

**ASPECTOS CULTUROLÓGICOS DOS JOGOS COMO ARTE NO ENSINO DE
LÍNGUA ESTRANGEIRA**

***CULTUROLOGICAL ASPECTS OF GAMES AS A FORM OF ART IN TEACHING A
FOREIGN LANGUAGE***

***ASPECTOS CULTUROLÓGICOS DEL JUEGO COMO FORMA DE ARTE EN LA
ENSEÑANZA DE UNA LENGUA EXTRANJERA***

Agafya Dmitrievna EFIMOVA¹
Valentina Ivanovna IVANOVA²

RESUMO: Ao estudar uma cultura estrangeira, nós a comparamos com a cultura nativa. No nosso caso, trazemos como exemplo a França, a Rússia e a Yakutia (região da Federação Russa). Este artigo tem como foco a descrição de aspectos culturais e a importância dos jogos no processo educacional de ensino de língua estrangeira entre professores de bacharelado e alunos de instituições de ensino não linguístico. Essa abordagem enriquece o processo educacional com conhecimento cultural e os prepara para a comunicação intercultural. O artigo visa determinar a eficácia do uso de uma forma não tradicional de ensino de uma língua estrangeira – um jogo que mais contribui para aumentar a motivação dos alunos. O artigo determina e elenca as principais tendências do processo educacional sobre este tema, os métodos de implementação dos aspectos culturais como forma de criatividade no ensino de uma língua estrangeira no processo de sua formação profissional.

PALAVRAS-CHAVE: Cultura tradicional. Técnicas de jogo. Espaço etnocultural. Educação policultural. Arte.

RESUMEN: *Al estudiar una cultura extranjera, la comparamos con la cultura nativa. En nuestro caso, traemos como ejemplo a Francia, Rusia y Yakutia (una región de la Federación Rusa). Este trabajo se centra en la descripción de los aspectos culturales y la importancia de los juegos en el proceso educativo en la enseñanza de una lengua extranjera entre los profesores de licenciatura y estudiantes de instituciones educativas no lingüísticas. Este enfoque enriquece el proceso educativo con conocimientos culturales y los prepara para la comunicación intercultural. El documento tiene como objetivo determinar la efectividad del uso de una forma no tradicional de enseñanza de un idioma extranjero, un juego que contribuye más a aumentar la motivación de los estudiantes. El trabajo determina y enumera las principales tendencias del proceso educativo sobre este tema, los métodos de implementación de los aspectos culturales como una forma de creatividad en la enseñanza de una lengua extranjera en el proceso de su formación profesional.*

¹ Universidade Federal do Nordeste (NEFU), Yakutsk – Rússia. Departamento de Línguas Estrangeiras. Professor Associado. ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-6088-8801>. E-mail: efaga@mail.ru

² Universidade Federal do Nordeste (NEFU), Yakutsk – Rússia. Departamento de Línguas Estrangeiras. Professor Associado. ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-9325-6395>. E-mail: viva21@mail.ru

PALABRAS CLAVE: *Cultura tradicional. Técnicas de juego. Espacio etnocultural. Educación policultural. Arte.*

ABSTRACT: *While studying a foreign culture, we compare it with the native culture. In our case, we bring France, Russia, and Yakutia (a region of the Russian Federation) as an example. This paper focuses on the description of cultural aspects and the importance of games in the educational process in teaching a foreign language among the bachelor's degree teachers and students of non-linguistic educational institutions. This approach enriches the educational process with cultural knowledge and prepares them for intercultural communication. The paper aims to determine the effectiveness of using a non-traditional form of teaching a foreign language – a game that contributes most to increasing student motivation. The paper determines and lists the main trends of the educational process on this issue, the methods of implementing cultural aspects as a form of creativity in teaching a foreign language in the process of their professional training.*

KEYWORDS: *Traditional culture. Gaming techniques. Ethnocultural space. Polycultural education. Art.*

Introdução

A visão de mundo cultural para cada nação pode ser diversificada e única a sua maneira. Justifica-se por muitos fatores: estilo de vida, habitat, nutrição, clima, crenças e tradições nacionais.

A aplicação do conhecimento sobre as características nacionais e culturais de sua região particular (República), da Rússia em geral e nos países de língua francesa no processo de comunicação intercultural permite que os alunos analisem e comparem as diferenças e semelhanças. Esse aspecto sociocultural ajuda os alunos a expandir seu conhecimento sobre a importância de conhecer e falar sua língua nativa, o russo e várias línguas estrangeiras. Considerando que nossos alunos (yakutian) são bilíngues, focamos na aquisição de informações sobre símbolos e patrimônio cultural, tradições, folclore e feriados nacionais, folclore da República de Sakha (Yakutia), da Rússia, da França e dos países de língua francesa.

Este artigo enfatiza a importância de utilizar o método de gamificação e materiais folclóricos para introduzir uma cultura ao ensinar uma língua estrangeira.

Ushinsky, Rubinstein, Vygotsky, Shmakov, Makarenko, Shchedrovitsky e outros pesquisadores estudaram o papel dos jogos no processo educacional. Makarenko acreditava que a brincadeira é uma ferramenta séria na pedagogia, como resultado disso, as qualidades do futuro trabalhador e cidadão são criadas (MAKARENKO, 1984). Shmakov considerou os jogos uma atividade universal que leva uma pessoa além do quadro de sua experiência direta,

chamando-a de uma experiência de *role-playing*, um apoio emocional e de reabilitação de uma pessoa, ajudando a se adaptar, realizar e se afirmar na vida (SHMAKOV, 2004).

Ao mesmo tempo, um olhar mais atento às tradições folclóricas fornece uma imagem clara da interconexão e integridade do mundo, bem como da consciência dos estudantes sobre a cultura representada em sua terra natal e a aceitação da cultura de outras nações; comparando seus costumes e tradições com seus nativos, os alunos estão preparados para a comunicação intercultural. Esse fato é a essência da consciência sociocultural e do conhecimento.

Metodologia

Um dos métodos mais contemporâneos no ensino de línguas estrangeiras é a tecnologia de jogos, que contribuem para o desenvolvimento de habilidades criativas em alunos de bacharelado. Tais métodos não convencionais são uma ferramenta eficaz para melhorar a qualidade do ensino de alunos que estão estudando línguas estrangeiras, bem como para ajudá-los a desenvolver habilidades profissionais ao completar o bacharelado, ou seja, o bacharelado em pedagogia.

Estudantes de aulas práticas de francês e cursos eletivos de francês aprendem sobre o estilo de vida e características tradicionais na França e países de língua francesa, cultura e modo de vida de seus povos. Essas habilidades os ajudam a representar seu país natal e sua cultura em uma língua estrangeira. É o contato e a conexão entre diferentes culturas e tradições de sua república, da Rússia e do país da língua alvo.

Os alunos selecionam e preparam uma pesquisa e relatórios de pesquisa sobre o tema: calendário russo e feriados rituais: a Cidade dos Artesãos, o Bazar Eslovo, Maslenitsa (feriados tradicionais russos), trajes folclóricos russos. No relatório *traje folclórico russo*, o estudante deu uma característica das roupas dos eslavos da Rússia pré-Petrina: as roupas básicas são uma camisa com bordados. O bordado era mais frequentemente vermelho, a cor do sol e o fogo. Uma camisa é o passaporte social de uma pessoa. "Não há camisa no corpo" (o limite da pobreza foi determinado). "Ele ficou sem camisa" (o homem falhou). As características gerais das roupas correspondiam à aparência, estilo de vida, localização geográfica e à natureza do trabalho das pessoas.

Trabalhamos com estudantes de bacharelado para estudar a história dos trajes. Este fato contribui para a criação de conhecimento sobre as origens espirituais do surgimento e desenvolvimento da cultura do povo russo.

Hoje, os contos de fadas são uma maneira incrível de aprender sobre o mundo ao nosso redor, aprender uma lição de vida e promover valores vitalmente importantes. Os contos de fadas refletem diligência, dom, amizade, assistência mútua, lealdade ao povo e à pátria. Para a sociedade russa moderna, um conto de fadas desempenha um papel significativo em servir como um instrumento de socialização para a geração jovem. Durante séculos, um conto de fadas serviu como um instrumento de conhecimento sobre o mundo ao redor. O conto é apresentado como uma história viva. Seu conteúdo muda dependendo da sociedade, território e época. L.S. Vygotsky, K.D. Ushinsky, A.V. Zaporozhtsev e outros cientistas prestaram atenção especial aos contos de fadas e seu papel na educação e na passagem da experiência sociocultural para crianças (USHINSKY, 2019; VYGOTSKY, 1966). Para os alunos, os contos de fadas são a fonte a partir da qual aprendem sobre a experiência sociocultural dos povos do mundo. Os estudantes mergulham no mundo dos contos de fadas de diferentes nações e, por escolha, preparam projetos: "Brinquedos baseados no épico dos povos indígenas do Norte", "Contos da terra de Olonkho", "Bies ynakhtaakh Beyberikeen emeehsin".

O heroico épico folclórico Olonkho *Dzhuluruyar Nurgun Botur* de Oyunsky é a maior obra-prima folclórica épica do mundo; consiste em 36 mil linhas e é reconhecida pela UNESCO como uma obra-prima do patrimônio cultural oral e imaterial da humanidade. Quando os alunos adquirem os valores etnoculturais de seus povos nativos e se esforçam para transmitir as tradições de seu grupo étnico, é uma característica valiosa no processo de aprendizagem de línguas estrangeiras. Quando criam roupas para os personagens épicos folclóricos de Olonkho, os alunos criam trajes de marionetes de personagens Olonkho para uma pequena performance durante a semana da língua francesa. É um dos tipos de atividades artísticas e artesanais do povo Sakha. Aqui, é dada muita atenção à escolha da cor para as roupas dos personagens folclóricos épicos, uma vez que a cor desempenha um papel importante nas crenças do povo Yakut. Sokolnikov sugere que a cor pode ser projetada com a mente (SOKOLNIKOVA, 2008). A representação de cores desempenha um papel significativo em rituais e festivais, onde cada cor tem seu significado especial. Nossos ancestrais dotavam cada cor com um certo significado: vermelho simboliza vitória, dignidade, branco - pureza, inocência, verde - esperança, o renascimento da natureza. Portanto, a geração jovem, representada por pessoas que querem fazer algo bom, terá que preservar, desenvolver e expandir seu patrimônio cultural.

O estudo comunicativo de um conto de fadas é multicultural. Os contos dos povos do Norte da Rússia são analisados e comparados com os contos nacionais dos países francófonos. Além disso, contos folclóricos franceses, familiares desde a infância, como "Chapeuzinho Vermelho" e "Barba Azul", contos de fadas yakut "Alaa Mo5us", "Taal-Taal emeehsin",

"Manik Manigiyen", que são percebidos de uma perspectiva diferente, são exaustivamente estudados.

A cultura moderna baseia-se na compreensão da relação entre passado, presente e futuro, bem como no diálogo das tradições, e na síntese de todas as formas de percepção do mundo e, finalmente, na integridade do mundo. Além disso, os estudantes modernos demonstram interesse em aprender mais sobre sua história em diferentes estágios da história humana, correlacionando-a com as tradições de um país de língua estrangeira.

Resultados e discussão

A assimilação do conhecimento cultural por estudantes de bacharelado determinou o uso de uma ampla gama de tecnologias de jogos para implementar a comunicação intercultural nas novas circunstâncias da vida moderna no contexto de estabelecer a comunicação intercultural. A questão dos aspectos culturais ligados à importância da gamificação no processo educacional que estamos conduzindo nos proporcionou a organização do processo educacional para o estudo de uma língua estrangeira, levando em conta as características regionais de cada país, que são fundamentalmente diferentes umas das outras; estas são posição geográfica, paisagem, clima, características naturais e condições sociais na parte nordeste da Rússia, bem como a capacidade de usá-lo como meio de comunicação com representantes de outras culturas. Examinamos e identificamos as características do trabalho histórico local no estudo de uma língua estrangeira por estudantes de uma universidade utilizando extenso material de história local baseado em estudos folclóricos, etnomusicologia, que se reflete no estudo linguístico e histórico realizado com alunos em aulas de língua estrangeira no instituto pedagógico (EFIMOVA; IVANOVA, 2020).

Quando aplicamos as tecnologias e técnicas de jogo, os alunos foram motivados a desenvolver qualidades profissionais como auto-organização, autodesenvolvimento e um maior interesse em aprender uma língua estrangeira. Criando fantasias e versões de bonecos de fantoches dos personagens Olonkho, a seleção de cores de roupas está incluída no modo de jogo de conduzir a aula e uma variedade de artes e artesanato. Preparar os alunos para entender e aceitar as características culturais únicas de sua região (república) e do país da língua-alvo garantiu sua imersão no ambiente e comunicação intercultural virtuais. Promoveu a educação de uma personalidade tolerante e multicultural nos alunos. Os jogos de jogos desempenharam um papel enorme na educação multicultural dos alunos de bacharelado como uma forma de criatividade no ensino de uma língua estrangeira.

Ao modelar situações de jogo, todos os alunos estavam em uma relação de cooperação, respeito e tolerância. Os alunos estão interessados no tema e tema do jogo, fazendo fantasias, agregando grande importância a uma certa cor de roupa usada pelos personagens folclóricos épicos, e se entregando ao mundo de heróis e personagens épicos. Assim, os jogos são um fenômeno único da cultura humana universal, uma prática social única e uma forma especial de educação cultural, que introduziu estudantes de bacharelado do instituto pedagógico à cultura nacional, enriqueceu-os com conhecimento sobre as tradições e costumes de diferentes povos, ensinou-os a entender, bem como a aceitar diferentes culturas e desenvolver um senso de tolerância para com ela.

Um interessante conceito de gamificação da cultura foi introduzido pelo filósofo, historiador, pesquisador de cultura holandês J. Heizinga, que sugeriu que a palavra "jogo" é encontrada em todas as nações; um jogo é uma ação voluntária ou uma atividade com regra obrigatória, com um objetivo, acompanhado de uma sensação de alegria e tensão. O mundo humano expande muito as funções do jogo e o alcance de suas manifestações.

Os jogos servem como uma forma de liberar energia, como um exercício ou como uma forma de relaxamento, como um exercício na tomada de decisões. Uma pessoa valoriza o estado do jogo, recebendo reações positivas. Huizinga analisa as principais características do jogo como uma atividade livre. Pode-se entrar no jogo, ou pode-se abster-se de participar. Qualquer jogo acontece dentro de um espaço enorme, áreas seguras especiais. Um conjunto específico de regras é definido e estritamente seguido dentro do espaço de jogo. Assim, deve-se jogar "honesta e decentemente", pois os jogadores jogam em uma comunidade, em parceria (HUIZINGA, 1992).

Em seu trabalho "Psicologia da Play", Elkonin (ELKONIN, 1978) observa que "Jogar em um jogo assume deixar a 'zona de conforto'", que está diretamente relacionada à consciência e responsabilidade do comportamento (ELKONIN, 1978).

O conteúdo do processo educativo deve ser voltado para o desenvolvimento da cultura básica pelos alunos, ou seja, a cultura da autodeterminação na vida, cultura moral, intelectual, cultura artística, a fim de "atender integralmente às necessidades educacionais dos cidadãos, da sociedade e do Estado" (FEDERAÇÃO RUSSA, 2012). "Usando a arte como ferramenta, cada nação cria sua imagem do mundo, uma imagem que tem integridade interior, bem como estabilidade moral e espiritual" (BUROVKINA, 2019).

Assim, "toda obra de arte é um modelo artístico e figurativo do mundo, que reflete as facetas reais, aspectos do mundo e seus principais elementos: o humano, a sociedade, a civilização e a natureza (YAKOVLEVA; CHAGOVEC, 2005). Na arte, as habilidades criativas

de uma pessoa se manifestam. É interessante trabalhar com os alunos e ajudá-los a se familiarizar mais com a arte decorativa e aplicada original dos povos do Norte, para promover a herança do pintor e artista gráfico Nikolai Kurilov, que é um mestre único e que preservou as antigas tradições do povo do Norte. É artista, poeta, escritor, jornalista, fotógrafo.

A arte apresentada por Nikolai Kurilov é "finamente tricotada e profundamente bordada com simbolismo, sua origem remonta à arte tradicional" (TIMOFEEVA, 2001). A aplicação colorida trabalha "As renas dos antepassados", "Na tundra", onde a tundra é representada através da imagem de uma mãe alimentando seus filhos – pessoas e renas. O mundo da arte de aplicação apresentado por N. Kurilov está cheio de imagens inesperadamente realistas e representações de dignidade, terras desconhecidas e fragilidade da natureza. As imagens implementadas pelo artista (um círculo espiral, uma roda e um pássaro) refletem virtuosamente a cultura antiga única das pessoas que vivem no Ártico. Esta cultura é parte integrante do patrimônio mundial. A arte tem sua visão criativa única e percepção deste mundo severo, mas bonito. V.P. Zinchenko disse uma vez isso sobre o trabalho fundamental *The Psychology of Art* de L.S. Vygotsky, e seus pensamentos definem e confirmam o fato de que "a arte supera a ciência por séculos à frente em termos de aprendizado sobre o mundo dos não-vivos, e especialmente o mundo dos vivos" (ZINCHENKO, 1994).

Estudando o trabalho de pesquisadores da educação, cientistas especializados em cultura, concluímos que o resultado do uso de tecnologias de jogos é uma atitude precisa e tolerante com a cultura de outro país, com o meio ambiente, com a formação de uma personalidade consciente, a essência da qual visa aceitar e compreender a cultura do país da língua estrangeira.

Assim, em nossa opinião, uma aula moderna de língua estrangeira baseia-se nos seguintes aspectos: seu conteúdo, objetivo final e atitude em relação aos alunos. Na construção de uma aula, todos os participantes cooperam no espaço educacional etnocultural.

Os aspectos culturais representados pelo processo de gamificação enfatizam a necessidade de preservar e desenvolver o ambiente de jogos no processo educativo ao estudar uma língua estrangeira e alunos estudando diversos jogos e brinquedos.

O estudo experimental tem como objetivo determinar a eficácia do uso de tecnologias de jogos como forma de criatividade no ensino de uma língua estrangeira. Eles contribuem para o aumento da motivação estudantil, sua consideração de uma abordagem cultural em condições modernas de desenvolvimento social.

Várias abordagens científicas para o uso de tecnologias e métodos modernos de jogos educacionais em aulas de língua estrangeira em uma universidade pedagógica determinaram a

importância de aspectos prioritários nessa área "como visão holística do desenvolvimento da cultura linguística no tempo e no espaço, o enriquecimento dos diálogos dos alunos de bacharelado, esta é a integração linguística e cultural no projeto, pesquisa e atividades educativas da comunidade estudantil" (EFIMOVA; IVANOVA, 2020).

Considerando a interação das culturas, fizemos uma ênfase especial no estudo das tradições através dos contos dos povos do Norte russo e da França. A tradição é "um dos fios de conexão dos processos históricos e regionais mundiais" (VOLKOV, 1999). As tradições desempenham um papel importante na implementação da ideia de um diálogo de culturas no ensino superior - desde o diálogo das culturas até o conhecimento da experiência sociocultural da humanidade. São padrões, amostras. Eles incorporam a essência criativa de uma pessoa porque as tradições transmitem a experiência do passado para o presente e através dela - para o futuro.

A análise da literatura culturológica possibilitou identificar características culturológicas que ajudam a enriquecer o mundo interior dos alunos e expandir seus conhecimentos, motivando-os para a autoeducação independente. Um estudo mais aprofundado do tema apresentado no que diz respeito a diferentes opiniões no processo de estabelecer um diálogo entre o professor e o aluno permitiu aplicar o princípio do diálogo das culturas "a verdade nasce em uma disputa".

Assim, a implementação desse método permite criar um ambiente de comunicação educacional, caracterizado pela abertura, pela total cooperação dos participantes, pela igualdade de opiniões e pelo acúmulo de conhecimento conjunto.

Conclusão

Assim, podemos afirmar que a escolha do papel principal de um jogo como forma de arte no ensino da língua francesa corresponde ao seguinte:

- Aos valores humanos, à sabedoria, à riqueza espiritual e à vastidão da capacidade da visão de mundo nacional;
- Ao desenvolvimento de uma identidade positiva em termos de suas características pessoais, regionais e russas;
- À concordância entre a natureza e as pessoas nas condições extremas do Ártico;
- Ao desenvolvimento de qualidades de um indivíduo "bem informado", pensante e criativo que esteja preparado para tomar as decisões certas;
- Ao estudo do passado da nação, a pátria e vê-la como uma fonte de educação.

REFERÊNCIAS

BUROVKINA, L. A. Kul'turnoye naslediyе kak faktor dukhovnogo razvitiya lichnosti v sisteme khudozhestvennogo obrazovaniya [Cultural heritage as a factor in the spiritual development of the individual in the art education system]. **Iskusstvo i Obrazovaniye: Metodologiya, Teoriya, Praktika** [Art and Education: Methodology, Theory, Practice], v. 2, n. 1–2, p. 152-156, 2019. Disponível em: <https://elibrary.ru/item.asp?id=41802543>. Acesso em: 15 jun. 2021.

EFIMOVA, A. D.; IVANOVA, V. I. Formirovaniye lingvokul'turologicheskoy kompetentsii bakalavrov pri uchastii v olimpiadakh [Formation of linguistic and cultural competence of bachelors in participating in competitions]. **Sovremennoye Pedagogicheskoye Obrazovaniye** [Modern Pedagogical Education], n. 12, p. 116-119, 2020. Disponível em: <https://cyberleninka.ru/article/n/formirovanie-lingvostranovedcheskoy-kompetentsii-bakalavrov-v-protse-uchastiya-v-konkursah/viewer>. Acesso em: 18 maio 2021.

EFIMOVA, A. D., IVANOVA, V. I. Yakutskaya mifologiya v kontekste izucheniya frantsuzskogo yazyka na zanyat'yakh so studentami. [Yakut mythology in the context of studying the French language in the classroom with students]. **Mir Nauki, Kul'tury i Obrazovaniya** [The World of Science, Culture and Education], v. 2, n. 81, p.12-14, 2020. Disponível em: <https://cyberleninka.ru/article/n/yakutskaya-mifologiya-v-kontekste-izucheniya-frantsuzskogo-yazyka-v-studencheskoy-auditorii/viewer>. Acesso em: 14 jun. 2021.

ELKONIN, D. B. **Psikhologiya igry** [Psychology of the game]. Moscow: Pedagogy, 1978.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens**. Moscow: Progress-Traditsiya, 1992.

MAKARENKO, A. S. **Pedagogicheskiye ocherki** [Pedagogical Essays]. Moscow: Pedagogy, 1984.

RUSSIAN FEDERATION. **Federal law of the Russian Federation december 29, 2012 n. 273-fz**. Moscow, RU: Ministry of Education and Science, 2012.

SHMAKOV, S. A. **Igry uchashchikhsya-fenomen kul'tury** [Games of students – the phenomenon of culture]. Moscow: New School, 2004.

SOKOLNIKOVA, N. M. **Iskusstvo i metodika yego prepodavaniya v nachal'noy shkole**. t. 4. [Visual arts and teaching methods in primary school. 4. ed.]. Moscow: Academia, 2008.

TIMOFEEVA, V. Mifologicheskiye i fol'klornyye motivy v proizvedeniyakh Vasiliya Parnikova i Nikolaya Kurilova [Mythological and folklore motives in the works of Vasily Parnikov and Nikolai Kurilov]. **Ilin-Yakutsk.Narod.Ru**, 2001. Disponível em: <http://ilin-yakutsk.narod.ru/2001-1/64.htm>. Acesso em: 17 mar. 2021.

USHINSKY, K. D. **Pedagogika: Izbrannyye raboty**. 5 izd. [Pedagogy: Selected works. 5. ed.]. Moscow: Urait, 2019.

VOLKOV, G. N. **Etnopedagogika** [Ethnopedagogy]. Moscow: Academia, 1999.

VYGOTSKY, L. S. Igra i yeye rol' v psikhicheskom razvitii rebenka [Play and its role in the mental development of the child]. **Voprosy Psichologii**, n. 6, p. 62-68, 1966. Disponível em: <https://alldef.ru/ru/articles/almanac-28/the-game-and-its-role-in-the-mental-development-of-the-child>. Acesso em: 3 mar. 2021.

YAKOVLEVA, N. A.; CHAGOVEC, T. P. **Analiz i interpretatsiya proizvedeniya iskusstva**: Khudozhestvennoye sovместnoye tvorchestvo [Analysis and interpretation of a work of art: Artistic co-creation]. Moscow: Vysshaya shkola, 2005.

ZINCHENKO, V. A. **Vozmozhna li poeticheskaya antropologiya** [Is poetic anthropology possible?]. Moscow: Russian Open University, 1994.

Como referenciar este artigo

EFIMOVA, A D.; IVANOVA, V. I. Aspectos culturais dos jogos como arte no ensino de língua estrangeira. **Rev. EntreLínguas**, Araraquara, v. 8, n. esp. 1, e022030, mar. 2022. e-ISSN: 2447-3529. DOI: <https://doi.org/10.29051/el.v8iesp.1.16943>

Submetido em: 17/12/2021

Revisões requeridas em: 28/01/2022

Aprovado em: 13/02/2022

Publicado em: 30/03/2022