*Clustering*) elaboradas com o auxílio da ferramenta *Concord*. Sobre a análise léxica e de conteúdo, Freitas *et al.*(2004) atesta que a análise de documentos, sejam eles originários de pesquisas quali ou quantitativas, inclui análise léxica e análise de conteúdo. Os mesmo autores afirmam que “a análise léxica oferece uma maneira científica de desenvolver investigações em áreas que tradicionalmente são objetos de uma única abordagem literária e subjetiva.” (idem, p.16) Para os autores supracitados, “A Análise Léxica consiste em se passar da análise do texto para a análise do léxico. Já a Análise de Conteúdo consiste em uma leitura aprofundada de cada uma das respostas, sendo que, a partir da qual codificando-se cada uma, obtém-se uma ideia sobre o

todo” (FREITAS, 2000, *apud* FREITAS *et al*, 2004, p.5), conforme se observa a seguir na figura reproduzida sobre os dois tipos de análise de questões abertas ou textos.( ver- FIG.15)



**Figura 15** - A análise de conteúdo e a análise lexical (FREITAS e MOSCAROLA, 2000)

6) Para categorização dos propiciamentos, por meio de itens lexicais recorrentes nas linhas de concordância nos horizontes esquerdo e direito do nóculo buscaram-se palavras que pudessem tipificar propiciamentos linguísticos para a compreensão oral e escrita, produção oral e escrita e/ou propiciamentos sociais para a aprendizagem da língua inglesa. As categorias foram baseadas na classificação de *affordances* educacionais proposta por Costa (2013).

Após a familiarização com os dados do corpus, iniciamos a análise. O detalhamento das análises será conduzido nas próximas seções.

## **CAPÍTULO 4**

## 4. ANÁLISE DOS DADOS E RESULTADOS DA PESQUISA

Este capítulo apresenta a análise do corpus selecionado nesta dissertação e discussão dos resultados. Primeiramente, na seção 4.1, apresentam-se as análises do corpus a partir de listas geradas utilizando as ferramentas *WordList* e *Concord*, buscando identificar a frequência de itens lexicais recorrentes relacionados às TICs para responder a primeira pergunta de pesquisa e discussão dos resultados. Na seção 4.2, apresentam-se as análises buscando evidências de propiciamentos nas narrativas dos participantes da pesquisa por meio da materialidade discursiva, na tentativa de responder a segunda pergunta proposta e a discussão dos resultados.

### 4.1. ANÁLISE DOS DADOS E RESULTADOS

Esta seção traz as análises do *corpus* a partir de listas geradas utilizando as ferramentas *WordList* e *Concord*, buscando identificar frequência de itens lexicais recorrentes relacionados às TICs e evidências de propiciamentos no discurso produzido pelos participantes.

A partir do procedimento das análises dos dados busca-se responder as questões que conduziram a formulação do problema desta pesquisa, cuja pergunta-chave é: Como a utilização das tecnologias de mediação em relação ao inglês é percebida por usuários, estudantes universitários, participantes da pesquisa para o uso e percepção de aprendizagem de L2 (Inglês)? Assim como, questões que também conduziram a formulação do problema:

- (a) Qual a frequência de itens lexicais relacionados às TICs utilizados pelos participantes da pesquisa?
- (b) Há evidências de propiciamentos (*affordances*) no discurso produzido pelos participantes?

Para responder as perguntas, a unidade de análise proposta abarca os pressupostos teóricos apresentados no capítulo 2, destacando-se os conceitos de propiciamento, TICs, e aprendizagem de língua inglesa.

Nas próximas seções, a partir de uma investigação mais detalhada, discutir-se-ão as análises das palavras relacionadas às TICs e propiricamente a partir do discurso dos participantes, ressaltando o percurso de nossas tentativas de análise até chegar aos agrupamentos e listas de concordância dos itens lexicais em cada categoria e resultados a partir das análises na tentativa de responder as questões de pesquisa no estudo proposto.

#### 4.2. PALAVRAS RELACIONADAS ÀS TICs

A partir da lista de frequência gerada pela ferramenta *WordList*, as palavras relacionadas às TICs, composta por cinco categorias, a saber, cinema e televisão, música, internet, jogos e outros itens lexicais sobre TICs, que constituíram 61 vocábulos (*types*) e 668 formas lexicais (*tokens*). Sendo que, a categoria cinema e televisão, resultou em 19 vocábulos (*types*) 349 formas lexicais (*tokens*); a categoria música resultou em 7 vocábulos (*types*) 157 e formas lexicais (*tokens*); a categoria Internet resultou em 17 vocábulos (*types*) e 90 formas lexicais (*tokens*); a categoria jogos resultou em 4 vocábulos (*types*) 51 formas lexicais (*tokens*); e finalmente, a categoria outros itens que resultou em 14 vocábulos (*types*) e 21 formas lexicais (*tokens*). (ver - TAB. 7).

**Tabela 7** – Palavras relacionadas às TICs.

<b>Categorias</b>	<b>Nº de vocábulos (<i>types</i><sup>30</sup>)</b>	<b>Frequência total de formas lexicais (<i>tokens</i><sup>31</sup>)</b>
Cinema e televisão	19	349
Música	7	157
Internet	17	90
Jogos	4	51
Outros	14	21
<b>Total</b>	<b>61</b>	<b>668</b>

<sup>30</sup> “*Types*: número de formas (ou vocábulos); a frase acima possui quatro formas: ‘o’ (2), ‘João’ (2), ‘viu’ (3), ‘Pedro’ (4); (BERBER SARDINHA, 1999, p. 6)

<sup>31</sup> “*Tokens*: número de itens (ou ocorrências); por exemplo, a frase ‘o João viu o Pedro’ possui cinco itens: ‘o’ (1), ‘João’ (2), ‘viu’ (3), ‘o’ (4), ‘Pedro’ (5);” (BERBER SARDINHA, 1999, p. 6)

#### 4.2.1. CINEMA E TELEVISÃO

A categoria cinema e televisão constituíram o total de 19 vocábulos e a frequência total de 349 formas lexicais (ver - TAB. 7). Sendo os lemas com maior frequência; FILME com 136 ocorrências; SERIADO com 94 ocorrências; LEGENDA com 41 ocorrências; TV com 34 ocorrências; VÍDEO com 10 ocorrências. Os demais itens lexicais com frequência  $\geq 5$  ocorrências, estão relacionados a conteúdos televisivos e entretenimento, como: desenhos animados, campeonato, documentários, propaganda, telecursos, vídeo-aulas, cinema, entretenimento e atores. Recursos como: canais, dublagem, programações, digital, vídeo; empresa do setor da mídia Rede Globo (ver - GRÁFICO 2)

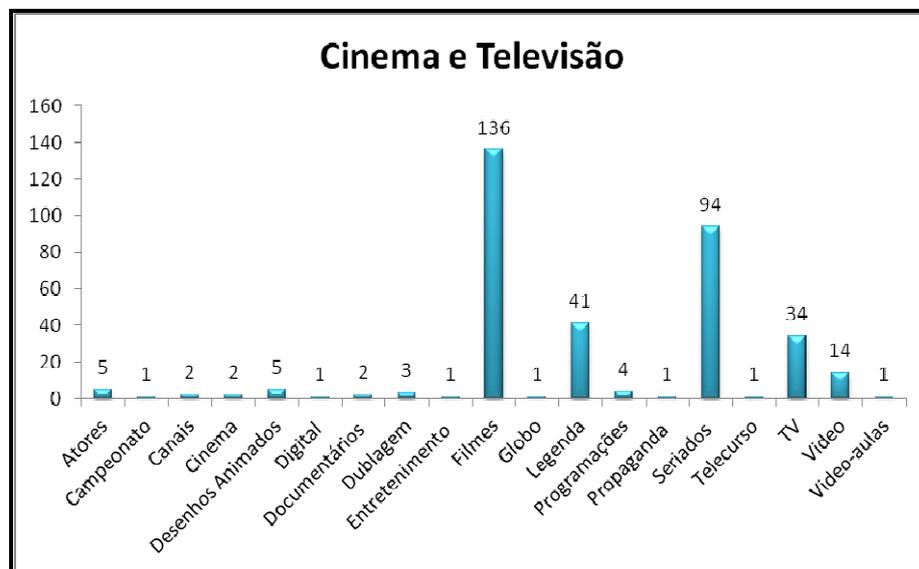


Gráfico 2 – Cinema e Televisão.

#### 4.2.2. MÚSICA

A categoria música constituiu o total de 19 vocábulos e a frequência total de 157 formas lexicais (ver- TAB. 7). Sendo o lema com maior frequência, MÚSICA com 149 ocorrências e os demais itens lexicais com frequência  $\geq 2$  estão relacionados à preferência musical e instrumento musical, como o item lexical violão. (ver - GRÁFICO 3)

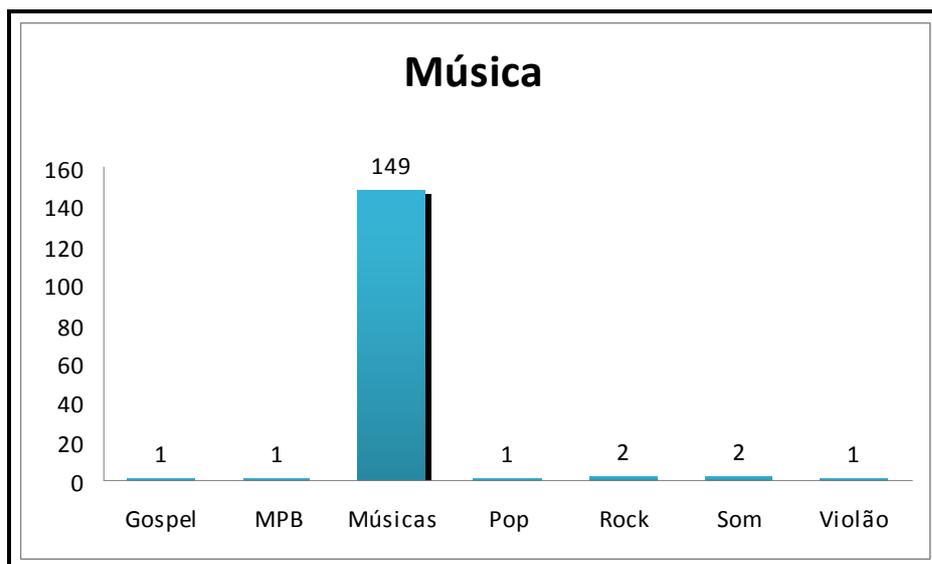


Gráfico 3 – Música.

#### 4.2.3. INTERNET

A categoria Internet constituiu o total de 19 vocábulos e a frequência total de 90 formas lexicais (ver - TAB. 7). Sendo o lema com maior frequência, INTERNET com 42 ocorrências; NAVEGAÇÃO com 9 ocorrências; ONLINE com 12 ocorrências; SITE com 7 ocorrências. Os demais itens lexicais com frequência  $\geq 3$  ocorrências sobre mídias sociais<sup>32</sup> *Facebook*®, *Blogs*, *Youtube*®, *Podcasts*, *Chat/ Bate-papo*, *Skype*®, comunidades de aprendizagem de idiomas como *Livemocha*®, *Englishpod*® e *Sharedtalk*®, portal como Portal da Capes (ver - GRÁFICO 4)

<sup>32</sup> Mídias sociais se referem aos meios de interação entre pessoas pelos quais elas criam, compartilham, trocam e comentam conteúdos em comunidades e redes virtuais [...] diferem fundamentalmente das mídias tradicionais, como jornais, televisão, livros ou rádio. Antes de tudo, as mídias sociais dependem da interação entre pessoas, porque a discussão e a integração entre elas constroem conteúdo compartilhado, usando a tecnologia como condutor. Disponível em < [http://pt.wikipedia.org/wiki/M%C3%ADdias\\_sociais](http://pt.wikipedia.org/wiki/M%C3%ADdias_sociais) > acesso em 17 jan. 2014.

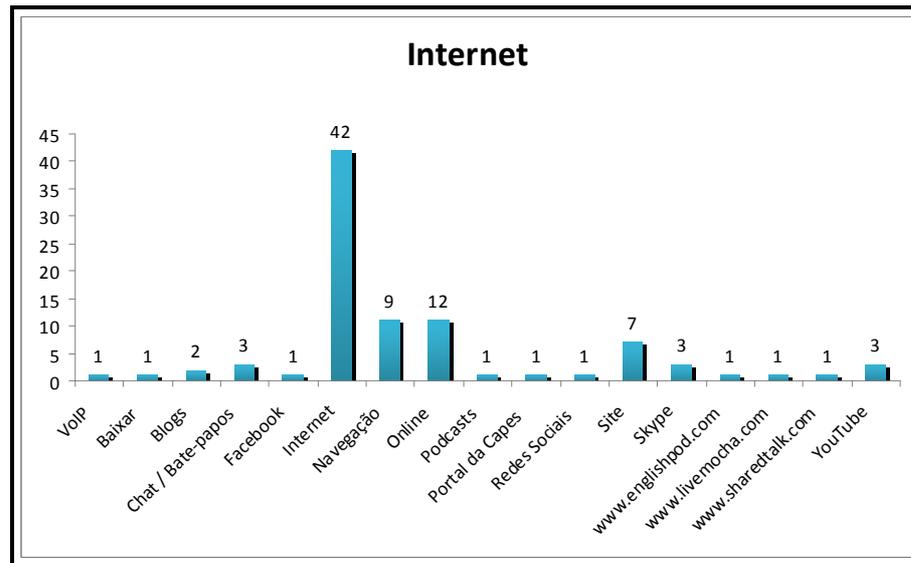


Gráfico 4 – Internet.

#### 4.2.4. JOGOS

A categoria Jogos constituiu total de 4 vocábulos e a frequência total de 51 formas lexicais (ver - TAB. 7). Sendo o lema com maior frequência, JOGO com 34 ocorrências; GAME com 7 ocorrências; VÍDEO GAME com 6 ocorrências e MMORPGs com 4 ocorrências. Sendo que os itens lexicais identificados nessa categoria carregam significado semântico similar, com a palavra em inglês GAME, ou representam um determinado tipo de jogo eletrônico, como MMORPGs. (ver - GRÁFICO 5)

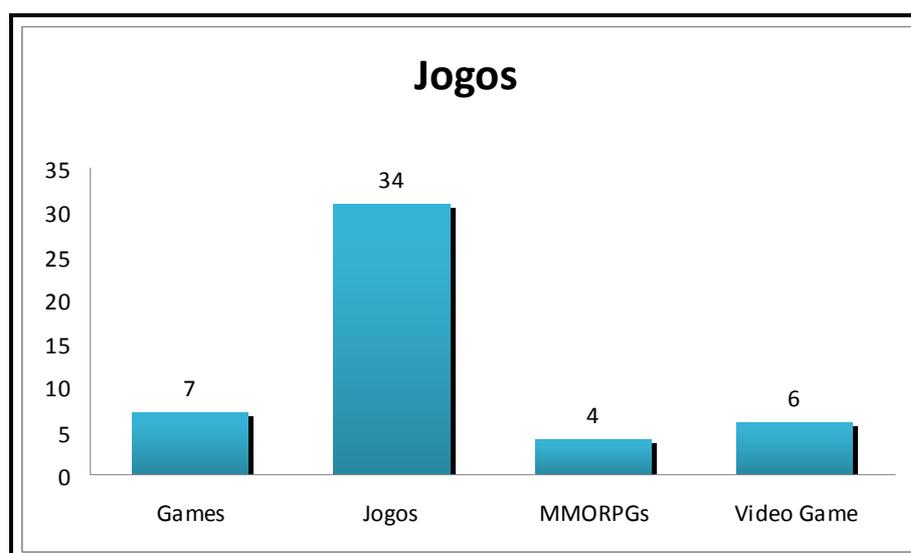


Gráfico 5 – Jogos.

#### 4.2.5. OUTROS ITENS LEXICAIS SOBRE TICs

A categoria outros itens lexicais sobre TICs constituiu total de 14 vocábulos e 21 formas lexicais (ver - TAB. 7). O lema com maior frequência é COMPUTADOR, com 6 ocorrências e os demais itens lexicais com frequência  $\geq 2$  ocorrências sobre produtos eletrônicos. Dentre eles estão os itens lexicais aparelhos, audiovisual, eletroeletrônicos, Ipod, telefone, celular, tecnologia e itens lexicais relacionados a computadores e tecnologia móvel como aplicativos, computação, dados, programação, programas como R<sup>33</sup> e Rosseta Stone®<sup>34</sup>(ver - GRÁFICO 6).

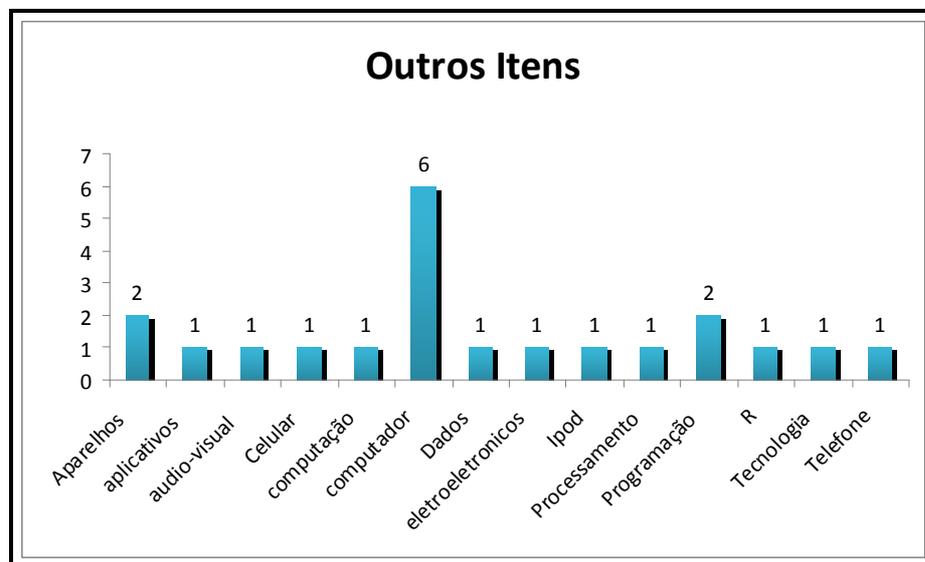


Gráfico 6 – Outros itens.

Os resultados das análises referentes às palavras relacionadas às TICs na tentativa de responder a primeira pergunta “Qual a frequência de itens lexicais relacionados às TICs utilizados pelos participantes da pesquisa?” serão apresentados a seguir.

<sup>33</sup> R é uma linguagem e um ambiente de desenvolvimento integrado, para cálculos estatísticos e gráficos. [http://pt.wikipedia.org/wiki/R\\_%28linguagem\\_de\\_programa%C3%A7%C3%A3o%29](http://pt.wikipedia.org/wiki/R_%28linguagem_de_programa%C3%A7%C3%A3o%29)

<sup>34</sup> O Rosetta Stone é um software de ensino de línguas produzido pela Rosetta Stone Inc. O programa utiliza imagens, texto, som e vídeo para ensinar palavras e gramática por meio de repetição espaçada, sem tradução. [http://pt.wikipedia.org/wiki/Rosetta\\_Stone](http://pt.wikipedia.org/wiki/Rosetta_Stone)

#### 4.2.6. PRIMEIRA PERGUNTA

Stubbs (2002, p. 126) revela que as 100 palavras - sendo esse número arbitrário - mais frequentes, em geral em um grande *corpus*, são palavras gramaticais (*function words*): artigos, preposições, conjunções, verbos auxiliares e modais, pronomes, determinantes, sendo os demais itens lexicais palavras de conteúdo (*content words*) substantivos, verbos, adjetivos e advérbios. Nesse estudo, as 10 palavras gramaticais (*function words*) mais frequentes geradas pela ferramenta *WordList*, destacam-se: DE com 470 ocorrências, em 159 narrativas, constituindo 79,1% do corpus; E com 383 ocorrências, em 164 narrativas, constituindo 81% do corpus; A com 330 ocorrências, em 130 narrativas, constituindo 64% do corpus; QUE com 272 ocorrências, em 113 narrativas, constituindo 56,2% do corpus; O com 259 ocorrências, em 112 narrativas, constituindo 55,7% do corpus; EM com 228 ocorrências, em 110 narrativas, constituindo 54,7% do corpus; PARA com 134 ocorrências, em 84 narrativas, constituindo 81% do corpus (ver - TAB. 8)

O *corpus* analisado já de início nos apresenta dados relevantes para nossa investigação ao observamos palavras de conteúdo (*content words*). A frequência de itens lexicais relacionados às TICs utilizados pelos participantes da pesquisa é reveladora. Berber Sardinha (2004, p. 162) ao discutir a importância das frequências para o estudo da linguagem afirma que “a linguagem é um sistema probabilístico, cuja face mais notável é a frequência de uso das palavras”. Essa afirmação encontra eco nos resultados obtidos a partir da frequência das palavras em nossas tentativas de análise até chegar aos agrupamentos lexicais para responder as questões da pesquisa. Uma breve análise da lista de frequência dos itens lexicais do *corpus* composto por 201 narrativas, constituindo 1.933 unidades lexicais, evidencia que entre os itens lexicais mais frequentes, os léxicos filme e música destacam-se entre as 50 primeiras ocorrências (ver - TAB. 8), sendo o léxico filme (11<sup>a</sup> posição) com 133 ocorrências, em 120 narrativas, constituindo 59,7 % do corpus. Por sua vez, o item lexical música (16<sup>a</sup> posição) com 105 ocorrências, em 91 narrativas, representando 45,2 % do corpus.

**Tabela 8** - As 50 palavras<sup>35</sup> mais frequentes geradas pela ferramenta *Wordlist*.

---

<sup>35</sup> Uma versão eletrônica com as listas geradas com WordSmith Tools 5.0 para análise do *corpus* dessa investigação estão armazenados em um CD-ROM em virtude de sua extensão com 51 páginas. Ver Anexo CD-ROM.

N	Word	Freq.	%	Texts	%
1	DE	470	4,353464127	159	79,10447693
2	E	383	3,547610283	164	81,59204102
3	A	330	3,056687593	130	64,67662048
4	QUE	272	2,519451618	113	56,2189064
5	O	259	2,399036646	112	55,72139359
6	COM	233	2,158206701	133	66,16915131
7	INGLÊS	230	2,130418777	111	55,22388077
8	EM	228	2,111893177	110	54,72636795
9	LÍNGUA	163	1,509818435	99	49,25373077
10	PARA	134	1,241200447	84	41,79104614
11	FILMES	133	1,231937766	120	59,70149231
12	CONTATO	130	1,204149723	99	49,25373077
13	DA	125	1,157836199	72	35,82089615
14	NA	118	1,092997432	76	37,8109436
15	UM	111	1,028158545	67	33,33333206
16	MÚSICAS	105	0,972582459	91	45,27363205
17	NÃO	100	0,926268995	63	31,3432827
18	INGLESA	99	0,917006314	82	40,79602051
19	MEU	94	0,870692849	69	34,3283577
20	EU	92	0,852167487	46	22,88557243
21	NO	92	0,852167487	59	29,35323334
22	MUITO	87	0,805854023	62	30,84577179
23	DO	83	0,768803239	61	30,34825897
24	ME	82	0,759540558	55	27,36318398
25	MAIS	73	0,676176369	54	26,86567116
26	É	72	0,666913688	47	23,38308525
27	POR	71	0,657651007	48	23,88059616
28	ATRAVÉS	61	0,565024078	55	27,36318398
29	MINHA	61	0,565024078	49	24,37810898
30	TIVE	58	0,537236035	48	23,88059616
31	FOI	56	0,518710613	45	22,38805962
32	UMA	56	0,518710613	35	17,41293526
33	COMO	51	0,472397178	36	17,91044807
34	MAS	51	0,472397178	42	20,89552307
35	SEMPRE	51	0,472397178	36	17,91044807
36	CURSO	49	0,453871816	33	16,41790962
37	TENHO	48	0,444609106	40	19,90049744
38	SÉRIES	47	0,435346425	45	22,38805962
39	AS	44	0,407558352	37	18,40796089
40	APRENDER	43	0,398295671	32	15,92039776
41	#	41	0,379770279	24	11,94029808
42	INTERNET	40	0,370507598	37	18,40796089
43	DAS	38	0,351982206	29	14,42786026
44	SE	38	0,351982206	30	14,92537308
45	OS	37	0,342719525	26	12,93532372
46	SERIADOS	37	0,342719525	35	17,41293526
47	TAMBÉM	37	0,342719525	31	15,42288589
48	APRENDIZADO	36	0,333456844	32	15,92039776
49	LIVROS	33	0,305668771	31	15,42288589
50	TV	33	0,305668771	31	15,42288589

O item lexical FILME (136), com maior frequência na lista de palavras sobre TICs, co-ocorre com os itens SERIADOS/SÉRIES (94), que juntos resultam 230 ocorrências. É interessante observar que os itens TV (34) e INTERNET (41) configuram ambientes utilizados pelos participantes para assistir aos FILMES e SERIADOS/SÉRIES para o uso e aprendizagem da língua inglesa. Além disso, torna-se evidente que para assistir aos FILMES e SERIADOS/SÉRIES, os participantes se apropriam do artefato LEGENDA como meio para aprender L2, como apresentado nos excertos destacados em negrito para os itens lexicais filme/seriados/séries/legenda:

### **FILME/SERIADOS/SÉRIES/LEGENDA**

Excerto TEXT 65

Fora da sala de aula o meu contato com a Língua Inglesa ocorreu através do hábito de **assistir filmes e seriados em Inglês**, letras de músicas, navegação na internet e viagem ao exterior.

Excerto TEXT 69

[...] mas continuei a praticar a língua principalmente através de músicas e **assistindo séries de TV e filmes com legendas em inglês** (hábito que mantenho até hoje). [...]

Excerto TEXT 72

Meu contato com a língua inglesa fora da sala de aula ocorre através da TV. Gosto de **assistir filmes e séries americanas**. [...]

Excerto TEXT 40

Sempre tive um grande contato com inglês, principalmente através da música. Mais tarde o contato veio também **através de filmes e séries de TV** e foi imprescindível pelo meu aprendizado, sendo responsável na verdade por 90% do meu conhecimento da língua, pois **me proporcionou familiaridade com a língua, ideia de pronúncia e formação de vocabulário**.

Excerto TEXT 39

[...] **Assisto a séries de TV**, que possui **o uso de vocabulários mais recorrentes no meio e que facilitam o entendimento**. [...]

Os itens lexicais INTERNET (41) e JOGO (34) se configuram também como ambientes que oferecem oportunidades linguísticas e sociais. Os participantes revelam que por meio da Internet e jogos, eles conversam com nativos, leem e interpretam textos, assistem a filmes, séries, entrevistas, programas vídeos em inglês, como apresento nos excertos destacados em negrito para os itens internet e jogo:

## INTERNET

Excerto TEXT 123

[...] Continuo mantendo contato com estrangeiros, via internet, onde **conversamos sempre em inglês.**

Excerto TEXT 169

[...] Acesso paginas na internet **para aprender a lingua.**

Excerto TEXT 87

[...] Com a navegação na internet foi possível **ampliar o conhecimento ma interpretação de textos e vocabulário.**

Excerto TEXT 39

[...] E a navegação na internet **existe documentários, entrevistas e programações que ainda não foram traduzidas para o português, procuro me exercitar ao assisti-las.**

Excerto TEXT153

Depois dessa etapa considerei que *era necessário praticar a fala, atribuí à internet* esse papel. Comecei a procurar sites de bate papo em inglês e após a indicação de um amigo cheguei ao **site[...]**que é um site específico para troca de **experiências linguísticas através da escrita e da fala (hosted by Rosetta Stone Method)**

## JOGO

Excerto TEXT 181

Na internet, costumava jogar online com usuários de todo o mundo. **O jogo em si foi fundamental para meu vocabulário** pelo constante contato com o desconhecido, o qual as vezes conseguia entender simplesmente associando a ação/imagem à palavra ou buscando traduções. **A conversação com outras pessoas através de jogos online também favorece, uma vez que estimula/obriga a escrever e pensar em inglês.**

Excerto TEXT 49

Minha experiência com inglês **começou através de jogos de vídeo game (principalmente rpg)** onde eu **precisava entender algumas palavras para poder da sequência ao jogo** e ao mesmo tempo me fez criar interesse pela língua.

Excerto TEXT 187

**Aprendi muito do inglês em jogos** e com navegação pela internet. [...]

Excerto TEXT 189

**O inglês dos jogos de video game foi o principal fator na minha aprendizagem** fora da sala de aula. Eu sempre gostei muito de jogos de video game e queria sempre **saber o que estava escrito nas falas dos personagens,** principalmente nos *jogos de RPG, que tinham grandes enredos sendo narrados e diálogos durante grande parte das 40 ou 50 horas necessárias para terminar o jogo.* [...]

Excerto TEXT 108

Diria que 80% do meu contato com a língua inglesa se deu através de jogos online durante minha adolescência. [...]

O item lexical MÚSICA (149), com a segunda maior frequência na lista de palavras relacionadas às TICs, sugere que os participantes, por meio da música, desenvolvem a compreensão auditiva, a aquisição de vocabulário e torna-se uma oportunidade de contato linguístico com a língua inglesa. Portanto, a música revela-se na percepção dos aprendizes como um potencial para aprendizagem e aquisição de línguas, como observamos nos excertos destacados em negrito para o item lexical música:

## MÚSICA

Excerto TEXT 196

**Sempre ouvi músicas em inglês e li as letras e suas respectivas traduções, isso ajudou bastante.**

Excerto TEXT 173

[...] Quando **ouço músicas cantadas em inglês, procuro nos encartes dos CDs a letras das músicas para poder acompanhá-las, prestando atenção na grafia das palavras**[...]

Excerto TEXT 99

Em minha experiência com a língua inglesa, várias foram as maneiras de *contato com o idioma*, das quais destaco as seguintes: **músicas e filmes são importantes para aprendermos a pronúncia**; [...]

Excerto TEXT 94

‘**Sempre ouvi músicas em inglês, e sempre tive a curiosidade para saber o que aquelas palavras cantadas pelos cantores significavam.** Essa foi o meu primeiro interesse em querer aprender a língua inglesa’

Excerto TEXT 66

Meu contato como inglês se deu primeiramente através **das músicas e filmes assistidos com legenda** (por preferência) na minha adolescência (no final da década de 90). [...]

A próxima seção apresenta as análises dos dados e resultados referentes às palavras relacionadas aos propiciamentos.

### 4.3. PALAVRAS RELACIONADAS AOS PROPICIAMENTOS

#### 4.3.1. CATEGORIA CINEMA E TELEVISÃO

Para análise da categoria cinema e televisão agrupamos os itens lexicais filme, seriado e TV realizando uma análise única, pois os itens lexicais nessas subcategorias emergiram como agrupamento de palavras (*clusters*) como se verifica a seguir.

Optou-se por realizar a análise dos dados dos itens lexicais filme e seriado /série juntamente com o nóculo *TV*, pois os itens emergem com o item lexical *TV*. Essa decisão deve-se ao fato que após análises das linhas de concordância realizadas separadamente para cada item, filme e seriado/série, observou-se que se constituíam no mesmo agrupamento de palavras (*clustering*) (ver – TAB. 9). A busca, por exemplo, por agrupamentos de palavras (*clustering*) por meio da ferramenta *Concord* com o nóculo *filme*, com 139 ocorrências, resultou nos seguintes agrupamentos: “Filmes e seriados” com 14 ocorrências, “Filmes e músicas” com 8 ocorrências, “Filmes e séries” com 8 ocorrências, “músicas e filmes” com 6 ocorrências, “filmes, séries e” com 6 ocorrências, “músicas, filmes e” com 5 ocorrências. O nóculo *filme* co-ocorre com itens lexicais, seriado, séries, totalizando 28 ocorrências, e com o item lexical música resultou em 19 ocorrências.

**Tabela 9** - Cluster com nóculo Filme.

N	Cluster	Freq.
1	FILMES E SERIADOS	14
2	ATRAVÉS DE FILMES	11
3	SÉRIES DE TV	10
4	FILMES E MÚSICAS	8
5	FILMES E SÉRIES	8
6	FILMES EM INGLÊS	7
7	DE FILMES E	7
8	ATRAVÉS DE MÚSICAS	6
9	MÚSICAS E FILMES	6
10	FILMES SÉRIES E	6
11	POR MEIO DE	5
12	DE TV E	5
13	DE ASSISTIR FILMES	5
14	MÚSICAS FILMES E	5

Os itens relacionados às TICs cujos colocados aparecem com maior frequência com o nóculo *filme*, são, respectivamente, música com 11 ocorrências como a primeira palavra à direita (R1), séries com 9 ocorrências com a segunda palavra à direita (R2) e com maior ocorrência o item seriados com 16 ocorrências como a segunda palavra à direita (R2). (ver - FIG. 16)

N	Word	With	Relation	Texts	Total	total Left	total Right	L5	L4	L3	L2	L1	Centre	R1	R2	R3	R4	R5
1	FILMES	filmes	0,000	113	126	0	0	0	0	0	0	0	126	0	0	0	0	0
2	E	filmes	0,000	84	105	30	75	1	5	3	1	20	0	46	14	6	2	7
3	DE	filmes	0,000	58	66	55	11	6	3	12	18	16	0	0	1	5	3	2
4	MÚSICAS	filmes	0,000	42	46	27	19	0	1	5	10	11	0	1	9	5	2	2
5	EM	filmes	0,000	32	33	5	28	0	2	0	0	3	0	11	1	9	4	3
6	SÉRIES	filmes	0,000	29	31	14	17	0	6	1	3	4	0	8	9	0	0	0
7	SERIADOS	filmes	0,000	28	30	9	21	0	1	1	4	3	0	4	16	0	1	0
8	INGLÊS	filmes	0,000	26	28	8	20	3	4	1	0	0	0	0	7	2	7	4
9	COM	filmes	0,000	20	22	9	13	1	1	3	2	2	0	2	2	2	3	4
10	QUE	filmes	0,000	18	20	7	13	3	2	1	0	1	0	2	2	3	3	3
11	ATRAVÉS	filmes	0,000	20	20	20	0	2	5	2	11	0	0	0	0	0	0	0
12	A	filmes	0,000	17	17	15	2	2	3	3	0	7	0	0	0	0	1	1
13	TV	filmes	0,000	16	17	11	6	0	0	1	7	3	0	0	0	1	4	1
14	ASSISTIR	filmes	0,000	13	13	12	1	0	0	0	2	10	0	0	0	1	0	0
15	LIVROS	filmes	0,000	13	13	6	7	0	1	2	2	1	0	1	2	2	0	2
16	ASSISTO	filmes	0,000	12	12	10	2	1	0	0	2	7	0	0	1	0	1	0
17	O	filmes	0,000	10	11	5	6	4	1	0	0	0	0	1	0	2	1	2
18	EU	filmes	0,000	11	11	9	2	0	1	4	4	0	0	0	0	2	0	0
19	POR	filmes	0,000	11	11	10	1	1	2	3	3	1	0	0	0	0	1	0
20	LÍNGUA	filmes	0,000	9	9	8	1	6	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1
21	GOSTO	filmes	0,000	8	8	7	1	1	0	4	2	0	0	0	0	0	1	0
22	LEGENDA	filmes	0,000	7	7	0	7	0	0	0	0	0	0	0	2	2	1	2
23	NÃO	filmes	0,000	7	7	0	7	0	0	0	0	0	0	0	3	0	1	3
24	VER	filmes	0,000	7	7	0	7	0	1	0	0	0	6	0	0	0	0	0
25	MAS	filmes	0,000	7	7	0	7	0	0	0	0	0	0	3	0	2	1	1
26	CONTATO	filmes	0,000	7	7	5	2	2	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0
27	ALGUNS	filmes	0,000	7	7	3	4	0	1	0	1	1	0	1	2	0	0	0
28	ASSISTINDO	filmes	0,000	7	7	0	7	0	1	0	0	2	4	0	0	0	0	0
29	JOGOS	filmes	0,000	7	7	1	6	1	0	0	0	0	0	1	3	0	1	1
30	INTERNET	filmes	0,000	7	7	2	5	0	1	0	0	1	0	0	0	2	1	2
31	NA	filmes	0,000	6	6	1	5	1	0	0	0	0	0	0	1	1	2	1

Figura 16 - Tela de colocados do nóculo *filme* no WordSmith Tools 5.0 *Concord*.

Os itens lexicais *filme*, *seriado/séries*, *filmes* são analisados com o nóculo *TV*, como se observa a seguir.

#### 4.3.2. FILMES E SERIADOS/SÉRIES DE TV

Com o auxílio da ferramenta *Concord*, o nóculo *filme* resultou 136 ocorrências, o nóculo *seriado*, lematizado com o lema *série*, resultou 94 ocorrências e o nóculo *TV* resultou 34 ocorrências. Sendo “*séries*” o colocado mais frequente com 16 ocorrências (ver – FIG. 17)

N	Word	With/Relation	Tests	Total	Left	Right	L5	L4	L3	L2	L1	Centre	R1	R2	R3	R4	R5
1	TV	tv 0,000	24	35	33	3	7	2	2	0	22	0	0	1	0	1	1
2	TV	tv 0,000	30	32	0	0	0	0	0	0	0	32	0	0	0	0	0
3	E	tv 0,000	18	22	9	13	0	1	7	1	0	0	6	3	1	1	2
4	SÉRIES	tv 0,000	18	19	17	2	0	0	1	16	0	0	1	1	0	0	0
5	FILMES	tv 0,000	16	17	6	11	1	4	1	0	0	0	3	7	1	0	0
6	EM	tv 0,000	9	10	0	10	0	0	0	0	0	0	0	3	3	2	2
7	A	tv 0,000	7	8	7	1	1	1	2	0	3	0	0	0	1	0	0
8	MÚSICAS	tv 0,000	8	8	7	1	3	3	0	1	0	0	0	0	1	0	0
9	INGLÊS	tv 0,000	6	6	0	6	0	0	0	0	0	0	0	1	3	2	0
10	POSITIVO	tv 0,000	3	5	1	4	0	0	0	1	0	0	1	0	1	2	0
11	SERIADOS	tv 0,000	5	5	5	0	0	1	0	3	1	0	0	0	0	0	0

Figura 17 - Tela de colocados do nódulo TV no *WordSmith Tools 5.0 Concord*.

A análise da lista de concordância do nódulo *TV/Televisão*, constata que os itens lexicais como filmes, seriados, séries, programas ocorrem na posição (L2), ou seja, a segunda palavra a esquerda do nódulo *TV*, como se pode observar nas 10 primeiras linhas de concordância. (ver - FIG. 18)

N	Concordance
1	através de músicas e seriados de TV, além de palavras presentes em
2	de músicas e assistindo séries de TV e filmes com legendas em inglês
3	com músicas nesse idioma, e séries de TV, porém até antes de entrar na
4	fora da sala de aula ocorre através da TV. Gosto de assistir filmes e séries
5	músicas e assistir a filmes ou séries de TV na língua inglesa. Também já tive
6	também através de filmes e séries de TV e foi imprescindível pelo meu
7	se enriquece por meio de programas de TV, séries e filmes que assisto em
8	sua grande maioria eram em inglês. A TV também é muito importante para o
9	ao hábito de leitura, de assistir a TV e séries em Inglês e ao contato com
10	na internet, jogos eletrônicos, séries de TV e filmes em inglês e com legendas.

Figura 18 - Linhas de concordância do nódulo TV.

Observando as linhas de concordância, torna-se aparente a escolha do item lexical TV com suas co-ocorrências: “seriados de”, “series de”, “ filmes”. Observa-se que, ao assistir aos filmes/seriados e séries de TV, na percepção dos aprendizes, o uso desses artefatos tecnológicos oferecem propiciamentos (*affordances*) linguísticos para compreensão oral e escrita da língua inglesa. A seguir, em trechos das linhas de concordância com o nódulo *TV*,

destacado em negrito, os propiciamentos (*affordances*) linguísticos mencionados pelos participantes. (ver - QUADRO 3)

Tipos de propiciamentos	Linhas de concordância com o nóculo TV
<i>Affordances linguísticas</i> compreensão oral e escrita	<p>(6) através de filmes e séries de TV e foi imprescindível pelo meu aprendizado, sendo responsável na verdade por 90% do meu conhecimento da língua, pois <b>me proporcionou familiaridade com a língua, ideia de pronúncia e formação de vocabulário</b></p> <p>(8) A TV também é muito importante para o aprendizado, já que eu posso <b>ver filmes, séries e outros programas em inglês, hoje em dia, com ou sem legenda.</b></p> <p>(10) séries de TV e filmes em inglês e com legendas. Todos esses fatores tiveram uma influência muito positiva no meu aprendizado, em especial na <b>leitura e compreensão de texto, e na compreensão auditiva.</b></p> <p>(13) Contato principalmente com <i>séries de TV</i> que <b>contribuem na compreensão áudio-visual e expressões do dia-a-dia.</b></p> <p>(15) Hábito de <b>assistir a séries de TV ou filmes falados em inglês (detesto dublagem) .... Todos esses contatos foram positivos.</b></p> <p>(17) Assisto a séries de TV, que possui <b>o uso de vocabulários mais recorrentes no meio e que facilitam o entendimento.</b></p>

Quadro 4 - Propiciamentos (*affordances*) linguísticos com o nóculo TV.

É interessante observar que, o artefato TV é percebido como um ambiente, que propicia aos aprendizes oportunidades através da ação assistir filmes e séries. Portanto, assistir filmes na TV resulta nas seguintes percepções de aprendizagem: (linha 6) proporcionou familiaridade com a língua e pronúncia; (linhas 8 e 9) auxiliou na compreensão oral, pois hoje, assistem filmes com ou sem legenda; (linhas 6, 10, 13, 17) aquisição de vocabulário e compreensão de textos.

### 4.3.3. LEGENDA

Com o auxílio da ferramenta *Concord*, o nóculo *legenda* resultou 41 ocorrências. A análise da lista inteira evidencia que o nóculo *legenda* co-ocorria, na maioria das vezes, com os colocados “com legenda”, “sem legenda” e “com ou sem legenda”. A seguir, as 10 primeiras linhas de concordância do nóculo *legenda*. (ver – FIG. 19)

N	Concordance
1	e assistindo séries de TV e filmes com <b>legendas</b> em inglês (hábito que mantenho até
2	através das músicas e filmes assistidos com <b>legenda</b> (por preferência) na minha
3	Assisto filmes em inglês sem <b>legenda</b> ou com legenda em inglês, ouço
4	com a língua inglesa são referentes a filmes <b>legendados</b> , jogos, eventualmente situações
5	Assisto filmes em inglês sem legenda ou com <b>legenda</b> em inglês, ouço musicas em inglês e
6	em inglês, hoje em dia, com ou sem <b>legenda</b> .
7	aulas era lendo artigos e vendo vídeos (sem <b>legendas</b> ) na internet. Como a maioria das
8	internacionais (metal) e gosto de filmes <b>legendados</b> , acredito que isto tenha me
9	na língua inglesa, mas quase sempre com <b>legenda</b> em português, por isso, essa prática
10	, o que se dá, por vezes, até mesmo sem <b>legenda</b> .

Figura 19 - Linhas de concordância do nóculo *legenda*.

Observando as linhas de concordância, torna-se aparente a escolha do item lexical *legenda* com suas co-ocorrências: “com legenda”, “sem legenda” e “com ou sem legenda”, como propiciamento com oportunidades para a aprendizagem e uso da língua inglesa. As linhas de concordância resultantes com o nóculo *legenda* sugerem que assistir a seriados/séries e filmes com ou sem legenda propicia oportunidades de aprendizagem da língua inglesa. Entretanto, na linha de concordância (9), a legenda torna-se uma limitação, pois o aprendiz afirma que a prática do uso de legenda em português “contribui pouco para o seu aprendizado”. Contudo, observa-se que, as demais linhas de concordância com o nóculo *legenda*, os aprendizes percebem esse artefato com propiciamento linguístico para contato com a língua inglesa. Esses propiciamentos linguísticos na percepção dos aprendizes contribuem para compreensão oral (linha 11), produção oral (14) da língua inglesa. É interessante observar que, na percepção do aprendiz (linha 17) o hábito de assistir filmes legendados possibilitou, segundo sua percepção de aprendizagem, melhora na leitura e interpretação de textos, conforme destaques em negrito, a seguir. (Ver- QUADRO 5)

Tipos de propiciamentos	Linhas de concordância com o nóculo <i>legenda</i>
<i>Affordances</i> linguísticas compreensão oral e escrita, produção oral	<p>(11) Procuo assistir filmes em inglês, tentando <b>compreender os diálogos sem ler as legendas.</b></p> <p>(14) Com seriados/filmes, <b>mesmo que legendados</b>, gosto de <b>aprender um pouco da pronuncia</b> não mecanizada apresentada por muitos dicionários online por exemplo.</p> <p>(15) Por último, <b>filmes com legenda tanto em inglês quanto em português desempenharam também importante papel.</b></p> <p>(16) Eu assisto muitas séries em inglês, por vezes sem legenda em português para que eu <b>treine a língua.</b> Faço aulas na Up Time, ouço muitas músicas em inglês.</p> <p>(17) A maior parte do que eu sei hoje em inglês eu aprendi assistindo séries, filmes e ouvindo musicas. Até hoje eu <b>mantenho esse hábito de ver filmes e series legendadas</b> e o resultado é muito positivo, hoje eu <b>leio e interpreto muito bem inglês</b></p> <p>(18) <b>Assistindo</b> a filmes falados na lingua inglesa e também a séries, porém <b>legendados</b> teve grande <b>contribuição para meu aprendizado.</b></p>

Quadro 5 - Propiciamentos (*affordances*) linguísticos com o nóculo *legenda*

#### 4.3.4. VÍDEO

Com o auxílio da ferramenta *Concord*, os nósculos *vídeo* e *video*<sup>36</sup> resultaram 10 ocorrências válidas para análise da categoria Vídeo. O nóculo *vídeo* resultou 11 linhas de concordância e o nóculo *video* 7 linhas de concordância, porém, para analisar a categoria vídeos, não foram consideradas as linhas de concordância com as palavras video-game(s). Portanto, após eliminar os itens referentes à video-games, foram obtidas 10 linhas de concordância com os dois nósculos, sendo o nóculo *vídeo* com 7 linhas de concordância e o nóculo *video* com 3 linhas de concordância como apresentado a seguir. (ver – FIG. 20 e 21)

<sup>36</sup> Erros de ortografia e acentuação foram mantidos.

N	Concordance
1	<del>com o inglês se iniciou através do vídeo game, mas não acho que</del>
2	<del>inglês começou através de jogos de vídeo game (principalmente rpg) onde</del>
3	utilizados pelos professores, além de vídeos e conversas durante viagens
4	enriquecem meu vocabulário (como vídeo aulas).
5	do que sei na língua inglesa através de vídeo-aulas na internet, artigos em inglês
6	fora das aulas era lendo artigos e vendo vídeos (sem legendas) na internet.
7	legendados, alguns pequenos textos e vídeos no geral. Sim, essas formas de
8	Seriados TV [positivo] Filmes [positivo] Vídeos na internet [positivo] Livros**
9	<del>desde pequeno através de músicas, vídeo game, escola. Todos tiveram</del>
10	<del>eram apenas com músicas, internet, vídeo games, seriados de TV e filmes.</del>
11	as legendas dos filmes, séries e vídeos que comecei, massivamente,

**Figura 20** - Linhas de concordância do nóculo *vídeo*.

N	Concordance
1	foram feitos através de músicas, vídeos e aulas no ensino fundamental e
2	<del>O inglês dos jogos de vídeo game foi o principal fator na minha</del>
3	<del>.Eu sempre gostei muito de jogos de vídeo game e queria sempre saber o</del>
4	filmes, seriados, letras de músicas, vídeos no canal do you tube, palestras,
5	<del>Livros, filmes, música, vídeo games.</del>
6	, livros e assistindo filmes, séries e vídeos em inglês no youtube. Muitas
7	<del>Video Games [positivo] Seriados TV</del>

**Figura 21** - Linhas de concordância do nóculo *vídeo*.

Constatou-se que o item lexical vídeo ocorre com o artefato tecnológico internet em (10%) das linhas de concordância supracitadas. Sendo que, com nóculo *vídeo* (ver- FIG. 20), resultaram as seguintes linhas de concordância: (linha 5) “através de vídeo-aulas na internet”; (linha 6) “vendo vídeos (sem legenda) na internet”; (linha 8) “Vídeos na internet [positivo]”; (linha 11) “vídeos que comecei, massivamente, baixar na internet”. No caso das concordâncias com nóculo *video* (ver – FIG 21) temos: (linha 4) “video no canal do youtube” e (linha 6) “ assistindo filmes, séries e videos em inglês no youtube”. Nas demais linhas de concordância com os nóculos *vídeo* e *video* as linhas sugerem o uso do vídeo em situações diversas como vídeo-aulas e vídeos em geral (linhas 3, 4, 7 e 1). A categoria vídeo sugere, a partir das experiências dos aprendizes, evidências de propiciamentos linguísticos para a compreensão oral da língua inglesa como na categoria TV, FILMES/SERIADOS/SÉRIES.

#### 4.3.5. MÚSICA

Com o auxílio da ferramenta *Concord*, os nódulos *música* e *musica* resultaram 149 ocorrências válidas para análise dessa categoria. O nódulo *música* resultou 129 linhas de concordância e o nódulo *musica* 22 linhas de concordância, porém, para analisar a categoria *música*, não foram consideradas as linhas de concordância com a palavra “musical”. Portanto, após eliminar os itens referentes à “musical”, foram obtidas 149 linhas de concordância com os dois nódulos, sendo o nódulo *música* com 129 linhas de concordância e o nódulo *musica* com 20 linhas de concordância como apresentado a seguir. A seguir, as 10 primeiras linhas de concordância do nódulo *música*. (ver - FIG. 22)

N	Concordance
1	se deu primeiramente através das músicas e filmes assistidos com
2	filmes e seriados em Inglês, letras de músicas, navegação na internet e
3	(CACS/UFMG), a compreensão de músicas, filmes e séries evoluiu,
4	para compreender a as letras das músicas e falas dos personagens. Ao
5	a língua através de textos acadêmicos, músicas, seriados e filmes. Foram
6	Meu contato foi somente com músicas e filmes, mas não vislumbro
7	Através de filmes, séries e músicas em inglês é possível aprimorar
8	da sala de aula. A maioria foi através de músicas e filmes, mas não tiveram
9	inglês, sempre tive contato com músicas nesse idioma, e séries de TV,
10	americanas. Também gosto muito de músicas internacionais. Mas tenho

**Figura 22** - 10 linhas de concordância com o nódulo *música*.

É interessante observar que, *música*, o segundo item lexical com maior frequência, representando 45,2 % do corpus, é percebido pelos aprendizes como uma forma de contato linguístico com a língua inglesa que ( linha 10, 76 ) aumenta o vocabulário; ( linha 76) contato real com a língua inglesa, pois “ expõe o aluno a vocabulários diferentes, gírias, dialéto”; ( linha 76, 128, 43, 33) tradução da letras de músicas propiciando interpretação do da língua. Os nódulos *música* e *musica* sugerem na percepção dos aprendizes, evidências de propiciamentos linguísticos para compreensão oral e escrita da língua inglesa destacados em negrito em 6 linhas de concordância a seguir (ver – QUADRO 6).

Tipos de propiciamentos	Linhas de concordância com o nóculo <i>música/musica</i>
<i>Affordances linguísticas</i> compreensão oral e escrita, produção escrita	<p>(33) Quando ouço músicas cantadas em inglês, procuro <b>nos encartes dos CDs a letras das músicas para poder acompanhá-las, prestando atenção na grafia das palavras.</b></p> <p>(43) Também gosto muito de <b>traduzir/ver traduções de músicas</b></p> <p>(10) Também gosto muito de músicas internacionais. Mas tenho muita dificuldade de traduzí-las apesar de considerar que esse contato ajuda a <b>umentar meu vocabulário e melhora minha audição no tocante à pronúncia da língua.</b></p> <p>(76) O contato com músicas em inglês, definitivamente, foi a atividade "extra-classe" que mais fiz durante meu ensino da língua inglesa. A música, além de divertir, expõe o aluno a <b>vocabulários diferentes, gírias, dialetos diferentes e isso é muito importante para enter</b> a amplitude de uma língua.</p> <p>(122) ouvia músicas em Inglês e tentava <b>escrever a letra</b>, escrevia meus sonhos, poemas, receitas e outras coisas em Inglês.</p> <p>(128) Gosto bastante de ouvir músicas em inglês e depois <b>ver a tradução e saber o que estou cantando e entender o significado</b> de cada uma das palavras e colocações.</p>

Quadro 6 - Propiciamentos (*affordances*) linguísticos com o nóculo *música/música*.

#### 4.3.6. INTERNET

Com o auxílio da ferramenta Concord, o nóculo internet resultou 41 ocorrências. É interessante observar que a categoria Internet é um ambiente rico em propiciamentos no qual os aprendizes “navegam” (ver - FIG. 23), como mostram as 10 primeiras linhas de concordância do nóculo internet.

N	Concordance
1	do dia-a-dia. Com a navegação na <a href="#">internet</a> foi possível ampliar o
2	através de músicas e de navegação na <a href="#">Internet</a> .
3	e principalmente através do uso da <a href="#">internet</a> . Todos contribuíram
4	, e pesquisar algumas coisas na <a href="#">internet</a> , além de estar fazendo curso
5	para aprendermos a pronúncia; jogos e <a href="#">internet</a> são importantes para
6	acadêmicas e pelo avanço que a <a href="#">internet</a> impôs na comunicação e no
7	, letras de músicas, navegação na <a href="#">internet</a> e viagem ao exterior.
8	que tive foram alguns filmes e músicas, <a href="#">internet</a> , jogos eletrônicos e contato
9	séries de tv, ouvir música, e navegar na <a href="#">internet</a> . esses contatos me ajudam um
10	de palavras presentes em páginas da <a href="#">internet</a> , filmes, jogos, etc.

Figura 23 - 10 primeiras linhas de concordância do nóculo *internet*.

Este artefato sugere propiciamentos com oportunidades linguísticas e sociais, que serão apresentados a seguir e destacados em negrito conforme as linhas de concordância com nódulo *internet* (ver QUADRO 7).

Tipos de propiciamentos	Linhas de concordância com o nódulo <i>internet</i>
<p><i>Affordances linguísticas</i> Produção oral, compreensão oral e escrita</p>	<p>(22) Continuo mantendo contato com estrangeiros, via internet, onde <b>conversamos sempre em inglês.</b></p> <p>(19) Acesso paginas na internet <b>para aprender a lingua.</b></p> <p>(1) Com a navegação na internet foi possível <b>ampliar o conhecimento ma interpretação de textos e vocabulário.</b></p> <p>(28) meu contato com a língua tem sido todo através <b>de leitura na internet, livros e assistindo filmes, séries e videos em inglês no youtube.</b></p> <p>(33) E a navegação na internet <b>existe documentários, entrevistas e programações que ainda não foram traduzidas para o português, procuro me exercitar ao assisti-las.</b></p> <p>(36) Depois dessa etapa considereí que <b>era necessário praticar a fala, atribuí à internet</b> esse papel. Comecei a procurar sites de bate papo em inglês e após a indicação de um amigo cheguei ao site[...]que é um site específico para <b>troca de experiências linguísticas através da escrita e da fala</b> (hosted by Rosetta Stone Method</p>
<p><i>Affordances sociais</i></p>	<p>(22) Continuo mantendo <i>contato com estrangeiros, via internet, onde conversamos sempre em inglês.</i></p> <p>(36) Depois dessa etapa considereí que era necessário <i>praticar a fala, atribuí à internet</i> esse papel. Comecei a procurar sites de bate papo em inglês e após a indicação de um [...] <b>ferramenta Skype onde, no meu caso, fiz muitos amigos e mantenho contato até hoje</b>, nativos e não nativos; considero a evolução da ideia do “Penpal” em inglês.</p> <p>(38) <b>O writing em conversações pela internet.</b> São formas de manter meu inglês em um nível razoável, já que não <b>disponho de um nativo pra conversar o tempo todo.</b></p>

Quadro 7 - Propiciamentos (*affordances*) com nódulo internet.

É interessante observar que a categoria Internet, devido à convergência das mídias existentes nesse ambiente, sugere evidências de propiciamentos de práticas sociais de linguagem como: (linhas 22,36,38,19) contato linguístico com inglês para interação, conversar em inglês com nativos, e não nativos e aprender a língua. Além disso, propiciamentos para compreensão

escrita (linha 1) interpretar textos; produção escrita ( linha 38) redigir textos em inglês e compreensão oral (linha 28) assistir aos filmes, séries e vídeos em inglês no *youtube*.

#### 4.3.7. ONLINE

Com o auxílio da ferramenta *Concord*, os nódulos *online*, *on line* e *on-line* resultou 12 ocorrências (ver – FIG. 24, 25 e 26). Ao observar as linhas de concordância com nódulo *online*, torna-se aparente a escolha do item lexical *online* como ambiente para jogar e aprender. Os nódulos *online/ online/ on line* co-ocorrem com os itens lexicais jogos, jogar online na posição (L1), ou seja, a primeira palavra à esquerda do nódulo como se pode observar nas linhas de concordância: “jogar online” (linha 1), “jogos online” (linhas 2, 4 e 6), “jogos on line” (linha 3). Nas demais linhas de concordância, a primeira palavra à esquerda dos nódulos *online/ online/ on line* co-ocorrem com os itens lexicais “curso online/ on line” (linhas 6, 7, 1), “dicionários online” (linha 3) “textos on line” (linha 2), “disciplina on-line” (linhas 1 e 2). As concordâncias com os nódulos *online/ online/ on line* evidenciam propiciamentos com oportunidades linguísticas para usar a língua inglesa em situações de interação em jogos e na percepção dos aprendizes desenvolve o vocabulário.

Figura 24 - 7 linhas de concordância dos nódulos *online*.

N	Concordance
1	a língua. Comecei a fazer um curso <b>on line</b> , me apaixonei. Então decidi
2	alem da leitura de textos impressos ou <b>on line</b>
3	eletrônicas de programação, de jogos <b>on line</b> , de leitura de artigos científicos,

Figura 25 - 3 linhas de concordância dos nódulos *on line*.

N	Concordance
1	de conseguir a matrícula na disciplina <b>on-line</b> . Espero sinceramente que
2	como eletiva e na maior parte como <b>on-line</b> (o que não quer dizer que é bom,

Figura 26 - 2 linhas de concordância dos nódulos *on-line*.

#### 4.3.8. JOGOS

Com o auxílio da ferramenta *Concord*, o nódulo *jogo* resultou 34 ocorrências. Nas linhas de concordância com o nódulo jogos, ocorrem os itens lexicais eletrônicos, como se pode observar nas 10 primeiras linhas de concordância do nódulo jogos (ver – FIG. 27).

N	Concordance
1	filmes/ <b>jogos</b> /computadores/programas de
2	são referentes a filmes legendados, <b>jogos</b> , eventualmente situações
3	o meu aprendizado da língua inglesa. <b>Jogos</b> eletrônicos conhecidos como
4	para aprendermos a pronúncia; <b>jogos</b> e internet são importantes para
5	foram alguns filmes e músicas, internet, <b>jogos</b> eletrônicos e contato com
6	meu hábito de escutar músicas, ver <b>jogos</b> e series estrangeiros e ler livros
7	. Considero-os impactos positivos. <b>Jogos</b> , embora sejam parte do meu
8	em páginas da internet, filmes, <b>jogos</b> , etc.
9	foi através de navegação na internet, <b>jogos</b> eletrônicos, séries de TV e filmes
10	dos personagens, principalmente nos <b>jogos</b> de RPG, que tinham grandes

Figura 27 -10 primeiras linhas de concordância do nóculo jogos.

Constata-se que a categoria jogos oferece propiciamentos com oportunidades linguísticas e sociais que promovem o contato linguístico com a língua inglesa, que serão apresentadas a seguir e destacados em negrito conforme as linhas de concordância com nóculo *jogo* (ver QUADRO 8).

<b>Tipos de propiciamentos</b>	<b>Linhas de concordância com o nóculo <i>jogos/online</i></b>
--------------------------------	--

<p><i>Affordances linguísticas</i> compreensão oral e escrita,</p>	<p>(10) O inglês dos jogos de video game foi o principal fator na minha aprendizagem fora da sala de aula. Eu sempre gostei muito de jogos de video game e queria sempre saber o que <b>estava escrito nas falas dos personagens</b>, principalmente nos jogos de RPG, que tinham grandes <b>enredos sendo narrados</b> e diálogos durante grande parte das 40 ou 50 horas necessárias para terminar o jogo.</p> <p>(3) Jogos eletrônicos conhecidos como MMORPGs (massive multiplayer online role playing game), como Tibia e World of Warcraft, <b>me proporcionaram inúmeras situações de contato com falantes nativos da língua não só na modalidade escrita, como também através de programas do tipo VoIP</b> (voice over Internet protocol) onde pude <b>aprender, na prática, as habilidades de listening e speaking.</b></p> <p>(14) Na internet, costumava <b>jogar online</b> com usuários de todo o mundo. O jogo em si foi fundamental para meu <b>vocabulário pelo constante contato com o desconhecido</b>, o qual as vezes conseguia entender simplesmente <b>associando a ação/imagem à palavra ou buscando traduções.</b></p> <p>(20) Mas, a participação mais impactante foi a dos jogos eletrônicos. A partir do momento que criei interesse em jogos, e para jogá-los <b>eu precisava do inglês</b>, este passou a ser algo importante e necessário em minha vida.</p> <p>(27) Minha experiência com inglês começou através de jogos de vídeo game (principalmente rpg) onde <b>eu precisava entender algumas palavras</b> para poder da sequência ao jogo e ao mesmo tempo me fez criar interesse pela língua.</p> <p>(14) A conversação com outras pessoas através de jogos online também favorece, uma vez que estimula/obriga a <b>escrever e pensar em inglês.</b></p>
--	--

**Quadro 8** - Propiciamentos (*affordances*) linguísticos com os nódulos *jogos/online*.

No que tange aos propiciamentos sociais, os aprendizes relatam que podem interagir ( linha 3, 14) com usuários de todo mundo todo através da interação escrita e verbal. O jogo é percebido como instrumento para comunicação e ambiente para aprender, praticar L2 e desenvolver habilidades linguísticas, e na ação de jogar o aprendiz se depara com a necessidade de uso de L2 para participar e acompanhar a sequência do jogo (linhas 27,20). Sendo assim, o aprendiz conta com seus próprios propiciamentos, como motivação e autonomia para agir nesse ambiente.

A seguir serão apresentados os resultados das análises referentes às palavras relacionadas aos propiciamentos, na tentativa de responder a segunda pergunta: “*Há evidências de propiciamentos (afforandces) no discurso produzido pelos participantes?*”.

#### 4.3.9. SEGUNDA PERGUNTA

Assim como na natureza os ambientes midiáticos oferecem um conjunto de propiciamentos que podem ser modificados de acordo com as necessidades do indivíduo, oferecendo um contexto rico e natural para aprendizagem de línguas. Nos resultados supracitados sobre evidências de propiciamentos no discurso dos participantes os artefatos como FILME, SERIADOS/SÉRIES, MÚSICA, TV, INTERNET, LEGENDA, JOGOS, originalmente criados para propósitos de entretenimento, são modificados pelos participantes para promover um contexto rico e natural para aprendizagem de línguas, sem que se abra mão dos valores lúdicos.

Os itens TV (34) e INTERNET (41) configuram como ambientes utilizados pelos participantes para assistir aos FILMES e SERIADOS/SÉRIES para o uso e aprendizagem da língua inglesa. Além disso, para assistir aos FILMES e SERIADOS/SÉRIES, os participantes se apropriam do artefato LEGENDA com suas co-ocorrências “com legenda” ou “sem legenda” para o uso e aprendizagem de L2, revelando que o uso/ou não da LEGENDA evidencia um propiciamento linguístico para a compreensão oral e escrita da língua inglesa.

O item lexical MÚSICA (149), com a segunda maior frequência na lista de palavras relacionadas às TICs, sugere evidências de propiciamentos linguísticos, como o item lexical FILME, para compreensão oral e escrita da língua inglesa. Os participantes revelam que, por meio da música, desenvolvem a compreensão auditiva, a aquisição de vocabulário e, dessa maneira, encontram uma oportunidade de contato linguístico com a língua inglesa. Portanto, a música revela-se como um potencial para aprendizagem e aquisição de línguas.

Os resultados assinalam que há evidências de propiciamentos no discurso dos participantes. No Quadro a seguir, serão apresentadas as evidências de propiciamentos identificados por meio das narrativas dos participantes na pesquisa. (ver - QUADRO 9).

<b>Categorias</b>	<b>Tipos de propiciamentos</b>	<b>Itens lexicais recorrentes</b>	<b>Propiciamentos evidenciados a partir do discurso dos participantes</b>
<b>Cinema e televisão</b>	<i>Affordance</i> linguístico	Filmes/ seriados/séries legenda TV Vídeos	Aquisição de vocabulário; Associação do uso da linguagem em contextos da vida real; Desenvolvimento da compreensão auditiva e escrita; Oportunidade de contato linguístico com a língua inglesa; Potencial para aprendizagem e aquisição de línguas.
<b>Música</b>	<i>Affordance</i> linguístico	Música	Compreensão auditiva; Aquisição de vocabulário. Oportunidade de contato linguístico com a língua inglesa; Desenvolvimento da compreensão auditiva e escrita; Potencial para aprendizagem e aquisição de línguas.
<b>Internet, online e Jogos</b>	<i>Affordance</i> linguístico e social	Jogos Internet Online	Interação online via vídeo e/ou texto com nativos e não nativos de L2; Associação do uso da linguagem em contextos da vida real; Oportunidades linguísticas para aprender e usar a língua inglesa em situações de interação em jogos e desenvolvimento de vocabulário; Oportunidade de contato linguístico com a língua inglesa; Potencial para aprendizagem e aquisição de línguas.

Quadro 9 - Propiciamentos (*affordances*) evidenciados a partir do discurso dos participantes.

Nesse estudo, os resultados sugerem que o impacto das tecnologias de mediação em contextos informais de aprendizagem, no que se refere ao contato linguístico em língua inglesa, é evidenciado nas escolhas lexicais dos participantes da pesquisa. A influência da mídia revelada na frequência dos itens lexicais FILME, SERIADO/SÉRIES, LEGENDA, MÚSICA, INTERNET e JOGOS, na percepção dos participantes sobre o uso desses artefatos e seu papel em promover oportunidade de contato linguístico com a língua inglesa. Além disso, confirmam eixos de convergência entre TICs e contato linguístico com a referida língua. Esses resultados corroboram alguns estudos empíricos (Santos 2013, Paiva 2005, Berns *et al.*, 2007, Fitzgerald & Debski, 2006, Franco 2013, Costa 2013, Santos 2011, Silva, 2012) discutidos no capítulo II, que buscaram compreender a aproximação entre ensino de línguas e práticas linguísticas que viabilizam a compreensão da relação entre artefatos tecnológicos e

aprendizagem de línguas. Entretanto, vale ressaltar que os dados elencados neste estudo são indícios de percepção de aprendizagem, mas que não podem confirmar se tal aprendizagem de fato ocorreu.

No próximo capítulo, as perguntas de pesquisa e o ponto de partida desta dissertação serão retomados. Serão discutidas as contribuições do estudo, limitações e possibilidades de futuras pesquisas. Por fim, serão apresentadas as considerações finais.

## **CAPÍTULO 5**

## 5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este capítulo retoma as perguntas de pesquisa com base na análise dos dados, em que foram apresentados o resumo dos resultados mais salientes, e retomado o ponto de partida para esta investigação em uma primeira seção. As seções seguintes discutem as contribuições do estudo, limitações e possibilidades de futuras pesquisas. Por fim, algumas considerações finais são tecidas na seção final.

### 5.1. RETOMADA DA PERGUNTA DE PESQUISA

Em relação ao questionamento da primeira pergunta, “*Qual a frequência de itens lexicais relacionados às TICs utilizados pelos participantes da pesquisa?*” Os resultados a partir da lista de frequência evidenciam que o impacto das tecnologias de mediação em contextos informais de aprendizagem, no que se refere ao contato linguístico em língua inglesa, está presente nas escolhas lexicais dos participantes da pesquisa. A influência da mídia, revelada na frequência dos itens lexicais FILME, SERIADO/SÉRIES, LEGENDA, MÚSICA, INTERNET e JOGOS, e seu papel em promover oportunidade de contato linguístico com a língua inglesa, confirmam eixos de convergência entre TICs e L2. Sendo que música e filme resultaram como os itens com maior frequência lexical a partir da lista de frequência.

Sob um viés histórico, a música faz parte da humanidade desde seus primórdios, porém a tecnologia voltada para a música, como a conhecemos hoje, segundo Gohn (2001, p. 4), teve como marco a criação do gramofone pelo alemão Émile Berliner em 1888, que registrou o som em discos metálicos. Segundo Tinhorão (1981) citado por Gohn (2001) o fonógrafo foi aperfeiçoado por Edison a partir do gramofone sendo apresentado na Exposição Universal de Paris em 1889. Em uma sessão demonstrativa pela primeira vez no Brasil, no mesmo ano de 1889, contou com a presença do Imperador Dom Pedro II e de sua filha Princesa Isabel. Por sua vez, o primeiro filme<sup>37</sup> foi feito pelos Irmãos Lumière<sup>38</sup> em Paris em 1895. No Brasil, a primeira exibição de cinema aconteceu em 8 de julho de 1896, no Rio de Janeiro, por iniciativa do exibidor itinerante belga Henri Paillie. A popularização do cinema ocorre a partir da década de 30,

---

<sup>37</sup> Para assistir ao filme acessar <http://www.youtube.com/watch?v=v6i3uccnZhQ>

<sup>38</sup> [http://pt.wikipedia.org/wiki/Auguste\\_e\\_Louis\\_Lumi%C3%A8re](http://pt.wikipedia.org/wiki/Auguste_e_Louis_Lumi%C3%A8re). Acesso em 26 de mai. 2014.

acordos comerciais permitem que filmes norte-americanos entrem no Brasil isentos de taxas alfandegárias<sup>39</sup>.

Enfim, em meio às revoluções tecnológicas como a massificação da internet no Brasil desde 1995, e a multimodalidade presente nos *games*, talvez fosse possível imaginar, a princípio, que esses seriam os artefatos tecnológicos com maior frequência lexical utilizados pelos participantes da pesquisa. Entretanto, em nada se comparam os resultados desses artefatos com música e filme. É interessante ressaltar que as tecnologias música e filme, mesmo com mais de cem anos de existência, destacam-se nessa pesquisa como a TICs com maior frequência lexical.

Em relação à segunda pergunta, “*Há evidências de propiciamentos (affordances) no discurso produzido pelos participantes?*” Os resultados obtidos a partir da análise de conteúdo assinalam que há evidências de propiciamentos no discurso produzido pelos participantes. Com base nos dados analisados, os participantes assinalam que os ambientes midiáticos: TV e Internet oferecem ambientes com potencial para aprendizagem e aquisição de línguas, pois oferecem um contexto rico e natural para aprendizagem, sem que se abra mão dos valores lúdicos. Além disso, esses ambientes oferecem propiciamentos que podem auxiliar no desenvolvimento de habilidades comunicativas, com o uso da linguagem em contextos da vida real, permitindo, assim, oportunidades de contato linguístico com a língua inglesa em situações de interação fora da escola. Portanto, atividades como jogos virtuais, navegação na rede, filmes, seriados e música, à luz da visão ecológica da aprendizagem, oferecem propiciamentos linguísticos e sociais para o uso e percepção de aprendizagem de L2.

No discurso dos aprendizes, as experiências de aprendizagem de L2 fora da sala de aula, mostram que os artefatos tecnológicos, a princípio utilizados para fins lúdicos, propiciam um ambiente repleto de oportunidades para o uso e percepção de aprendizagem de língua inglesa. Sendo que, nesses ambientes mediáticos, na maioria das vezes, os artefatos tecnológicos são percebidos como um meio que oferece maiores oportunidades de contato linguístico com a língua inglesa em situações reais de uso. Sendo assim, contextos informais de aprendizagem não devem ser menosprezados no contexto educacional, mas como ambientes midiáticos “onde o aprendiz se encontra imerso cheio de significados em potencial disponíveis à medida

---

<sup>39</sup> [http://pt.wikipedia.org/wiki/Cinema\\_do\\_Brasil](http://pt.wikipedia.org/wiki/Cinema_do_Brasil) Acesso em 26 de mai. 2014.

que esse atua e interage de forma efetiva e significativa nesse meio ambiente” (van LIER, 2002, p. 246).

Mediante ao exposto, é possível afirmar que o objetivo desta pesquisa, isto é, investigar *como a utilização das tecnologias de mediação em relação ao inglês é percebida por usuários, estudantes universitários, participantes da pesquisa para o uso e a percepção aprendizagem de L2 (Inglês)*, foi atingido. Tal afirmativa é feita com base nos resultados obtidos por meio das escolhas lexicais materializadas no discurso produzido pelos participantes que revelam, pelo relato de suas experiências, que as tecnologias de mediação em contextos informais de aprendizagem oferecem propiciamentos para o uso e a percepção de aprendizagem de L2. Entretanto, vale ressaltar que nesta pesquisa os dados são indícios de percepção de aprendizagem, mas que não podem confirmar se tal aprendizagem de fato ocorreu. Sendo assim, são necessárias pesquisas que explorem as questões relacionadas entre aprendizagem do inglês com as experiências com as TICs examinadas.

## **5.2. RETOMADA DO PONTO DE PARTIDA DA INVESTIGAÇÃO**

O presente estudo explorou questões similares a investigação de Silva (2012) reaplicando os resultados com outra metodologia a fim de se buscar identificar como a utilização das tecnologias de mediação em relação ao inglês é percebida por usuários, estudantes universitários, participantes da pesquisa para o uso e aprendizagem de L2 (Inglês). O desenho metodológico escolhido por Silva (2012) para a coleta de dados foi de levantamento (*Survey*). Foram elaboradas perguntas fechadas com escala de opinião em que os respondentes foram questionados, se havia, através da mediação tecnológica, maiores oportunidades de contato linguístico com a língua inglesa. Porém, para a presente pesquisa, foi elaborada uma pergunta aberta em que os respondentes narraram espontaneamente suas experiências de contato com a língua inglesa fora da sala de aula durante sua história de aprendizagem.

Comparando os resultados gerados na pesquisa de Silva (2012) com este estudo sobre a relação das TICs e contato linguístico para o uso aprendizagem de línguas, observam-se evidências sobre a influência da mídia, como programas/seriados/filmes e músicas em inglês, jogos online, recorrentes em ambos os estudos. Os resultados gerados na pesquisa de Silva (2012) sugerem que o uso de algumas tecnologias cognitivas pode ser uma opção para o

contato linguístico em língua inglesa. O estudo apontou uma evidência estatística para a concordância de que o inglês é essencial para entender programas/seriados/filmes falados nesse idioma entre os dois cenários pesquisados, para se comunicar com estrangeiros pela internet e participar de redes sociais. Além disso, revelou não haver associação estatisticamente significativa para os grupos estudados entre as variáveis ter compreensão oral da língua inglesa e ouvir rádio online, ter compreensão oral e jogar online, ter compreensão oral, mesmo que fraca, e assistir a vídeo. Verificou-se uma significância estatística para a associação entre a compreensão escrita e acessar e-mail, assim como entre as variáveis produções escritas e jogar online para o conjunto das instituições.

No presente estudo, os resultados a partir da lista de frequência mostram que o impacto das tecnologias de mediação em contextos informais de aprendizagem, no que se refere ao contato linguístico em língua inglesa, é evidenciado nas escolhas lexicais dos participantes da pesquisa. A influência da mídia, revelada na frequência dos itens lexicais FILME, SERIADO/SÉRIES, LEGENDA, MÚSICA, INTERNET e JOGOS, e seu papel em promover oportunidade de contato linguístico com a língua inglesa, confirmam eixos de convergência entre TICs e L2. Subjacente às mídias citadas em ambos os trabalhos encontramos eixos de convergência entre, música, jogos, filmes, seriados falados em língua inglesa, como contato linguístico para o uso e percepção de aprendizagem nesse idioma.

Esses resultados assinalam que as mídias oferecem oportunidades linguísticas para o uso e aprendizagem de L2 em ambientes informais de aprendizagem. Mediante ao exposto, é possível afirmar que os resultados gerados nesta pesquisa corroboram Silva (2012). Os dados desta pesquisa mostram a confirmação de tendência já detectada no estudo de Silva (2012), sugerindo a tendência da influência das mídias como programas/seriados/filmes e músicas em inglês, jogos online, como artefatos tecnológicos usados pelos aprendizes para contato linguístico com a língua inglesa fora do ambiente escolar.

### **5.3. CONTRIBUIÇÕES DO ESTUDO, LIMITAÇÕES E FUTURAS PESQUISAS**

Considerando as limitações desta dissertação, sendo faixa-etária, contexto de ensino, número de participantes/voluntários, limitação geográfica da pesquisa, e aprendizagem de L2 e TICs, serão apresentadas algumas ponderações críticas. A primeira crítica refere-se ao número de

participantes/voluntários. Apesar da amostragem deste estudo de 6,15 % da população total ser considerada de significância estatística alta, um número maior de participantes poderia fornecer um *corpus* mais robusto, na medida em que a análise de frequência e concordância poderiam revelar mais padrões lexicais além dos detectados na pesquisa. Dessa forma, torna-se necessário o desenvolvimento de outras pesquisas que abordem o mesmo tema, porém com um número maior de participantes/voluntários, assim constituindo um *corpus* mais robusto com mais informações para análise.

Em segundo lugar, a crítica refere-se a faixa-etária e contexto de ensino do participantes/voluntários. O estudo apresenta resultados relacionados da população de estudantes universitários da UFMG, portanto desenvolver essa mesma pesquisa com amostragem em faixas-etárias diferentes, como adolescentes, em contextos do ensino fundamental e médio ou mesmo EJA (Ensino para Jovens e Adultos) poderia apresentar resultados diferentes, ou confirmar os padrões lexicais detectados nesta pesquisa.

Em terceiro lugar, a limitação geográfica da pesquisa, pois o estudo apresenta resultados relacionados à população de alunos universitários da UFMG, poder-se-ia realizar um estudo comparativo com alunos universitários de outro país onde L2 seja língua Inglesa. Desta forma, seria possível observar se os padrões lexicais são os mesmos, se ocorrem na mesma frequência e se sugerem propiciamentos semelhantes ou não.

E finalmente, saliento que os dados desta pesquisa são indícios de percepção de aprendizagem, mas que não podem confirmar se tal aprendizagem de fato ocorreu. Portanto, avançando nos limites deste estudo, um desdobramento com a verificação de correlatos mensuráveis de aprendizagem do inglês com as experiências com as TICs examinadas, poderiam ser explorados. Da mesma maneira, uma revisão sistemática<sup>40</sup> com metanálise quantitativa<sup>41</sup> que possibilite maior visibilidade e impacto das inúmeras pesquisas na área de Linguística Aplicada sobre a aquisição de habilidades linguísticas em ambientes mediáticos

---

<sup>40</sup> “A revisão sistemática (sinônimos: systematic overview; overview; qualitative review) é uma revisão planejada para responder a uma pergunta específica e que utiliza métodos explícitos e sistemáticos para identificar, selecionar e avaliar criticamente os estudos, e para coletar e analisar os dados destes estudos incluídos na revisão.” Disponível em < <http://metodologia.org/wp-content/uploads/2010/08/meta1.PDF>> Acesso em 31 de mar. 2014.

<sup>41</sup> Esse método, cuja utilização tem sido crescente em algumas áreas do conhecimento como Medicina e Agricultura, mas ainda é praticamente desconhecido nos meios de pesquisa na área de Letras e Educação.(PINTO, 2013, p.1034) Disponível em < <http://proxy.furb.br/ojs/index.php/atosdespesquisa/article/viewFile/4023/2491>> Acesso em 31 de mar. 2014.

informais como TV e Internet. Além disso, pesquisas experimentais sobre propiciamentos linguísticos para a compreensão oral e escrita da língua inglesa, como o uso ou não de legendas, endereçados nesta pesquisa, em ambientes mediáticos informais poderiam contribuir para elucidar a apropriação desses recursos para a aquisição de L2.

Esta dissertação apresentou como a utilização das tecnologias de mediação em relação ao inglês é percebida por usuários, estudantes universitários, participantes da pesquisa para o uso e percepção de aprendizagem de L2 (Inglês). Os resultados obtidos poderão contribuir para uma melhor compreensão sobre a relação entre as TICs e L2. Ressaltando que as experiências e os conhecimentos informais de aprendizagem que os alunos trazem para os estudos formais na escola possam ser incorporados e considerados como oportunidades com propiciamentos linguísticos e sociais. As questões analisadas e discutidas neste estudo podem contribuir para elucidar questões que podem servir como parâmetros para melhorias das práticas educacionais.

Espera-se que esse estudo venha preencher uma lacuna importante ao analisar empiricamente como a utilização das tecnologias de mediação em relação ao inglês é percebida pelos participantes, estudantes universitários, para melhor compreensão da relação entre aprendizes com as TICs para o uso e aprendizagem de L2. Além disso, que as questões e resultados sejam úteis à comunidade científica e relevantes para professores de língua inglesa e gestores educacionais, bem como para os aprendizes de língua inglesa cujas narrativas são a materialização das experiências que foram abordadas.

## REFERÊNCIAS

- BRASIL, Ministério da Educação, Secretaria de Educação Média e Tecnológica. *Parâmetros curriculares nacionais, códigos e suas tecnologias. Língua estrangeira moderna*. Brasília: MEC, 1999.
- BERBER SARDINHA, T. *Usando WordSmith Tools na investigação da linguagem*. (1999). Disponível em < <http://www2.lael.pucsp.br/direct/DirectPapers40.pdf>> Acesso em 05 de mar. 2014.
- BERBER SARDINHA, T. *Linguística de Corpus*. Barueri, SP: Editora Manole. 2004. 410 p.
- BERNS, Margie. *The presence of English: Sociocultural, acquisitional, and media dimensions*. In: BERNS, Margie; BOT, Kees de; HASEBRINK, Uwe. *In the Presence of English: media and European youth*. New York: Springer, 2007. p.1-14.
- COSTA, Giselda dos Santos. *Mobile Learning: Explorando potencialidades com o uso do celular no ensino-aprendizagem de língua inglesa como língua estrangeira com alunos da escola pública*. 2013. 182 p. Tese (Doutorado) – Universidade Federal de Pernambuco, CAC. Letras, Recife. 2013.
- DEMO, Pedro. “*Aprendizagem situada*”: *discutindo idéias de Gee*. Educação Profissional: Ciência e Tecnologia, Brasília, v. 2, n. 1, p. 11-26, jul./dez. 2007. Disponível em <<http://157.86.173.10/beb/periodicos/mfn9385>> Acesso em 10 de out. 2012.
- DÖRNYEI, Zoltán. *Questionnaires in second language research: construction, administration, and processing*. New Jersey: Lawrence Erlbaum, 2003. 156 p.
- FITZGERALD, Michael; DEBSKI, Robert. *Internet use of Polish by Polish Melburnians: Implications for maintenance and teaching*. In: *Language Learning & Technology*, vol.10, n.1. Jan. 2006, p. 87-109.
- FOOHS, Marcelo; ROCKENBACH, Liane Tarouco; AXT, Margarete. *Aquisição de vocabulário: o efeito de glossários eletrônicos*. CINTED-UFRGS. *Novas Tecnologias na Educação*. V.3 N° 2, Novembro, 2005. Disponível em < <http://seer.ufrgs.br/renote/article/viewFile/13961/7862>> Acesso em 01 de Jan. 2014.
- FRANCO, Claudio de Paiva. *Autonomia na aprendizagem de inglês: um estudo de caso com nativos digitais sob as lentes do caos e da complexidade*. Tese de Doutorado, Programa de Pós-Graduação em Estudos Linguísticos, Faculdade de Letras, Universidade Federal de Minas Gerais. Belo Horizonte, 2013. 201p. Disponível em:< <http://www.bibliotecadigital.ufmg.br/dspace/bitstream/handle/1843/LETR-94LNL7/1573d.pdf?sequence=1>> Acesso em 12 de nov. 2013.
- FREITAS (H.), JANISSEK (R.) e MOSCAROLA (J.). *Análise qualitativa em formulário interativo: rumo a um modelo cibernético conjugando análise léxica e de conteúdo*. CIBRAPEQ-Congresso Internacional de Pesquisa Qualitativa, 24 a 27 de março, Taubaté/SP, 2004. Poster e Workshop. 16 p. Disponível em<

[http://www.ufrgs.br/gianti/files/artigos/2004/2004\\_156\\_CIBRAPEQ.pdf](http://www.ufrgs.br/gianti/files/artigos/2004/2004_156_CIBRAPEQ.pdf)> acesso em 22 de jan. 2014.

GEE, James Paul. *What video games have to teach us about learning and literacy*. New York: Palgrave Macmillan, 2004.

GIBSON, James Jerome. *The ecological approach to visual perception*. Hillsdale, NJ; London: Lawrence Erlbaum Associates, 1986. 332 p.

GOHN, D. M. *A tecnologia na música*. In: INTERCOM – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação. XXIV Congresso Brasileiro da Comunicação, 2001, Campo Grande. Disponível em <<http://www.portcom.intercom.org.br/pdfs/149801003222230945765212217541460451734.pdf>> Acesso em 26 de mai. 2014.

HARTSON, H. REX. *Cognitive, physical, sensory, and functional affordances in interaction design*. In: Behaviour & Information technology. 2003. Vol. 22, n. 5315–338.

KRAMSCH, C (Ed.). *Language acquisition and language socialization – ecological perspectives*. London, New York: Continuum, 2002.

KRAMSCH, C. “How can we tell the dancer from the dance?” In: Kramsch, C. (org) *Language Acquisition and Language Socialization: Ecological Perspectives*. New York, NY. Continuum. 2002.

KERN, Richard. *Technology and language learning*. In: SIMPSON, James. *The Routledge Handbook of Applied Linguistics*. New York: Routledge, 2011.

PAIVA, V. L. M. O. *A pesquisa sobre interação e aprendizagem de línguas mediada pelo computador*. Calidoscópio, São Leopoldo, v. 3, n. 1, p. 5-12, jan./abr., 2005. Disponível em: <<http://www.veramenezes.com/cmc.htm>> Acesso em setembro 2011.

PAIVA, V.L.M.O. *Propiciamento (affordance) e autonomia na aprendizagem de língua inglesa*. In: LIMA, Diógenes (Org). *Aprendizagem de Língua Inglesa: histórias refletidas*. Vitória da Conquista: UESB, 2010, p. 151-161.

PAIVA, V.L.M.O. *O ensino de língua estrangeira e a questão da autonomia*. In: LIMA, D.C. (Org.). *Ensino e aprendizagem de língua inglesa: conversas com especialistas* São Paulo: Parábola Editorial, 2009. p. 31-38. Disponível em: <<http://www.veramenezes.com/leauto.pdf>> Acesso em: 09 de abril 2014.

PURUSHOTMA, Ravi. *Commentary: you're not studying, you're just....* Language Learning & Technology January 2005, Volume 9, Number 1. pp. 80-96.

RAMA, Paul S.; BLACK, Rebecca W.; VAN ES, Elizabeth; WARSCHAUER, Mark. *Affordances for second language learning in World of Warcraft*. 2012.

RIBEIRO, L. A.; RODRIGUES, M. C. B.; SOARES, E. A. L. *O ensino-aprendizagem de Língua estrangeira por meio de Edublog: por uma dimensão interacional da linguagem*. In:

III Encontro Nacional sobre Hipertexto - CEFET MG, 2009, Belo Horizonte. Anais... Disponível em: <<http://www.ufpe.br/nehete/hipertexto2009/anais.html>> Acesso em 9 de abril de 2014.

SANTOS, Lucas Moreira dos Anjos. *Panorama das pesquisas sobre TDIC e formação de professores de língua inglesa em LA: um levantamento bibliográfico a partir da base de dissertações/teses da CAPES*. Rev. bras. linguist. apl., Mar 2013, vol.13, no.1, p.15-36. ISSN 1984-6398.

SANTOS, V.R.F. *Os jogos de MMORPG como auxiliares no processo de aquisição de língua inglesa*. 2011. 121 f. Dissertação (Mestrado em Linguística Aplicada) – Faculdade de Letras da Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte. 2011. Disponível em baixado de : <<http://www.bibliotecadigital.ufmg.br/dspace/bitstream/handle/1843/DAJR-8GLRA7/1429m.pdf?sequence=1>> Acesso em 12 de fev. 2013.

SIEMENS, George. *Connectivism: A Learning Theory for the Digital Age*. 2004. Disponível em: Acesso em: 20 ago. 2012.

SILVA, A.C.O. *Mediação Tecnológica e Uso da Língua Inglesa em Dois Contextos Universitários Brasileiros*. 2012. 214 f. Tese (Doutorado em Linguística Aplicada) – Faculdade de Letras da Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte. 2012.

\_\_\_\_\_; GOMES, F. W. B. Aprender Línguas Estrangeiras por meio das TICs na perspectiva da Ecolinguística. Revista Litteris, v. 10, p. 46-60, 2012. Disponível em<[http://revistaliter.dominiotemporario.com/doc/RL10\\_APRENDER\\_LINGUAS.pdf](http://revistaliter.dominiotemporario.com/doc/RL10_APRENDER_LINGUAS.pdf)> Acesso em 26 de mai. 2014.

SCOTT, M. *WordSmith tools version 5*. Oxford: Oxford University, 2007. Disponível em<<http://www.lexically.net/wordsmith/>> Acesso em 05 de mar. de 2014.

SOUZA, Ricardo Augusto, ALMEIDA, Dilso Correa. Mediação tecnológica e experiências linguísticas emergentes: Uma proposta de leitura a partir da teoria da Teoria da Cognição Distribuída. Revista Contextos Linguísticos. No. 5,. p. 77-93. 2011. Disponível em: <<http://periodicos.ufes.br/contextoslinguisticos/article/view/5179/3875>> Acesso em 30 dez. 2013.

SNYDER, Ilana. Ame-os ou deixe-os: navegando no panorama de letramentos em tempos digitais. In. Araújo, Júlio César, Dieb, M. (Orgs.). *Letramentos na Web*. Fortaleza: Edições UFC, 2009. p. 23-45.

VAN LIER, L. A. An ecological-semiotic perspective on language and linguistics. In: KRAMSCH, C. (Org.). *Language acquisition and language socialization: ecological perspectives*. London/New York: Continuum, 2002. p. 140-164.

VAN LIER, L. From input to affordance: Social-interactive learning from an ecological perspective. In: LANTOLF, J. (Ed.) *Sociocultural theory and second language learning*. Oxford: Oxford University Press, 2000. p. 243-259.

WARSHAW, Mark. *Apresentação: uma bússola num turbulento mar de transformações*. In: JENKINS, Henry. *Cultura da Convergência*. Tradução Susana Alexandria. 2. ed. São Paulo: Aleph, 2009.

## ANEXOS

**Observação:** Uma versão eletrônica com os textos em.txt e listas geradas com *WordSmith Tools 5.0* para análise do *corpus* dessa investigação estão armazenados em um CD-ROM anexo em virtude de sua extensão. Ver Anexo CD-ROM.

Anexo A TEXTOS EM TXT.

Anexo B *CORPUS* STATISTICS.

Anexo C *Wordlist*- LISTA DE PALAVRAS DO *CORPUS* DE ESTUDO.

Anexo D PALAVRAS RELACIONADAS ÀS TICs.

Anexo E *Concordance* - LISTA DE PALAVRAS DO *CORPUS* DE ESTUDO.