

RELAÇÃO ENTRE NÍVEL DE PROFICIÊNCIA E PADRÕES DE USO DA LÍNGUA INGLESA:**A INFLUÊNCIA DE RECURSOS AUDIOVISUAIS***THE RELATIONSHIP BETWEEN PROFICIENCY LEVEL AND PATTERNS OF USE OF THE ENGLISH LANGUAGE:**THE INFLUENCE OF AUDIOVISUAL RESOURCES**Cândido Samuel Fonseca de Oliveira¹**Augusto Brêtas de Moura²**Karina Lúcia Ribeiro Canabrava³***RESUMO**

A presente pesquisa tem como objetivo lançar luz sobre a relação entre nível de proficiência e padrões de uso do inglês como segunda língua (L2). O entendimento sobre quais padrões de uso possuem maior interação com maiores níveis de proficiência traz sugestões não triviais acerca de hábitos que podem receber maior incentivo para o desenvolvimento dessa L2. Analisamos a proficiência e os padrões de uso do inglês como L2 de 133 participantes do ensino médio técnico do Centro Federal de Educação Tecnológica de Minas Gerais. A proficiência foi operacionalizada por meio de um teste de associação de palavras, o *Vocabulary Levels Test* ou VLT (NATION, 1990) e os padrões de uso foram investigados com perguntas retiradas do Questionário de Levantamento de Usos de Línguas (VALADARES, 2017). Nossos resultados indicaram que os itens (i) *jogar games com falas em inglês* ($p = 0.014$) (ii) *assistir vídeos em inglês* ($p = 0.024$) e (iii) *acessar informações em inglês na internet* ($p = 0.003$) explicam a variação de proficiência entre os participantes. Esses resultados sugerem que o desenvolvimento do inglês como L2 pode ser potencializado pelo contato com gêneros audiovisuais e com a internet nesse idioma.

PALAVRAS-CHAVE: Aquisição de L2. Proficiência. Gêneros Audiovisuais.

ABSTRACT

The present study aims to shed light on the relationship between levels of proficiency and patterns of using English as a second language (L2). The understanding of which patterns of use have greater interaction with higher levels of proficiency brings non-trivial suggestions about habits that can foster a greater incentive for the development of this L2. We analyzed English as L2 proficiency and usage patterns of 133 participants from technical high school at the Centro Federal de Educação Tecnológica de Minas Gerais. Proficiency was measured through a word association test, the Vocabulary Levels Test or VLT (NATION, 1990), and the patterns of use were investigated with questions taken from the Questionário de Levantamento de Usos de Línguas (VALADARES, 2017). Our results indicated that the items (i) *playing games with English speaking* ($p = 0.014$) (ii) *watching videos in English* ($p = 0.024$) and (iii) *accessing information in English on the internet* ($p = 0.003$) explain the variation proficiency among participants. These results suggest that the development of English as L2 can be enhanced by contact with audiovisual genres and with internet interactions in this language.

¹ Professor de Língua Inglesa do CEFET-MG Campus Contagem. Professor colaborador POSLIN-UFMG, coliveira@cefetmg.br, <https://orcid.org/0000-0001-7578-6288>.

² Aluno do curso de licenciatura em língua inglesa da UFMG. Bolsista PICV do CEFET-MG Campus Contagem, abretas38@gmail.com, <https://orcid.org/0000-0002-8547-8999>.

³ Professora de Educação Física do CEFET-MG Campus Contagem, karinacanabrava@cefetmg.br, <https://orcid.org/0000-0002-9117-6129>.

KEYWORDS: L2 Acquisition. Proficiency. Audiovisual Genres.

Introdução

A relação entre diferentes níveis de proficiência na segunda língua (L2) e diferentes experiências linguísticas há muitos anos é investigada dentro do campo da linguística. Ellis (2019) sustenta que há interesse teórico e aplicado no entendimento do papel exercido por diferentes experiências, tais como: instrução formal vs exposição naturalística, aquisição de L2 em contexto de imersão na primeira língua (L1) vs. aquisição de L2 em contexto de imersão na L2, exposição precoce vs. exposição tardia, aquisição sucessiva vs. aquisição simultânea e, entre outras, aprendizagem implícita vs. aprendizagem explícita.

Silva (2021) destaca que as perspectivas teóricas sobre o bilinguismo que consideram as diversas dimensões da experiência bilíngue têm se destacado no entendimento sobre os perfis de proficiência. O Princípio da Complementaridade (GROSJEAN, 2008) é uma dessas perspectivas. De acordo com este, bilíngues desenvolvem e utilizam suas línguas em diferentes contextos, com objetivos distintos e em interações diversas. Consequentemente, o nível de proficiência em uma língua poderá variar em diferentes domínios, de acordo com a exigência linguística destes. A título de ilustração, podemos imaginar um jovem bilíngue residente do Brasil que passa muitas horas jogando *games* em inglês, mas todas as suas outras interações sociais ocorrem majoritariamente em português. De acordo com o princípio da complementaridade, esse jovem pode ter uma proficiência em inglês no âmbito dos *games* maior do que em outros domínios e o inglês pode inclusive ser a língua dominante nesse domínio. Seguindo a mesma lógica, a proficiência dele em português no âmbito dos *games* pode ser menor do que em outros domínios. Assim, é possível conjecturar que alguns domínios terão impactos mais amplos no nível de proficiência em uma língua, enquanto outros poderão ter uma influência mais restrita, de acordo com o volume de interações linguísticas de cada um.

O presente trabalho visa contribuir para o entendimento desse assunto a partir de uma investigação sobre a relação entre níveis de proficiência e padrões de uso do inglês por adolescentes brasileiros alunos de cursos técnicos integrados ao ensino médio. Mais especificamente, o estudo teve como objetivo analisar mais profundamente os padrões de uso do inglês de alunos do Campus Contagem do Centro Federal de Educação Tecnológica de Minas Gerais (CEFET-MG) e suas possíveis correlações com as diferenças nos níveis de proficiência. O entendimento dessa questão pode ajudar profissionais de ensino e os próprios estudantes a mitigar as diferenças no nível de proficiência a partir de mudanças nos hábitos de uso do inglês como língua estrangeira.

O estudo de Valadares (2017) apresenta indícios de que o inglês está se tornando a língua prevalente em atividades envolvendo gêneros audiovisuais, tais como *games*, filmes e seriados para jovens da região sudeste do Brasil. Ademais, o estudo sugere que há uma correlação positiva entre o envolvimento nessas atividades e o nível de proficiência em língua inglesa. Esses resultados corroboram evidências recentes que demonstram que gêneros audiovisuais (RODRÍGUEZ-PEÑARROJA, 2020;

LI, 2020) podem desempenhar papéis positivos e significativos no processo de desenvolvimento da segunda língua (L2).

O estudo ora descrito pretende, assim, testar a hipótese de que diferenças no envolvimento em atividades com gêneros audiovisuais em língua inglesa podem contribuir para a grande variabilidade de proficiência nessa língua encontrada na instituição supracitada. Na seção que segue apresentaremos alguns estudos sobre a influência dos gêneros audiovisuais no desenvolvimento da L2.

1. A influência dos gêneros audiovisuais no desenvolvimento de L2

A aprendizagem de L2, que ora era limitada em grande parte ao contexto formal de ensino, hoje tem grande suporte de diferentes práticas socioculturais. Como mencionado por Xavier (2006) o jovem do século XXI já nasce inserido no contexto da cibercultura e, logo, se torna letrado rapidamente neste meio, ao passo que recebe instrução formal, alfabetizadora, na escola. O ensino formal e a aprendizagem explícita continuam desempenhando papéis importantes, mas a cibercultura tem aumentado consideravelmente o papel da aprendizagem implícita no desenvolvimento da L2, principalmente no caso da língua inglesa, que se solidificou com língua de comunicação global. Entendemos por aprendizagem implícita o processo intuitivo, subconsciente e não seletivo pelo qual os aprendizes internalizam a distribuição linguística do insumo processado e, por aprendizagem explícita, o processo consciente, estratégico e seletivo pelo qual os aprendizes absorvem informações linguísticas (OLIVEIRA *et al.*, 2020).

Em nosso estudo investigamos diferentes usos da língua inglesa por parte de estudantes de nível médio técnico. Alguns usos possuem uma relação mais forte com a aprendizagem explícita, tais como estudar inglês e tentar aprender letras de músicas. No entanto, a maioria dos hábitos investigados possuem uma relação mais forte com a aprendizagem implícita, tais como assistir TV, ler livros e ouvir músicas em inglês. Esses hábitos foram selecionados a partir do estudo de Valadares (2017), que será apresentado mais adiante.

A globalização e o avanço da tecnologia fazem com que hoje as pessoas tenham fácil acesso a materiais em língua inglesa. Livros, jornais, revistas e outros materiais escritos em língua inglesa podem ser facilmente acessados pela internet ou, até mesmo, comprados em versão impressa. Reuniões de trabalho, palestras e aulas nesse idioma gravadas ou ao vivo também já são uma realidade, bem como as conversas informais através de redes-sociais, salas de bate-papo e meios similares. Músicas, jogos, filmes são apenas alguns dos diversos entretenimentos disponíveis e de fácil acesso em língua inglesa. Assim, as possibilidades de uso envolvendo produção e/ou compreensão dessa língua estrangeira são abundantes e permitem que os falantes possam desenvolver o conhecimento implícito da L2 de forma intensa, contínua e variada.

Valadares (2017) argumenta que, à medida que o nível de inserção em inglês nas práticas de uso intensifica-se, os bilíngues apresentam melhoras significativas no conhecimento da L2. O autor conduziu um estudo que visava avaliar (i) a prevalência do uso da língua inglesa em contextos de

letramento digital de uma amostra de brasileiros usuários do inglês como L2 e (ii) o impacto dessas práticas midiáticas em um marcador explícito de aprendizagem de língua inglesa de mensuração de amplitude lexical.

Para conduzir o estudo foi utilizada uma metodologia de autoavaliação. A primeira tarefa era o *Questionário de Levantamento de Usos de Línguas*, que deveria ser preenchido digitalmente em plataforma online. O questionário contemplava 31 itens divididos em quatro esferas: informações biográficas, uso da língua (português e inglês) em práticas de letramento, proficiência e histórico linguístico do inglês. Em seguida, para aferir a proficiência, o autor fez uso do *Vocabulary Size Test*, ou *VST* (NATION; BEGLAR, 2007), que é um teste de amplitude lexical, que abrange 14 mil famílias lexicais⁴, para falantes não-nativos da língua inglesa. A ferramenta, como marcador de proficiência, permite fazer deduções sobre o tamanho do vocabulário receptivo escrito. O estudo contou com um total de 1102 participantes brasileiros residentes no Brasil. A média de idade dos participantes era 28 anos e aproximadamente metade dos participantes tinham ensino médio incompleto como maior grau de escolaridade. Além disso, a maioria dos participantes eram naturais da região sudeste do Brasil. Com exceção da idade, essas características se aproximam muito do perfil que investigaremos em nosso estudo.

Como era esperado, os resultados apontam que a língua portuguesa é prevalente em atividades de leitura/produção textual e comunicação diária (troca de mensagens e conversa). O autor argumenta que isso é fruto da realidade brasileira, já que a posição geográfica do país não é favorável ao contato com a língua inglesa. Isso é, as interações com uma língua estrangeira geralmente ocorrem em regiões de fronteiras com outros países e, em grande parte, com falantes do espanhol. Já a língua inglesa se mostra mais dominante entre os participantes nos itens que tratam do contato com a música, *games* e materiais audiovisuais, revelando uma maior adesão a programas, filmes e seriados em inglês – quando acompanhado do suporte de legenda – em comparação com os conteúdos em português, e inglês com legenda na mesma língua ou sem legenda. Desta maneira, os novos aparatos tecnológicos, como o trabalho evidencia, parecem promover uma nova configuração de dominância linguística na realidade brasileira que, apesar de marcada pelo português, sofre influência da expansão da língua inglesa em domínios de letramento digital.

Os resultados de Valadares (op. cit) sugerem que, à medida que a tecnologia avança e se torna mais acessível, materiais audiovisuais assumem um papel importante na interação entre bilíngues e o inglês como L2. Do ponto de vista da psicolinguística, isso pode ter um grande impacto positivo no desenvolvimento linguísticos desses falantes, uma vez que os materiais audiovisuais podem fornecer a eles uma ampla exposição à L2 por longos períodos de tempo, o que é essencial para o desenvolvimento do conhecimento implícito de uma língua (SPADA, 2013).

Há evidências de que o nível de vocabulário necessário para entender a língua falada é menor do que aquele necessário para entender a língua escrita. Peters & Webb (2018) apresenta estudos

⁴ Famílias lexicais se refere ao conjunto de itens derivados do mesmo léxico.

que estimam que aprendizes do inglês como segunda língua precisam saber aproximadamente 3.000 famílias lexicais para entender discursos falados e 8.000 famílias lexicais para compreender discursos escritos. Esses dados sugerem que materiais audiovisuais podem até ser mais apropriados para a aprendizagem de língua estrangeira do que materiais escritos. Nation e Beglar (2007) destacam algumas condições importantes para que um insumo linguístico fornecido por um material seja considerado apropriado para o ensino de L2. Três dessas condições parecem se relacionar com a exigência do insumo em termos de conhecimento de vocabulário: (i) o insumo precisa ser familiar aos aprendizes de L2, (ii) os aprendizes precisam ser capazes de adquirir conhecimentos lexicais a partir do contexto e (iii) apenas uma pequena parcela do vocabulário pode ser desconhecida. As outras condições são (iv) o insumo precisa ser processado em grande quantidade e (v) os aprendizes de L2 devem ter interesse no insumo ao ponto de desejarem compreendê-lo. Assim, materiais audiovisuais demonstram ter grande potencial em auxiliar o processo de aquisição de L2.

Alguns materiais audiovisuais podem apresentar interações autênticas de múltiplas pessoas e, dessa forma, podem fornecer um insumo cujas combinações linguísticas são muito próximas da língua em seu uso corriqueiro. Até mesmo gêneros como filme e série parecem apresentar uma linguagem próxima da linguagem cotidiana. Fernández-Guerra (2008), por exemplo, investigou se algumas séries apresentavam uma linguagem que se assemelhava a discursos genuínos naturalmente produzidos. Mais especificamente, a autora analisou a linguagem empregada para realizar pedidos/solicitações em quatro episódios de diferentes séries americanas em comparação com a linguagem utilizada no mesmo contexto em um corpus de inglês americano. Os resultados indicaram que, apesar de algumas pequenas divergências, a linguagem observada nos episódios em contextos de pedidos/solicitações correspondia à linguagem usada em discursos que ocorreram naturalmente. Os autores interpretam o resultado como evidência de que a linguagem utilizada nesses episódios pode ser considerada uma representação autêntica da linguagem cotidiana.

Os materiais audiovisuais também podem fornecer aos aprendizes de L2 exemplos de diferenças culturais, aspectos pragmáticos e formas não-verbais de comunicação que não são facilmente apresentados em gêneros escritos ou no contexto formal de ensino de L2. Rodríguez-Peñarroja (2020) faz uma extensa revisão sobre estudos que investigam a aplicabilidade desses materiais em contextos de ensino de língua estrangeira. As pesquisas apresentadas pelo autor sugerem efeitos vantajosos no uso deles, principalmente no que tange à exposição a aspectos pragmáticos do uso da língua. Tais aspectos, segundo o autor, tendem a não ser abordados suficientemente pelas três principais fontes de insumo linguístico disponíveis aos aprendizes de L2 em contexto formal de ensino: professores, colegas e livros didáticos.

O contato com a L2 através de gêneros audiovisuais também pode ainda trazer o desenvolvimento da leitura e os benefícios dela decorrente. Isso se deve ao fato de que muitos dos materiais que compõem esse gênero podem ser assistidos com legendas. De acordo com Lindgren e Muñoz (2013), para muitas crianças a legenda é uma fonte de leitura mais frequente do que os livros. Assim, o

desenvolvimento linguístico advindo do contato com uma L2 através de séries, filmes, desenhos e similares não é limitado ao seu uso oral.

Alguns estudos vêm investigando empiricamente os possíveis efeitos de aprendizagem gerados pelo contato com materiais audiovisuais. Peters e Webb (2018), por exemplo, analisaram a aprendizagem incidental de vocabulário gerada por um episódio completo de um programa de TV, um documentário com uma hora de duração sobre o economista J.M. Keynes. Mais especificamente, os autores conduziram dois experimentos, ambos envolvendo pré-teste, pós-teste e pós-teste tardio para analisar como fatores lexicais como cognaticidade, frequência de ocorrência e relevância da palavra influenciam a aprendizagem incidental de vocabulário.

Os experimentos foram conduzidos com dois grupos de bilíngues nativos do holandês com proficiência intermediária em inglês ou, mais especificamente, com bilíngues que mostraram familiaridade com as 3.000 famílias lexicais mais frequentes em língua inglesa. Além disso, também foi analisado o impacto de conhecimento do vocabulário prévio desses bilíngues. No experimento um, os autores mensuraram o efeito de um episódio de TV completo no reconhecimento de forma e recordação de significado. Nessa tarefa os participantes eram expostos a estímulos auditivos apresentados duas vezes por um falante nativo de inglês e indicavam em um formulário se conheciam a palavra apresentada. Em seguida, os participantes eram perguntados sobre o significado das palavras. Não houve diferença significativa em termos de reconhecimento de forma, mas o grupo-alvo apresentou resultados significativamente melhores do que o grupo controle na tarefa de recordação de significado. Os resultados apontaram que três parâmetros se correlacionaram de forma significativa com essa aprendizagem: cognaticidade, frequência de ocorrência e conhecimento prévio. No experimento dois, os autores mensuraram o efeito do mesmo material audiovisual no reconhecimento do significado. Nesse teste os participantes precisam selecionar o significado apropriado de cada uma das palavras apresentadas em uma tarefa de múltipla escolha. Os resultados encontrados no experimento dois também apontam para uma aprendizagem significativamente melhor por parte do grupo-alvo com uma correlação significativa entre os mesmos três parâmetros. De acordo com os autores, os resultados indicam um efeito positivo da ação de assistir um programa de TV, já que em ambos os experimentos os participantes que assistiram ao programa de TV aprenderam aproximadamente quatro palavras novas.

O estudo de Rodgers (2013) sugere que essa aprendizagem também pode ocorrer em bilíngues com menor nível de proficiência ou, mais especificamente, com bilíngues que ainda não adquiriram as 2.000 famílias lexicais mais frequentes da língua inglesa. O autor investigou, em uma série de experimentos, os efeitos de aprendizagem gerados pela ação de assistir dez episódios de uma série (*Chuck*). Mais especificamente, o autor investigou (i) a compreensão geral, (ii) a aquisição de vocabulário, (iii) os efeitos de cobertura lexical, (iv) o interesse em aprender inglês através de programas de TV e (v) os efeitos do uso de legendas em uma série de experimentos. Os resultados indicaram que (i) os participantes melhoraram o nível de compreensão geral; (ii) eles adquiriram em média seis palavras-alvo, o que foi significativamente maior do que o grupo controle; (iii) uma

maior cobertura lexical aumentou o nível de compreensão na maior parte dos episódios; (iv) o interesse dos participantes em aprender através de programas de TV aumentou à medida em que eles assistiram cada episódio e os participantes ainda apontaram que assistir vídeos pode ser uma estratégia de aprendizagem útil e divertida; e (v) as legendas facilitaram o nível de compreensão geral principalmente nos primeiros episódios e naqueles considerados mais difíceis. Assim, esses resultados positivos encontrados em um período curto e limitado a um material audiovisual nos estudos de Peter e Webb (2018) e Rodgers (2013) indicam que o hábito de assistir vídeos na L2 é capaz de potencializar o desenvolvimento desta.

Há outro gênero audiovisual cujo impacto no processo de aquisição de L2 vem sendo investigado: os *games*. Nesse tipo de jogo os jogadores manipulam eletronicamente imagens numa tela de televisão ou computador. O avanço tecnológico no desenvolvimento desses jogos permite que hoje os jogadores interajam ao vivo com outros jogadores ao redor do mundo através da escrita ou, até mesmo, da fala. Como em outros contextos do mundo moderno, o inglês vem sendo utilizado como língua franca nesses jogos. Em verdade, os *games* trazem uma oportunidade peculiar de uso do inglês como L2, já que permite uma comunicação rica, contextualizada e extensa entre múltiplos falantes de diferentes culturas, com negociação de significado, colaboração entre pares e suporte visual.

Alguns estudos investigaram possíveis efeitos de aprendizagem do hábito de jogar *games* em língua estrangeira. Sundqvist (2019) compara o vocabulário de aprendizes do inglês como L2 que jogam *games* em comparação com aqueles que não jogam. Mais de 1000 adolescentes com a idade de 15 ou 16 anos residentes da Suécia participaram do estudo. Os participantes passaram por uma bateria de testes que incluía dois testes similares aos que utilizaremos em nosso estudo: o *Vocabulary Levels Test* (NATION, 2001) e um questionário em escala Likert sobre os padrões de uso do inglês que, entre outros assuntos, envolvia perguntas sobre a frequência com a qual os alunos jogavam *games* em inglês. As análises de regressões múltiplas incluíram o tipo e a frequência de jogos como variáveis preditoras e o nível do conhecimento de vocabulário na L2 como variável resposta. No modelo final apenas a frequência apresentou um efeito significativo. Em um teste de produção também foi demonstrado que os jogadores apresentaram um melhor desempenho em todos os níveis de frequência de vocabulário. Os resultados são interpretados como evidência de que o hábito de jogar *games* em inglês tem um efeito positivo na aquisição de vocabulário dessa língua como L2.

Chotipaktanasook e Reinders (2018) investigaram o uso de um MMORPG (ou jogo de interpretação de personagens online e em massa para multijogadores) em um curso de línguas. Trinta aprendizes do inglês como L2 falantes nativos do tailandês participaram de uma série de aulas presenciais e algumas sessões de jogos. A maioria dos participantes tinham níveis menores de proficiência e não tinham experiência de imersão. Os autores analisaram as conversas dos participantes nas comunicações escritas e orais durante as aulas e durante os jogos. Os resultados indicam que os jogos geram uma interação maior e mais diversificada em termos de funções discursivas em comparação com as aulas. Conforme discutido por Li (2020), poucos estudos empíricos de alta qualidade que investigam a relação entre

games e aquisição de L2 foram desenvolvidos na última década, mas, de forma geral, eles revelam que os jogadores podem desenvolver a L2 a partir desses jogos.

O conjunto de estudos apresentados nesta seção sugere que aprendizes do inglês como L2 encontram em materiais audiovisuais ótimas oportunidades de interação envolvendo a L2 que podem auxiliar significativamente o desenvolvimento linguístico. Assim, hipotetizamos que o contato com materiais audiovisuais possui uma relação mais forte com nível de proficiência do que outros usos da língua inglesa. Para explorar essa hipótese, nós conduzimos uma pesquisa com adolescentes brasileiros alunos de uma instituição pública de ensino técnico que busca correlacionar os padrões de uso do inglês deles com os seus níveis de proficiência nessa língua. Na próxima seção, apresentamos a metodologia empregada na condução do nosso estudo.

2. Metodologia

2.1. Participantes

Participaram do nosso estudo 133 alunos do primeiro e terceiro anos dos três cursos técnicos (Controle Ambiental, Eletroeletrônica e Informática) do Centro Federal de Educação Tecnológica de Minas Gerais (CEFET-MG) Campus Contagem. Esses participantes constituem uma amostra de conveniência, uma vez que o primeiro autor do presente artigo atua como professor de inglês na instituição supracitada. Todos os participantes eram residentes da região metropolitana de Belo Horizonte.

Abaixo descrevemos os testes utilizados para classificar os participantes quanto a seus perfis linguísticos. Essa etapa também era parte de outra pesquisa que conduzimos de forma simultânea (OLIVEIRA *et al.*, 2020), mas que não tinha relação direta com o assunto aqui investigado.

2.2. *Vocabulary Levels Test*

Os participantes foram classificados de acordo com o nível de proficiência na língua inglesa. Esse construto foi operacionalizado por meio de um teste de amplitude lexical denominado *Vocabulary Levels Test* ou VLT (NATION, 1990). O VLT aproveita os estágios básicos e iniciais do aprendizado de vínculo forma-significado para determinar o nível de proficiência dos participantes (SCHMITT *et al.*, 2001). Na literatura de léxico mental da LE, a dicotomia entre “amplitude de vocabulário” e “profundidade de vocabulário” são frequentemente citadas como descritor de duas dimensões na organização e desenvolvimento da competência lexical (SCHMITT, 2014). De acordo com Anderson e Freebody (1981) a amplitude do vocabulário é entendida como a quantidade de palavras que alguém é capaz de reconhecer e conectar a um significado, isso é, o tamanho do vocabulário de um indivíduo. Já a profundidade do vocabulário refere-se a quão bem essas palavras são conhecidas por um indivíduo, ou seja, é a extensão da representação semântica (BECK, 1982).

O VLT é um teste criado para uso de pesquisadores que buscam gerar inferências sobre a dimensão do léxico mental em língua inglesa e tem por fundamento o estabelecimento de níveis relacionados a estratos de frequência típicos de ocorrências de famílias lexicais recorrentes em *corpora* gerais de determinada língua. Cada seção do VLT consiste em 30 itens em um formato de correspondência múltipla. Três itens representam 100 palavras de qualquer grupo de frequência específica. Cada grupo tem seis itens em uma coluna à esquerda, e o significado correspondente de três destes em outra coluna, à direita. Os participantes são solicitados a combinar cada sentido de significado na coluna da direita com um único item da coluna da esquerda. Um exemplo de grupo pode ser visto na figura 1.

Figura 1: Tarefa nos moldes do VLT

1 happen to	_____	by chance
2 make sense	_____	find
3 amount to	_____	become
4 get on with	_____	
5 come across		
6 bear in mind		

Fonte: Schmitt *et al.*, 2001, p. 58

Nesse teste, os participantes são divididos em cinco níveis. A conclusão bem-sucedida do nível 1 corresponde ao conhecimento das 2.000 famílias lexicais mais frequentes na língua; a conclusão do nível 2 corresponde ao conhecimento das 3.000 famílias lexicais mais frequentes; e o nível 3 corresponde ao conhecimento das 5.000 famílias lexicais mais frequentes. Já o nível 4 é uma seção especial correspondente ao vocabulário acadêmico e científico, que inclui muitas palavras derivadas do latim e, por isso, pode ser mais fácil para falantes de línguas de raiz latina, como o português. Por último, o nível 5 corresponde ao conhecimento das 10.000 famílias lexicais mais frequentes. Assim, o teste pode ser usado para colocar os alunos rapidamente em grupos de habilidades com base em seus conhecimentos de vocabulário (SCHMITT *et al.*, 2001).

De acordo com Webb *et al.* (2017), as 1000 famílias lexicais mais frequentes do inglês são as mais importantes quando se trata da compreensão básica da língua. Pensando nisso, nossos participantes foram classificados em dois grupos: menor proficiência e maior proficiência. O primeiro grupo (menor proficiência) se refere àqueles participantes que não passaram do primeiro nível do VLT e o segundo grupo se refere àqueles que passaram desse mesmo nível (maior proficiência).

2.3. Questionário de Levantamento de Usos de Línguas

Baseamos a maior parte de nossas questões no Questionário de Levantamento de Usos de Línguas, apresentado por Valadares (2017), que foi desenvolvido no intuito de mensurar o construto de dominância tendo em mente brasileiros usuários do inglês como L2. Após testes de

confiabilidade, a versão final do questionário possuía 31 questões que abarcavam quatro dimensões: informações biográficas, uso da língua (português e inglês) em práticas de letramento, proficiência e histórico linguístico.

Como nosso objetivo era avaliar os padrões de uso do inglês como L2, modificamos e reduzimos o número de questões. Ao adaptar o questionário levamos em conta as quatro dimensões mencionadas por Valadares. A maior diferença entre os questionários seria nosso maior foco no uso da língua (inglês) em hábitos cotidianos. Portanto, nosso questionário foi organizado da seguinte forma: aplicamos uma pesquisa com 18 questões para analisar o perfil e os padrões de uso do inglês dos participantes.

Através de uma escala Likert de cinco pontos, foram respondidas 11 questões específicas sobre a frequência de hábitos em língua estrangeira:

- (a) Com qual frequência você lê livros em inglês?
- (b) Com qual frequência você assiste programas de televisão/seriados/filmes em inglês?
- (c) Com qual frequência você joga games no qual as falas são em inglês?
- (d) Com qual frequência você escuta músicas em inglês?
- (e) Com qual frequência você tenta aprender letra de músicas em inglês?
- (f) Com qual frequência você assiste vídeos (no YouTube ou outras plataformas) em inglês?
- (g) Com qual frequência você estuda inglês?
- (h) Com qual frequência você está em contato direto com o inglês (em conversas cotidianas, por exemplo)?
- (i) Com qual frequência você pesquisa por informações na internet cujo conteúdo é em inglês?
- (j) Com qual frequência você escreve em inglês?
- (k) Com qual frequência você troca mensagens eletrônicas (celular, redes sociais, email etc.) em inglês?

Em cada uma das questões, os participantes especificaram seus níveis de concordância com uma declaração autodescritiva. Os pontos da escala foram divididos em: 1- nunca; 2- quase nunca; 3- às vezes; 4- quase sempre; 5- sempre. Para atender aos pressupostos estatísticos nos testes empregados, as respostas das questões foram agrupadas em três categorias: 1) Nunca/Quase nunca; 2) Às vezes; e 3) Quase sempre/Sempre.

Para a caracterização da amostra do estudo, incluímos no questionário questões relacionadas a sexo, idade, tipo de escola cursada no ensino fundamental, tempo em que frequentou curso de inglês, nível de proficiência autorreferido e o gosto pelo idioma. Estas questões foram incluídas para verificar possíveis associações do nível de proficiência em relação à afetividade com a língua e diferenças no processo formativo, e conseqüentemente, a possibilidade de interação com os padrões de uso da língua inglesa.

3. Procedimentos

Os testes foram feitos na Unidade CEFET-MG Contagem em uma única sessão. Os alunos fizeram o VLT e depois responderam ao questionário de padrões de uso. O teste foi aplicado em um laboratório de informática no intervalo de uma pesquisa sobre uma prática pedagógica (OLIVEIRA *et al.*, 2020) para a qual os testes ora descritos foram utilizados para fins de perfilamento. Cada sessão experimental envolveu cerca de 20 participantes, e as tarefas foram realizadas individualmente. O teste foi feito em papel. Além disso, os participantes tiveram um tempo máximo de 10 minutos para responder ao VLT. Todas as instruções foram dadas em português para melhor entendimento dos participantes.

4. Análises estatísticas

As análises estatísticas foram realizadas utilizando o *software* IBM SPSS®, versão 20.0 *for Windows* (Chicago, IL, EUA) e em todos os casos adotou-se nível de significância estatística de $p < 0,05$. A análise descritiva foi realizada utilizando-se valores médios, desvio-padrão e distribuição de frequências absolutas e relativas. O teste do qui-quadrado foi empregado para a comparação de grupos na caracterização da amostra. A análise bivariada foi realizada a partir de modelos de regressão logística simples tendo como variáveis explicativas os padrões de uso da língua e variável resposta o nível de proficiência da língua inglesa (menor proficiência ou maior proficiência). As variáveis explicativas que obtiveram valor p menor que 0,20 foram inseridas no modelo multivariado de regressão logística múltipla. Utilizou-se o método *backward* e as variáveis com menor significância foram retiradas uma a uma. O procedimento foi repetido até que todas as variáveis no modelo final tivessem significância estatística ($p < 0,05$). O modelo foi ajustado pelo tipo de escola frequentada no ensino fundamental e tempo de curso de inglês. Utilizou-se teste de Hosmer & Lameshow para verificação do ajuste do modelo final. A razão de chances (OR) com intervalo de confiança de 95% foi utilizada como medida de efeito.

5. Resultados

No total, 133 estudantes com idades entre 14 e 19 anos (Média = 16,1; DP = 1,3 anos) participaram do estudo (tabela 1). A maioria era do sexo masculino (52,6%), cursou o ensino fundamental em escolas da rede pública (51,1%) e relatou gostar de inglês (71,0%). Apenas 15,0% dos estudantes frequentaram curso de inglês por três ou mais anos. Em relação ao nível de proficiência classificado de acordo com o VLT, 60% dos estudantes apresentaram menor proficiência (nível 0), enquanto 40% apresentaram maior proficiência: nível 1 (9%), nível 2 (24%), nível 3 (1,5%), nível 4 (4,5%) e nível 5 (1%).

Tabela 1: Caracterização da amostra (n = 133).

Variável	Frequência Absoluta (n)	Frequência Relativa (%)
Sexo		
Feminino	63	47,4
Masculino	70	52,6
Ensino fundamental		
Pública	68	51,1
Privada	45	33,8
Ambas	20	15,1
Gosta de inglês		
Odeia/Não Gosta	12	9,0
Indiferente	27	20,0
Gosta/Ama	94	71,0
Tempo de curso de inglês		
< 3 anos	113	85,0
≥ 3 anos	20	15,0
Nível de proficiência (autorreferido)		
Baixo	56	42,1
Mediano	44	33,1
Alto	32	24,1
Não soube responder	1	0,7
Nível de proficiência (VLT)		
Menor Proficiência	80	60,0
Maior Proficiência	53	40,0

A tabela 2 apresenta os resultados da associação entre as características dos estudantes e os padrões de uso da língua de acordo com o nível de proficiência na língua inglesa classificada por meio do VLT. Observou-se diferença estatisticamente significativa entre o nível de proficiência e o tipo de escola cursada no ensino fundamental, gostar de inglês e o tempo frequentado em cursos de inglês ($p < 0,05$). Dentre os estudantes com maior proficiência, a maior proporção era egressa de escolas privadas (55,6%), relataram gostar de inglês (51,1%) e frequentaram por três ou mais anos algum curso de inglês (65,0%).

Quando analisada a associação entre os padrões de uso da língua inglesa e o nível de proficiência, apenas os padrões de “frequência de leitura de livros em inglês”, “frequência em aprender letras de música em inglês” e “frequência em que estuda inglês” não apresentaram diferença estatisticamente significativa em relação ao nível de proficiência ($p > 0,05$). Todos os demais padrões de uso da língua que apresentaram diferença estatisticamente significativa indicaram uma tendência de serem mais frequentes entre os estudantes com maior proficiência ($p < 0,05$).

Tabela 2: Associação entre características dos estudantes e os padrões de uso da língua de acordo com o nível de proficiência na língua inglesa classificada por meio do VLT (n = 133).

CARACTERÍSTICAS DOS PARTICIPANTES	NÍVEL DE PROFICIÊNCIA		P-Valor
	Menor Proficiência %	Maior Proficiência %	
Ensino Fundamental			0,005*
Pública	73,5	26,5	
Privada	44,4	55,6	
Ambas	50,0	50,0	
Gosta de Inglês			<0,001*
Odeia/Não Gosta	100	0	
Indiferente	81,5	18,5	
Gosta/Ama	48,9	51,1	
Tempo em Curso de Inglês			0,013*
< 3 anos	64,6	35,4	
> 3 anos	35,0	65,0	
PADRÕES DE USO DA LÍNGUA			
Frequência de leitura de livros em inglês			0,368
Nunca/Quase nunca	61,7	38,3	
Às vezes	52,9	47,1	
Quase Sempre/Sempre	0	100	
Frequência em que assiste programas de TV / seriados / filmes em inglês			<0,001*
Nunca/Quase nunca	86,7	13,3	
Às vezes	66,7	33,3	
Quase Sempre/Sempre	41,4	58,6	
Frequência de games com falas em inglês			<0,001*
Nunca/Quase nunca	78,3	21,7	
Às vezes	73,1	26,9	
Quase Sempre/Sempre	41,0	59,0	
Frequência de escuta de músicas em inglês			0,017*
Nunca/Quase nunca	83,3	16,7	
Às vezes	100	0	
Quase Sempre/Sempre	55,9	44,1	
Frequência em aprender letras de músicas em inglês			0,085
Nunca/Quase nunca	83,3	16,7	
Às vezes	60,0	40,0	
Quase Sempre/Sempre	55,0	45,0	
Frequência em que assiste vídeos (no YouTube ou outras plataformas) em inglês			<0,001*
Nunca/Quase nunca	87,2	12,8	

Às vezes	58,9	41,1	
Quase Sempre/Sempre	34,2	65,8	
Frequência em que estuda inglês			0,088
Nunca/Quase nunca	56,7	43,3	
Às vezes	69,1	30,9	
Quase Sempre/Sempre	47,1	52,9	
Frequência do contato direto com o inglês (em conversas cotidianas, por exemplo)			0,005*
Nunca/Quase nunca	69,7	30,3	
Às vezes	53,2	46,8	
Quase Sempre/Sempre	20,0	80,0	
Frequência de informações na internet em inglês			<0,001*
Nunca/Quase nunca	79,5	20,5	
Às vezes	65,5	34,5	
Quase Sempre/Sempre	26,5	73,5	
Frequência de escrita em inglês			0,041*
Nunca/Quase nunca	67,5	32,5	
Às vezes	63,4	36,6	
Quase Sempre/Sempre	36,4	63,6	
Frequência de troca de mensagens eletrônicas			0,001*
Nunca/Quase nunca	69,9	30,1	
Às vezes	54,3	45,7	
Quase Sempre/Sempre	20,0	80,0	

*Nível de significância: $p < 0,05$; Teste Qui-Quadrado de Pearson.

Posteriormente foi analisada a razão de chances para o maior nível de proficiência na língua inglesa de acordo com cada padrão de uso da língua isoladamente por meio de regressão logística simples (tabela 3). Observou-se a permanência da maioria das associações ($p < 0,05$), sendo que a maior frequência de uso de alguns padrões apresentou de 3,36 (IC: 1,22 - 10,83) até 13,08 (IC: 4,13 - 41,44) mais chances de maior proficiência entre os estudantes. Destacam-se os valores elevados para a OR na “frequência em que assiste vídeos em inglês” (OR = 13,08; IC: 4,13 - 41,44); “frequência de informações na internet em inglês” (OR = 10,80; IC: 3,75 - 31,08); “frequência de troca de mensagens eletrônicas” (OR = 9,28; IC: 2,41 - 35,77); “frequência do contato direto com o inglês” (OR = 9,22; IC: 1,81 - 46,81); “frequência em que assiste programas de TV / seriados / filmes em inglês” (OR = 9,20; IC: 2,84 - 29,82); e “frequência de games com falas em inglês” (OR = 5,18; IC: 2,18 - 12,33).

Tabela 3: Razão de chances para maior proficiência de acordo com os padrões de uso da língua (n = 133).

PADRÕES DE USO DA LÍNGUA	OR	IC 95%	P-Valor
(A) Frequência de leitura de livros em inglês			0,491
Nunca/Quase nunca	1		
Às vezes	1,43	0,51 – 3,99	
Quase Sempre/Sempre	1	-	
(B) Frequência em que assiste programas de TV / seriados / filmes em inglês			<0,001*
Nunca/Quase nunca	1		
Às vezes	3,25	0,96 – 11,03	
Quase Sempre/Sempre	9,20	2,84 – 29,82	
(C) Frequência de games com falas em inglês			<0,001*
Nunca/Quase nunca	1		
Às vezes	1,32	0,43 – 4,04	
Quase Sempre/Sempre	5,18	2,18 – 12,33	
(D) Frequência de escuta de músicas em inglês			0,162
Nunca/Quase nunca	1		
Às vezes	1	-	
Quase Sempre/Sempre	3,94	0,45 – 34,76	
(E) Frequência de aprendizado de músicas em inglês			0,066
Nunca/Quase nunca	1		
Às vezes	3,33	0,81 – 13,68	
Quase Sempre/Sempre	4,09	1,10 – 15,24	
(F) Frequência em que assiste vídeos em inglês			<0,001*
Nunca/Quase nunca	1		
Às vezes	4,74	1,61 – 13,94	
Quase Sempre/Sempre	13,08	4,13 – 41,44	
(G) Frequência em que estuda inglês			0,088
Nunca/Quase nunca	1		
Às vezes	0,58	0,24 – 1,42	
Quase Sempre/Sempre	1,47	0,55 – 3,95	
(H) Frequência do contato direto com o inglês			0,005*
Nunca/Quase nunca	1		
Às vezes	2,03	0,95 – 4,31	
Quase Sempre/Sempre	9,22	1,81 – 46,81	
(I) Frequência de informações na internet em inglês			<0,001*
Nunca/Quase nunca	1		
Às vezes	2,05	0,82 – 5,15	
Quase Sempre/Sempre	10,80	3,75 – 31,08	
(J) Frequência de escrita em inglês			0,043*
Nunca/Quase nunca	1		
Às vezes	1,20	0,53 – 2,72	
Quase Sempre/Sempre	3,63	1,22 – 10,83	

(K) Frequência de troca de mensagens eletrônicas			<0,001*
Nunca/Quase nunca	1		
Às vezes	1,95	0,87 – 4,41	
Quase Sempre/Sempre	9,28	2,41 – 35,77	

*Nível de significância $p < 0,05$; Regressão Logística. OR = *Odds Ratio* (Razão de Chances). IC95% = Intervalo de confiança de 95%.

Por último, realizou-se análise multivariada por meio de regressão logística múltipla para a identificação dos padrões de uso da língua associados a maior proficiência da língua inglesa ajustados pelo tipo de escola frequentada no ensino fundamental e o tempo em cursos de inglês (tabela 4). Os resultados do modelo final indicam que os padrões relacionados aos itens “*frequência de games com falas em inglês*” ($p = 0,014$), “*frequência em que assistem vídeos em inglês*” ($p = 0,024$) e a “*frequência de informações na internet em inglês*” ($p = 0,003$) foram associados a maior proficiência, independentemente do tipo de escola e do tempo frequentado em cursos de inglês. Em todos esses casos, os estudantes que quase sempre ou sempre utilizam destes padrões possuem, respectivamente, 4,14 (IC: 1,33 - 12,87), 4,97 (IC: 1,23 - 20,01) e 7,99 (IC: 2,05 - 31,13) vezes mais chances de maior proficiência na língua inglesa quando comparados aos estudantes que nunca ou quase nunca utilizam destes recursos.

Tabela 4: Modelo final para padrões de uso da língua associados a maior proficiência da língua inglesa ($n = 133$).

PADRÕES DE USO DA LÍNGUA	OR	IC 95%	P-Valor
(C) Frequência de games com falas em inglês			
Nunca/Quase nunca	1		
Às vezes	1,12	0,29 – 4,35	0,868
Quase Sempre/Sempre	4,14	1,33 – 12,87	0,014*
(F) Frequência em que assiste vídeos em inglês			
Nunca/Quase nunca	1		
Às vezes	2,98	0,86 – 10,31	0,084
Quase Sempre/Sempre	4,97	1,23 – 20,01	0,024*
(I) Frequência de informações na internet em inglês			
Nunca/Quase nunca	1		
Às vezes	1,33	0,41 – 4,26	0,634
Quase Sempre/Sempre	7,99	2,05 – 31,13	0,003*
Escola no Ensino Fundamental			
Pública	1		
Privada	5,66	1,91 – 16,80	0,002*
Ambas	2,65	0,75 – 9,28	0,128
Tempo em Curso de Inglês			
≤ 3 anos	1		
> 3 anos	1,69	0,48 – 5,91	0,409

*Nível de significância $p < 0,05$; Regressão Logística Múltipla. OR = Razão de chances. IC95% = Intervalo de confiança de 95%. Modelo final ajustado por tipo de escola no ensino fundamental e tempo em curso de inglês.

6. Discussão

O estudo ora descrito apresenta uma investigação sobre a relação entre nível de proficiência em inglês como L2 e diferentes experiências linguísticas entre alunos brasileiros do nível médio e técnico. Mais especificamente, investigamos quais padrões de uso dessa L2 explicam a diferença de proficiência encontrada entre esses alunos. Nossos resultados apontaram que a frequência do uso do inglês em apenas três atividades foi suficiente para explicar a variação de proficiência dos participantes, independentemente de eles terem estudado em cursos livres de língua inglesa e/ou de terem estudado em escola pública ou privada. Essas atividades foram (i) jogar vídeo game em inglês, (ii) assistir vídeos em inglês e (iii) buscar informações em inglês na internet.

Esses resultados reforçam a importância do acesso à tecnologia no desenvolvimento da L2. O trabalho de Valadares (2017) já havia revelado que a língua inglesa estava se tornando dominante para alguns jovens nos âmbitos dos *games*, filmes e seriados. Nosso estudo avança nessa investigação, demonstrando que a frequência do contato com o inglês através desses gêneros audiovisuais se correlaciona positivamente com o nível de proficiência nessa língua. Esses resultados corroboram nossa hipótese de que diferenças no envolvimento em atividades com gêneros audiovisuais em língua inglesa contribuem para a grande variabilidade de proficiência encontrada entre estudantes do Campus Contagem do CEFET-MG. Além disso, os resultados dão suporte para diversos estudos que demonstram que o desenvolvimento da L2 a partir do contato com os gêneros audiovisuais supracitados é possível (RODGERS, 2013; PETERS; WEBB, 2018; CHOTIPAKTANASOOK; REINDERS, 2018; SUNDQVIST, 2019; RODRÍGUEZ-PEÑARROJA, 2020; LI, 2020). O fato de o inglês ser pouco utilizado nas interações sociais no Brasil é provavelmente um dos motivos que faz com que os gêneros audiovisuais tenham grande importância no desenvolvimento da proficiência nessa língua. Atividades desse gênero são uma das poucas formas possíveis de se ter uma ampla exposição à L2 por longos períodos, o que é essencial para o desenvolvimento do conhecimento implícito da língua. Cabe ressaltar que o item “assistir televisão/filmes/shows em inglês” não atingiu significância, o que sugere que o contato com os recursos audiovisuais em língua inglesa ocorre através de computadores, celulares, *tablets* e outras ferramentas que permitem o acesso ao Youtube, plataformas de *streaming* e similares. Assim, percebemos que o contexto de cibercultura em que vivemos pode exercer um importante papel facilitador no desenvolvimento da L2. Contudo, uma vez que essas ferramentas digitais não estão igualmente disponíveis em todas as classes socioeconômicas, esse mesmo contexto pode acentuar o caráter elitista da língua estrangeira e afastá-la ainda mais da realidade de indivíduos em situação de maior vulnerabilidade.

Os resultados também sugerem que atividades nas quais o inglês é utilizado como meio de comunicação podem ter mais impacto na aprendizagem do que atividades em que o inglês é alvo de análise ou estudo. Os resultados para os hábitos de se estudar inglês e de tentar aprender letras de músicas, que parecem ter uma relação mais forte com o desenvolvimento do conhecimento explícito da língua, não distinguiram de forma significativa os dois grupos de proficiência analisados em nosso

estudo. Esse assunto precisa ser investigado de forma mais profunda, mas nossos dados parecem dar uma primeira indicação de que atividades com gêneros audiovisuais em língua inglesa merecem um espaço maior em atividades extraclasse ou até mesmo em sala de aula na proporção com os tradicionais exercícios encontrados em livros didáticos e materiais similares. Além disso, o resultado significativo do item “buscar informações em inglês na internet” sugere que a interdisciplinaridade também pode ter papel importante no desenvolvimento da L2, já que o inglês pode ser utilizado na busca por informações na internet relacionadas a outras disciplinas.

Considerações finais

Nosso estudo apresenta achados que indicam que o contato com a internet e com os gêneros audiovisuais em língua inglesa tem relação com os níveis de proficiência nessa língua. Interpretamos esses resultados como um indicativo de que o acesso a essas tecnologias têm papel importante no processo de aquisição de L2 e, portanto, ele deve ser oferecido no ambiente escolar e incentivado fora dele. A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) (BRASIL, 2018) já destaca a importância dos recursos midiáticos verbo-visuais como fonte de insumo autêntico e significativo importante em sala de aula para a vivência e reflexão sobre o uso da língua inglesa. Ademais, o documento reforça o papel da língua inglesa como potencializador de acesso ao mundo digital entrelaçando diferentes semioses e linguagens. Assim, esperamos que a pesquisa ora descrita, em conjunto com a BNCC, possa reforçar a importância do acesso ao mundo digital e a atividades de entretenimento envolvendo gêneros audiovisuais em língua inglesa para mitigar as diferenças de nível de proficiência em língua inglesa dos jovens brasileiros, para que todos consigam alcançar um bom nível de desenvolvimento.

Por fim, esperamos que o estudo ora apresentado também possa motivar novas pesquisas sobre o tema abordado. Dentre as limitações do nosso estudo, destacamos a pouca variabilidade do nosso grupo amostral, que ficou predominantemente concentrado em dois níveis do VLT (N0 e N2). Assim, pesquisas futuras com um grupo amostral mais diverso e, principalmente, com a maior inclusão de participantes com níveis mais altos de proficiência podem trazer grandes contribuições para a investigação sobre a relação entre padrões de uso e nível de proficiência do inglês como L2. Além disso, a utilização de um questionário mais detalhado é bem-vindo para o entendimento de quais materiais audiovisuais exatamente tendem a ter maior interação com o nível de proficiência.

Referências

ANDERSON, Richard; FREEBODY, Peter. Vocabulary knowledge. In: GUTHRIE, John (org.), *Comprehension and Teaching: Research Reviews*. Newark, DE: International Reading Association. 1981. pp. 77-117.

BECK, Isabel; PERFITTI, Charles; MCKEOWN, Margaret. Effects of long-term vocabulary instruction on lexical access and reading comprehension. *Journal of Educational Psychology*, v. 74, n. 4, pp. 506-21, 1982. Disponível em: <https://doi:10.1037/0022-0663.74.4.506>. Acesso em: 17 mar. 2021.

BRASIL. Ministério da Educação. *Base Nacional Comum Curricular*. Brasília, 2018.

CHOTIPAKTANASOOK, Nuttakritta; REINDERS, Hayo. A Massively Multiplayer Online Role-Playing Game and Its Effects on Interaction in the Second Language: Play, Interact, and Learn. In: ZOU, Bin; THOMAS, Michael (org.), *Handbook of Research on Integrating Technology into Contemporary Language Learning and Teaching*. 2018. pp. 367-389. Disponível em: <https://doi.org/10.4018/978-1-5225-5140-9.ch018>. Acesso em: 17 mar. 2021.

ELLIS, Nick. Essentials of a Theory of Language Cognition. *The Modern Language Journal*, v. 103, pp. 39-60, 2019. Disponível em: <https://doi.org/10.1111/modl.12532>. Acesso em: 17 mar. 2021.

FERNÁNDEZ-GUERRA, Antonio. Requests in TV series and in naturally occurring discourse: A comparison. In: ALCON, Eva (org.). *Learning how to request in an instructed language learning context*. pp. 11-126. 2008.

GROSJEAN, François. *Studying bilinguals*. Oxford: Oxford University Press, 2008.

LI, Juan. A Systematic Review of Video Games for Second Language Acquisition. In: SULLIVAN, Pamela; LANTZ, Jessica; SULLIVAN, Brian (org.), *Handbook of Research on Integrating Digital Technology With Literacy Pedagogies*. 2020. p. 472-99. Disponível em: <http://doi:10.4018/978-1-7998-0246-4.ch021>. Acesso em: 17 mar. 2021.

LINDGREN, Eva; MUÑOZ, Carmen. The influence of exposure, parents, and linguistic distance on young European learners' foreign language comprehension. *International Journal of Multilingualism*. v. 10, pp. 1-25, 2012. Disponível em: <http://doi:10.1080/14790718.2012.679275>. Acesso em: 17 mar. 2021.

NATION, Paul. The four strands. *International Journal of Innovation in Language Learning and Teaching*, v. 1, n. 1, pp. 1-12, 2007.

NATION, Paul. *Learning Vocabulary In Another Language*, Cambridge: *Cambridge University Press*, 2001.

NATION, Paul. *Teaching and Learning Vocabulary*. Boston: *Heinle & Heinle*, 1990.

OLIVEIRA, Cândido *et al.* Examining the use of an online version of the maze task as a pedagogical tool for second language learning. *Veredas*, v. 24, n. 1, 2020.

PETERS, Elke; WEBB, Stuart. Incidental Vocabulary Acquisition Through Viewing L2 Television And Factors That Affect Learning. *Studies in Second Language Acquisition*, v. 40, n. 3, pp. 551-77, 2018. Disponível em: <http://doi:10.1017/S0272263117000407>. Acesso em: 17 mar. 2021.

RODGERS, Michael. *English language learning through viewing television: An investigation of comprehension, incidental vocabulary acquisition, lexical coverage attitudes, and captions*. 2013. 291 f. Tese (Linguística Aplicada). Victoria University, Wellington, NZ, 2013.

RODRÍGUEZ-PEÑARROJA, Manuel. Pragmatics: why use audiovisual input in second and foreign language learning contexts? *Revista Docência e Cibercultura*, v. 4, n. 3, pp. 161-78, 2020. Disponível em: <https://doi.org/10.12957/redoc.2020.53890>. Acesso em: 05 fev. 2021.

SCHMITT, Norbert. Size and depth of vocabulary knowledge: What the research shows. *Language Learning*, v. 64, n. 4, pp. 913-51, 2014.

SCHMITT, Norbert; SCHMITT, Diane; CLAPHAM, Caroline. Developing and exploring the behaviour of two new versions of the Vocabulary Levels Test. *Language Testing*, v. 18, n. 1, pp. 55-88, 2001.

SILVA, Giselli. Padrões de uso da Libras e do português no bilinguismo dos surdos: uma análise sob a perspectiva do Princípio da Complementaridade. In: RODRIGUES, Carlos; QUADROS, Ronice (org.). *Estudos da Língua Brasileira de Sinais*. 1. ed. Florianópolis: Insular, v. V, p. 14-36, 2020.

SPADA, Nina. SLA research and L2 pedagogy: Misapplications and questions of relevance. *Language Teaching*, v. 48, n. 1, pp. 69-81, 2013. Disponível em: <https://doi.org/10.1017/S026144481200050X>. Acesso em: 17 mar. 2021.

SUNDQVIST, Pia. Commercial-off-the-shelf games in the digital wild and L2 learner vocabulary. *Language Learning & Technology*, v. 23, n. 1, pp. 87-113, 2019. Disponível em: <https://doi.org/10125/44674>. Acesso em: 17 mar. 2021.

VALADARES, Marcus. *Padrões Emergentes de Dominância Linguística Em Português e Inglês*. 148 f. Tese (Doutorado em Linguística Aplicada) - Faculdade de Letras, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2017.

XAVIER, Antônio. Reflexões em torno da escrita nos novos gêneros digitais da internet. *Investigações*. Recife, v. 18, pp. 115-29, 2006.

WEBB, Stuart; SASAO, Yosuke; BALLANCE, Oliver. The updated Vocabulary Levels Test: Developing and validating two new forms of the VLT. *International Journal of Applied Linguistics*, v. 168, n. 1, pp. 33-69, 2017. Disponível em: <https://doi.org/10.1075/itl.168.1.02web>. Acesso em: 17 mar. 2021.