



UEPB

**UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA
CAMPUS III
CENTRO DE HUMANIDADES
DEPARTAMENTO DE LETRAS
CURSO DE LICENCIATURA PLENA EM INGLÊS**

LEONARDO VAMBASQUE DE SOUZA TAVARES

***TO PLAY OR NOT TO PLAY?: UMA PROPOSTA DE AULAS DE LÍNGUA
INGLESA COM JOGOS ELETRÔNICOS***

**GUARABIRA-PB
2021**

LEONARDO VAMBASQUE DE SOUZA TAVARES

***TO PLAY OR NOT TO PLAY?: UMA PROPOSTA DE AULAS DE LÍNGUA
INGLESA COM JOGOS ELETRÔNICOS***

Trabalho de Conclusão de Curso de (Artigo) apresentado a coordenação do departamento do curso de Letras-Inglês da Universidade Estadual da Paraíba, como requisito parcial à obtenção do título de Licenciatura Plena em Letras-Inglês.

Orientador: Prof. Ma. Clara Mayara de Almeida Vasconcelos

**GUARABIRA-PB
2021**

É expressamente proibido a comercialização deste documento, tanto na forma impressa como eletrônica. Sua reprodução total ou parcial é permitida exclusivamente para fins acadêmicos e científicos, desde que na reprodução figure a identificação do autor, título, instituição e ano do trabalho.

T231t Tavares, Leonardo Vambasque de Souza.
To play or not to play? [manuscrito] : uma proposta de aulas de língua inglesa com jogos eletrônicos / Leonardo Vambasque de Souza Tavares. - 2021.
27 p. : il. colorido.

Digitado.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Letras Inglês) - Universidade Estadual da Paraíba, Centro de Humanidades, 2021.

"Orientação : Profa. Ma. Clara Mayara de Almeida Vasconcelos, Coordenação do Curso de Letras - CH."

1. Jogos eletrônicos. 2. Videogames. 3. Língua inglesa. 4. Aprendizagem. I. Título

21. ed. CDD 153.2

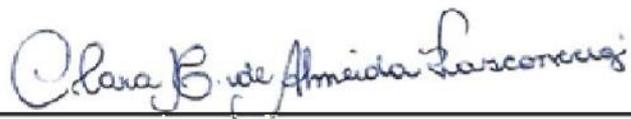
LEONARDO VAMBASQUE DE SOUZA TAVARES

**TO PLAY OR NOT TO PLAY?: UMA PROPOSTA DE AULAS DE LÍNGUA
INGLESA COM JOGOS ELETRÔNICOS**

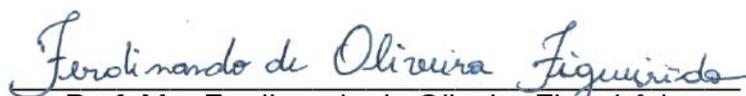
Trabalho de Conclusão de Curso de (Artigo) apresentado a coordenação do departamento do curso de Letras- Inglês da Universidade Estadual da Paraíba, como requisito parcial à obtenção do título de Licenciatura Plena em Letras-Inglês.

Aprovada em: 01/10/2021.

BANCA EXAMINADORA



Prof. Ma. Clara Mayara de Almeida Vasconcelos (Orientador)
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)



Prof. Me. Ferdinando de Oliveira Figueirêdo
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)



Prof. Me. Rafael Francisco Braz
Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN)

Ao meu pai, por me ajudar, por me
incentivar e ter acreditado em mim,
DEDICO.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 –	Imagem do jogo “Final Fight 3”	18
Figura 2 –	Imagem do jogo “The King of Fighters ‘96”	19
Figura 3 –	Imagem do jogo “The Legend Of Zelda: Breath of the Wild.....	19
Figura 4 –	Imagem do jogo “Inglês para crianças. Educativos jogos de abc”	21
Figura 5 --	Imagem do jogo “Jogo das cores”	25
Figura 6 –	Imagem do jogo “Combinação: cores em inglês”	25
Figura 7 –	Imagem do jogo “Roda aleatória: cores em inglês”	26

LISTA DE TABELAS'

Quadro 1 – Exemplos de palavras em Língua Inglesa e o seu significado.....	16
Quadro 2 – Tabela de vocabulário.....	23

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

SEGA	Service Games.....	13
FIFA	The Fédération International de Football Association.....	15
NBA	National Basketball Association.....	15
PES	Pro Evolution Soccer.....	15
RPG	Role Play Game.....	15
NPC	Non-player character.....	16

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	11
2 HISTÓRIA DO VIDEOGAME: BREVES NOTAS	12
2.1 O que é um jogo eletrônico?	14
3 O VIDEOGAME NA APRENDIZAGEM DE LÍNGUA INGLESA.....	16
4 APRENDENDO INGLES COM JOGOS ELETRONICOS: UMA PROPOSTA DE ATIVIDADE.....	20
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS	27
6 REFERÊNCIAS	27

TO PLAY OR NOT TO PLAY?: UMA PROPOSTA DE AULAS DE LÍNGUA INGLESA COM JOGOS ELETRÔNICOS

Leonardo Vambasque de Souza Tavares¹

RESUMO

Os jogos eletrônicos contribuem de forma significativa para o desenvolvimento de aprendizagem e de fixação de vocabulários de forma interativa em momentos de entretenimento. Os números de pessoas que jogam videogames crescem cada vez mais por ter acesso fácil a este meio de interação, em sua maioria são crianças, adolescentes e jovens são os públicos que estão diariamente consumindo este recurso. Neste estudo, buscamos abordar, como objetivo geral, os procedimentos de aprendizagem da língua inglesa utilizando os jogos eletrônicos como ferramenta para ativar um maior interesse com a disciplina com um dos recursos que fazem parte do dia a dia do alunado que, quando aplicado dentro da sala de aula, poderão ter a fixação dos conteúdos mais rápido. Discorreremos como aplicar alguns jogos eletrônicos dentro da sala de aula e indicar possíveis benefícios quando este recurso é inserido de modo atrativo e dinâmico. Abordaremos um breve conhecimento da história dos jogos de videogames.

Palavras-chave: Jogos eletrônicos. Videogames. Língua inglesa. Aprendizagem.

ABSTRACT

Electronic games contribute significantly to the development of learning and fixing vocabulary in an interactive way in moments of entertainment. The numbers of people who play video games are increasing more and more for having easy access to this means of interaction. Children, teenagers and young people are the audiences who are daily consuming this resource. In this study, we seek to address, as a general objective, the procedures for learning the English language using electronic games as a tool to activate a greater interest in the discipline with one of the resources that are part of the daily life of the students that, when applied within the classroom, they can have the fixation of the contents faster. We will discuss how to apply some electronic games within the classroom and indicate possible benefits when this resource is inserted in an attractive and dynamic way. We will cover a brief knowledge of the history of video games.

Keywords: Eletronic games. Video games. English. Learning.

¹ Aluno do Curso de Licenciatura Plena em Letras com Habilitação em Língua Inglesa, Campus III, Centro de Humanidades "Osmar de Aquino", Guarabira.
E-mail: vambasque@gmail.com

1 INTRODUÇÃO

Nas décadas de 1980 e 1990, os jogos tinham histórias bem simples que dispensavam o uso de legendas para explicar o que estava acontecendo. Jogos como Donkey Kong, Pac-Man e Bomberman são exemplos de que as histórias poderiam ser contadas através da imaginação do jogador. Porém, não eram todos jogos, haviam muitos que precisavam de legendas, mas em pouca quantidade como: Super Mario World, Mega Man e Sunset Riders. Os jogos começam a evoluir graficamente colocando os pixels dos personagens e cenários mais próximos a realidade para poder interpretar o que estava sendo apresentado na tela. E, ao oferecer mais funções aos jogadores, o que torna necessário introduzir mais botões nos controles e, assim, clamando a introduzir legendas mais longas, introduções, tutoriais, e até vozes aos personagens. Nesta mesma época, quase não existiam jogos com traduções em português brasileiro, fazendo muitos jogadores dependentes de dicionários e revistas de jogos.

Os jogos de videogames fazem parte da vida de muitas pessoas. Há muito tempo, poderiam ser encontrados em fliperamas, consoles domésticos e portáteis, nos celulares, nos computadores, nas televisões e até mesmo em redes sociais, como o Facebook e em sites de pesquisas, como o Google. Atualmente, as pessoas adultas ainda consomem este conteúdo, e possivelmente, estes adultos são as mesmas crianças que jogavam nas décadas já citadas, e também há possibilidades que ainda joguem suas franquias de quando eram crianças. Segundo os estudos² sobre a nostalgia da Universidade de Southampton, na Inglaterra observou que, quando há contato com algo que já trouxeram momentos felizes e que traz boas lembranças do passado, traz uma sensação de que isto faz parte de você. Os jogos só não fazem parte da vida dos adultos, como também estão presentes no dia a dia das crianças e jovens.

Além dos videogames propor um momento de lazer, podem oferecer diversos tipos de aprendizagens incluindo: raciocínio lógico, trabalho em equipe, coordenação, inclusão social, concentração, respeito as regras e etc. E dentro deste universo de aprendizagem, a língua inglesa é uma destas características. Na aplicação pedagógica, os jogos apresentam condições para o ensino didático. No ensino de línguas, os jogos auxiliam o professor na criação de contextos nos quais a linguagem se apresenta como uma ferramenta útil e significativa. Com isso, os jogos podem fazer com que os alunos possam se interessar ainda mais em aprender outro idioma com jogos adaptados para a turma podendo melhorar a qualidade de aprendizagem dos discentes.

Os jogos eletrônicos podem ser aliados nas aprendizagens de idiomas, embora os jogos possam ser adaptados para o nível de cada turma seja de níveis fáceis, intermediários e até difíceis. Os professores que estejam orientados de como aplicar tais jogos, descobrirão que os mesmos podem ser adaptados e inspirados para serem aplicados com seus alunos e ter um resultado de aprendizagem mais agradável.

Para a realização deste trabalho, foram selecionados alguns autores como: Gee (2005), Amorim (2006), Schwartz (2011), Leffa (2012), dentre outros. Para esta pesquisa, os procedimentos metodológicos usados foram estudos científicos, artigos, documentário, fórum de revistas, e vídeos publicados no YouTube com profissionais da área de designers e produtores de jogos eletrônicos, para abordar positivamente o uso dos jogos de eletrônicos para o aprendizado da língua inglesa.

² Disponível em: <https://www.telavita.com.br/blog/nostalgia/>>. Acesso em: 23 de set. 2021

As razões pelas quais este tema foi escolhido é pelo o histórico de convivência com os jogos de videogame do autor, que cresceu e segue aprimorando o seu vocabulário desta língua-alvo. De acordo com ele, foi o motivo pelo qual se interessou em aprender o idioma que o estimulou a exercer a profissão de professor de inglês na qual atua. E ao saber que seus amigos e familiares também tem o vocabulário desta língua através dos videogames e os mesmos fazem suas jogatinas online com interações com pessoas de outros países tudo graças a influência dos jogos eletrônicos.

2 HISTÓRIA DO VIDEOGAME: BREVES NOTAS

Acredita-se que antes do registro do primeiro videogame, já existiam outros jogos eletrônicos, como o “jogo da velha” que era reproduzido em um computador e jogado por duas pessoas. Este jogo é feito com quatro riscos, sendo dois na horizontal e dois na vertical, que se transformam em nove lacunas onde os jogadores devem preencher os espaços vazios alternadamente. Vence o primeiro a completar uma linha reta com três símbolos iguais, seja na horizontal, na vertical ou diagonal. Contudo, este ainda não tinha a intensão de ser considerado um entretenimento. Como os jogos eram apenas uma forma de aperfeiçoar os computadores, os idealizadores destes softwares não registravam quais e quantos jogos foram utilizados para melhorar as performances.

Com a falta destes registros de informações, fica difícil determinar quantos jogos já haviam sido projetados antes do primeiro registro, pois indica-se que, antes do ano de 1958, especulam-se que havia mais experimentos eletrônicos que poderiam considerar jogos eletrônicos. Como o projeto era apenas para o aprimoramento dos computadores, não se davam atenção em anotar as datas destes experimentos. Com isto, não existem registros antes desta data, sendo apenas registrados a partir do ano já citado.

Conforme aponta Amorim (2006), o primeiro jogo a ter registro foi *Tenis for two*, em 18 de outubro de 1958. Segundo o mesmo autor, William Higinbotham é o idealizador do conceito do videogame. Contudo, não há registros de que o físico nuclear teve a intenção de fazer com que o projeto ficasse conhecido como uma forma de entretenimento. Os estudantes desta área levaram o projeto para ser estudado e os mesmos apontam que Higinbotham não poderia patentear porque usava o Osciloscópio³ como tela para a visualização de imagens, não o dando o mérito ao criador dos jogos eletrônicos (AMORIM, 2006, p. 30). Desse modo, considera-se a criação de Higinbotham a versão pioneira dos jogos eletrônicos.

O jogo *Tenis for two* possuía um visual que parecia com uma quadra de tênis, pois havia uma linha que simulava a rede e um ponto que simulava a bola. O jogo suportava até dois jogares, cada um com um controle que possuía dois botões: um botão era giratório para o jogador escolher a direção da bola; e o outro botão para rebater, assim, defendendo o seu lado para não dar pontos ao adversário. O placar era memorizado pelos próprios jogadores, pois ainda não era possível adicionar o placar. Assim, o jogo constituísse apenas como um protótipo. Por isso, não foi comercializado por ser considerado apenas uma demonstração. A comercialização demorou alguns anos, pois precisava entrar nos registros oficiais para ser considerado o primeiro jogo já feito.

³ instrumento usado para visualizar as ondas elétricas graficamente: <https://warpzone.me/primeiro-videogame-do-mundo-comemora-60-anos>

Em 1961, depois de seis meses de estudos nas universidades de *Utah*, e *Michigan Institute of Technology (MIT)*, ambas localizadas nos Estados Unidos, em um computador denominado de PDP-1, foi concluído o primeiro jogo após *Tennis for Two*, que foi batizado de *Spacewar* por Steve Russell. O jogo é uma mistura de estratégia, rapidez e tiro contra espaço naves. Os jogadores tinham o objetivo de destruir um ao outro. De acordo com Amori (2006), novamente, o jogo não foi produzido para fins lucrativos. O videogame, até então, era de experimentos científicos para demonstrar a real potência dos computadores.

Após mais alguns anos de pesquisa, em 1972, a Atari baseou-se em um dos projetos já existentes ao atualizar a arquitetura para o mercado, para então gerar lucros na indústria. O jogo eletrônico foi intitulado de *Pong*, o qual foi introduzido no mercado, sendo denominado como *arcade* ou fliperama, podendo ser comparado com uma televisão (AMORIM, 2006, p. 32). O *videogame* ainda estava engatinhando quando foi lançada a primeira máquina *arcade*, *Pong*, e que pode ser considerado o primeiro jogo eletrônico que foi exposto ao mercado para ter fins lucrativos. Os jogos ainda estavam simples, isto é, não haviam histórias, diálogos por textos e nem por vozes, tampouco introdução e ou final, além da tela de *Game Over*. Tudo isso era feito pela imaginação do jogador.

Foi só com a introdução dos consoles, aparelhos que funcionavam conectados a um televisor, que o videogame chegou aos lares. Em 1972, surgiu a Atari, que introduziu a indústria dos games e tornou-se a empresa mais importante do setor nas décadas de 1970 e 1980, trazendo o videogame para a vida privada e aparentemente provocando a decadência social dos fliperamas (LEFFA *et al*, 2012, p. 215).

Ao identificar o sucesso lucrativo que estava gerando, não demorou muito para uma outra empresa fazer o primeiro videogame caseiro, o *Magnavox Odyssey*. Criado por Ralph Bear, considerado o pai do videogame, mas, para o público, todos os pioneiros desta invenção apresentam seus méritos como pai do videogame. Para este videogame caseiro, havia jogos como beisebol, tênis, futebol e outros jogos que eram bem simples, mas mudava o jeito das pessoas se entreter naquela época. O videogame caseiro, hoje, é denominado de *console*.

A Nintendo, uma das novatas do ramo, insistiu nos consoles caseiros, modelo ao qual o público já não dava tanta atenção. A Nintendo, que já tinha o seu console distribuído no Japão, ao ver a crise que estava acontecendo nas Americas, reformulou o *design* do seu console, o *Nintendo Entertainment System (NES)*, para dar uma aparência de algo mais sério. O console era apresentado como centro de entretenimento, como já diz o próprio nome. Em 1985, o console foi lançado apenas em Nova Iorque e, com isso, apenas cinquenta mil unidades foram para as lojas para verificar a aceitação do público. Como resultado, as unidades esgotaram-se rapidamente, o que fez com que a Nintendo produzisse para o mundo (AMORIM, 2006, p. 51, 52, 53).

Com o passar do tempo, observamos que as décadas de 1980 (jogos como Tetris, Pac-Man, Donkey Kong) e início de 1990 (jogos como Street Fighter, Fatal Fury, Mortal Kombat) são consideradas os anos dourados dos fliperamas. Enquanto isso, empresas como Nintendo e SEGA – embora também produzissem jogos para os fliperamas – visaram a produção de um videogame caseiro para dar mais comodidade aos jogadores. Os mesmos abraçaram esta ideia. Assim, não precisou de muito tempo para que fosse percebido que os fliperamas estavam perdendo força para os *consoles*, os quais já estavam entregando uma qualidade semelhante à dos fliperamas no conforto de suas residências (AMORIM, 2006, p. 39). Hoje

testemunhamos os impactos e o alcance que os *videogames* proporcionaram, além do desenvolvimento de outros jogos eletrônicos a partir deles.

2.1 O que é um jogo eletrônico?

Os jogos eletrônicos, conhecidos popularmente como *videogames*, foram inventados através da tecnologia de um computador, que também era usado para jogos como “jogo da velha”, mas sem causar entretenimento ao jogador. Os jogos podem ser jogados pelo computador pessoal, celular, *Smart TV*, *tablete* etc., ou seja, é muito fácil de se ter acesso aos jogos. Atualmente, temos três grandes empresas do ramo, que são: Sony (*PlayStation*), Microsoft (Xbox e PC) e Nintendo. Os *videogames* destas empresas precisam de um suporte para poder ter acesso à imagem e ao som (dispositivos de saída), como uma TV por exemplo. O *console* é o coração dos jogos eletrônicos, pois é nele onde tudo é conectado, comprado ou instalado para dar vida aos jogos. Há diversos gêneros de jogos disponíveis para comprar fisicamente ou virtualmente na loja de serviços do console.

Os jogos de videogame são feitos para dar uma experiência fora da nossa realidade, assim como nos filmes e livros: nos filmes, assistimos passivamente ao desenvolvimento da narrativa à espera do que poderá acontecer; nos livros, a imaginação deverá ser fértil. Contudo, podemos ter uma experiência semelhante a assistir a um filme, no qual o leitor está lendo sem poder mudar de direção para mudar a história. Ao relacionarmos a experiência de assistir a um filme, ler um livro e jogar *videogames*, em um documentário disponibilizado no YouTube, o ator Wil Wheaton, em seu testemunho enquanto jogador, comenta “eu amo videogames porque eu tenho a mesma experiência quando assisto a um filme ou quando leio um livro que captura a minha imaginação, mas eu sou participante ativo em vez de ser observador passivo⁴”. Nos jogos, você está na pele do personagem, onde tem o total controle do que está acontecendo, além de que você está participando ativamente, de forma que, ao realizar um movimento errado, poderá ocorrer uma morte indesejada por culpa do próprio jogador. Dependendo do jogo, a sua escolha poderá mudar a história, levando-o para um lado alternativo.

Associado a esse fato, também há a opção de personalização de personagem, onde poderá escolher a cor dos olhos, tamanho da boca, cor do cabelo, sexo e nome do personagem. Também é possível escolher o estilo e cor de roupas, altura, magro, gordo ou musculoso. Tipos de personalidades: carinhoso, teimoso, rude, afetivo, engraçado. Essas características abrem uma nova forma de olhar para o jogo e para o jogador, sejam eles novatos ou veteranos, de forma que eles podem fazer o personagem semelhante a ele mesmo ou imaginar e dar vida dentro do mundo do jogo.

O livre arbítrio de poder ser o que ele desejar, saindo da experiência do seu mundo real para o virtual, permite-o ser um profissional do futebol, um gladiador, um agente, um ladrão, ou até mesmo um ouriço, marsupial ou um encanador, entre tantas outras possibilidades: caminhar livremente, podendo escolher as ordens das missões; interagir-se com os personagens; as recompensas que ganham após concluir uma missão etc., faz com que os jogadores utilizem o tempo jogando, independentemente da idade.

É uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, segundo regras livremente

⁴ documentário VideoGame, The movie: https://youtu.be/hZu_IzgerYg?t=252

consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e alegria e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana (HUIZINGA, 1993, p. 33).

Com o sucesso lucrativo dos jogos eletrônicos, com o passar dos anos, foram criadas infinidades de gêneros de jogos tais como: Jogos de plataformas – o personagem pode andar em um cenário da esquerda para a direita podendo pular em cima de blocos, de inimigos, plataformas flutuantes e pegar *Power up* que pode dar invencibilidade por alguns segundos ou até tomar um hit de algum inimigo sem sofrer danos. Jogos como exemplo são: *Super Mario*, *Sonic the Hedgehog*, *Crash Bandicoot*, *Donkey Kong Country* e *Mega-Man*.

Há também a Corrida – o jogador deverá se classificar com o menor tempo possível (em primeiro lugar) para poder ir desbloqueando mais fases. Os jogos de corridas podem conter *Power up* para serem arremessados nos adversários, se proteger ou dar um turbo por alguns segundos. Jogos como exemplo são: *Gran Turismo*, *Forza Horizon*, *Mario Kart* e *Crash Team Racing*.

Por sua vez, também, podemos encontrar os Jogos de Esportes – são baseados em jogos reais como: futebol, vôlei, tênis, beisebol, *skate*. Jogos como exemplo são: *FIFA*, *NBA*, *PES* e *Tony Hawk's*. Outra possibilidade é *Beat 'em up* – estes jogo é focado em ação e luta de corpo a corpo, podendo também ganhar armas como *Power up*. Jogos como exemplos são: *Final Fight*, *Captain Comando*, *Sonic the blast man* e *Teenage Mutant Ninja Turtles: Turtles in Time*.

Há também o *Dungeons & Dragons* – mais conhecidos como *RPG (Role Play Game)*. Focado em exploração, *puzzles* e cooperação, o jogador vai evoluindo o seu personagem de acordo em que vai coletando itens, coletando dinheiro do jogo para ser utilizado em kits de sobrevivência e/ou armamentos. Vencendo desafios e chefões, poderá aumentar a durabilidade de seus equipamentos, folego, vida e outros recursos. Jogos como exemplos são: *The Legend of Zelda*, *Final Fantasy*, *League of Legend* e *Dark Souls*.

Em adição aos gêneros já mencionados, destacamos também o *Survival Horror* – com foco no sobrenatural, fantasmas, zumbis, monstros, etc. O jogador deve ser cauteloso em seus itens de vida e munições. Deverá poupar vidas de alguns inimigos mais fracos para usar as munições em inimigos mais poderosos. Jogos como exemplos são: *Resident Evil*, *Out Last*, *Silent Hill* e *Fatal Frame*.

Aqui foram apresentados alguns dos gêneros de jogos eletrônicos. Contudo é importante frisarmos que há vários outros. Mesmo contendo inúmeros gêneros, todos eles têm a sua função principal que é manter o jogador entretido ativamente para poder reagir a qualquer momento, independente do grau de dificuldade escolhido pelo mesmo.

Os jogos nos oferecem vários níveis de dificuldades para dar oportunidades para quem está adentrando aos jogos de maneira sutil, fazendo-o ter mais facilidade em aprender a dominar os comandos e, a cada missão concluída, despertando-o o interesse pela plataforma. Os jogos podem dar um subtítulo para os níveis de dificuldade para deixar um pouco mais nítido o tipo de jogatina que estará esperando por ele quando escolher.

Por fim, é importante salientar que existem jogos em que não há níveis de dificuldade a serem escolhidos. Tais jogos estão classificados nos gêneros de plataformas e RPGs. A dificuldade vai aparecendo enquanto o jogador vai passando de fases em nos jogos de plataformas, ou quando o jogador vai aumentando o nível do seu personagem em jogos de RPGs, por exemplos. Desse modo, ao passo que o jogador finaliza o game, ele desbloqueia a dificuldade maior, podendo ser: a cada

dano recebido, consumirá o dobro de vida ou; não haverá vidas no seu progresso, a não ser que compre porções. Isso não é uma regra, vai depender da desenvolvedora acrescentar isto no jogo.

Os jogos contêm recursos que, além da diversão, pode levar o jogador a uma proximidade com a língua inglesa. Os jogos, por menos complexos que seja, há um nível considerado para absorção do aprendizado de vocabulário e estimulando a desenvolver estratégias para compreender a língua-alvo. Os jogos por mais simples que seja, contendo os recursos em inglês, poderá estimular o auxílio do aprendizado.

3 O VIDEOGAME NA APRENDIZAGEM DE LÍNGUA INGLESA

Com a interatividade que o videogame oferece ao jogador, as decisões das ações, ou uma simples resposta dialogada com o personagem, pode ocasionar um rumo diferente à história, levando o jogador a ir para o final alternativo. Cada decisão deve ser tomada de forma racional e rapidamente, ao passo que se deve escolher com cautela para evitar tais eventos indesejáveis. Estas decisões podem vir através de diálogos dublados ou por legendas. Os jogos *multiplayers* são onde os jogadores competem entre si, onde há um vencedor ou uma equipe vencedora; ou em modo cooperativo, quando os jogadores estão unidos ajudando um ao outro.

No modo *online* temos a amplitude de pedir ajudar no jogo para alguém que está em outro país, possibilitando um modo cooperativo falado ou escrito em outro idioma. Esta interação faz que a comunicação seja em inglês, já que é a língua mais comum em diversos ambientes. Para um jogador que não sabe de inglês, ele poderá ser influenciado em aprender o idioma para comunicar-se com os outros jogadores de sua equipe. Para Chris Crawford o aprendizado é “um processo cíclico onde duas pessoas ativas alternadamente escutam, pensam e falam” (2003, p. 76).

No jogo, um destes agentes pode ser uma pessoa real que está jogando o modo *multiplayer* local ou *online*, ou também pode ser apenas um NPC (*Non-Player Character*) que é um personagem que está no cenário que faz parte da história, mas não pode ser controlado, tendo a função de interagir com o jogador para dar dicas, comprar e vender itens, iniciar ou completar missões, e até contar histórias sobre as cidades e dar informações sobre itens e entre outros recursos.

Assim, um dos meios que podem ser utilizados para incentivar o processo de aprendizagem é a associação das imagens e palavras que aparecem no jogo. Estas informações podem ajudar a entender o significado das informações determinadas. Os jogos de lutas como *The king of fighters*, *Street fighter*, *Mortal kombat* e *Tekken*, contêm um dicionário de palavras mais específico e limitado. Por exemplo, a frase *select your character* ou *select your player* (selecione seu personagem), *press start* (pressione 'start'). Outras possibilidades são os jogos em *RPGs*, em que o vocabulário é maior e contém mais especificidades. Assim, listamos no quadro abaixo algumas palavras em Língua Inglesa que podem ser encontradas em jogos de videogame juntamente com o seu significado:

Quadro 1 – Exemplos de palavras em Língua Inglesa e o seu significado

<i>Press Start.</i>	Quando o jogo está no menu principal e só dá continuidade as opções quando jogador pressiona o botão start.
<i>Select your player</i> ou <i>Select your character</i>	A frase fica bem destacada em alguma posição da tela enquanto o jogador está escolhendo o personagem.

<i>Password</i>	Quando selecionado, o jogador vai para uma tela onde deverá usar um código que irá habilitar um personagem, vidas extras, poderes, ou itens que só poderiam ser possível em determinada parte do jogo.
<i>Poison</i>	Quando atacado por um inimigo venenoso, a barra de vida do jogador ficará diminuindo com a palavra aqui em questão até que consiga uma porção para eliminar o efeito do veneno, caso contrário, fim de jogo.
<i>Game Over</i>	Podendo aparecer em dois momentos, quando o jogador finaliza o game, ou quando morre em qualquer momento do jogo.
<i>Locked</i>	Comum em jogos de <i>survival horror</i> onde se passam em ambientes mais fechados. Após tentar abrir uma porta, uma gaveta ou uma janela que está trancada.
<i>Empty</i>	Quando o jogador está com o item vazio (armamento, porção ou inventário).

Fonte: Elaborada pelo autor, 2021.

A possibilidade de aprendizagem da língua inglesa ocorre devido à quantidade de frases e palavras que são espelhadas no monitor [seja do computador, da televisão, do *smartphone*, *tablet* etc.], como associações de palavras e imagens que o jogador poderá interpretar de acordo com o contexto inserido. Bem como pelo áudio que reproduz a fala dos personagens que o jogador ouvirá e poderá repetir, como em um jogo de luta que, frequentemente o narrador pronunciará palavras como *round*, *ready go!*, *fight* e *winner*. Destarte, os discentes são expostos a todo momento a informações na língua alvo que proporciona uma aproximação entre os alunos/jogadores e a língua inglesa por meio da atração que os jogos exercem sobre os aprendizes.

Assim, a interface em língua inglesa propiciada pelo videogame pode apresentar uma perspectiva de fato educacional, desenhada para o aprendizado da língua. Bem como também pode se tratar de um material autêntico, o qual não foi projetado para o ensino de uma língua em específico, mas, mesmo assim, torna-se um agente potencializador do processo de ensino-aprendizagem de acordo com o método, metodologia e objetivos aos quais o docente se propõe a realizar em sala de aula. Em consonância com Ushioda (2012, p. 82-83):

Uma língua estrangeira não é simplesmente algo a ser acrescentado ao nosso repertório de habilidades, mas sim uma ferramenta personalizada que nos permite expandir e expressar nossa identidade de maneiras novas e interessantes; participar efetivamente em uma gama maior de contextos e ampliar nossos horizontes; acessar e compartilhar novas fontes de informação, entretenimento ou materiais que precisamos, valorizamos ou gostamos.

Alguns gêneros de jogos podem haver associações das palavras que podem ser trabalhadas de modos simples, onde as informações são compreendidas facilmente pelo jogador. Os vocabulários referem-se ao gênero do jogo. Um jogo de futebol, por exemplo, terá palavras como: *half-time* [após acabar os primeiros quarenta e cinco minutos], *offside* [após um jogador estiver impedido], *throw-in* [quando a bola sair pela linha lateral], *foul* [quando o jogador comete ações de irregularidade] que retrata o que está sendo mostrado em tela, assim, fazendo o jogador traduzir com

associações de imagens. Os jogos podem ser utilizados para incentivar o interesse da língua em questão.

56



Figura 1 - Imagem do jogo *Final Fight 3*

Fonte: *Lost in Time* (2013).

A figura 1 apresenta-nos exemplos destas associações. No canto inferior, à esquerda, temos uma barra de cor azul que vai enchendo rapidamente quando o jogador ocasiona danos no oponente, a qual enche lentamente quando sofre danos. Após completar a barra, aparecerá um nome, na imagem do lado oposto; temos a palavra *super* [podendo também ser outras palavras representativas], por se tratar de um jogo de luta, o jogador poderá entender que se trata de um poder, seja ele especial ou fatal. Sabendo os movimentos certos, enquanto o nome estiver na tela, o jogador poderá efetuar para causar maiores danos no oponente. Na imagem também temos, no centro superior, a palavra *time* em que, abaixo dela, encontramos o tempo que, para este gênero de jogo, é decrescente. Logo, quando chegar a 00, perderá uma vida, ou, em outra hipótese, será o *game over*, impossibilitando o jogador a prosseguir, a menos que tenha um *continue* para continuar jogando.

⁵ Figura 1. Disponível em: <https://www.retrogamer.net/retro_games90/lost-in-time/>. Acesso em 8 de set. de 2021.

⁶ Figura 2 Disponível em:<<https://www.neo-geo.com/reviews/neo-reviews/kof96/kof96.html>>. Acesso em 8 de set. de 2021.



Figura 2 - Imagem do jogo The King of Fighters 96

Fonte: Neo Geo

Na figura 2 temos algumas outras informações tais como a palavra *winner* [podendo também ser outras palavras representativas] que aparecerá para informar o vencedor. Por sua vez, no centro inferior, também identificamos vocábulo *level*, que se refere ao nível da inteligência artificial do jogo. Temos no canto inferior direito o vocábulo *maximum* e *pow* que estão sendo representadas com a tradução de fatal e especial, como explicado na figura 1. E também no mesmo local, temos a palavra *credit* que é a representação de *continue*, o jogador poderá entender este vocábulo após o *game over* em que só continuará jogando quando tiver *credit 01*.

Em jogos de *RPG*, aventura e *survival horror* por exemplo, contém mais informações por serem gêneros de jogos mais complexos que exigem muito do jogador. Dessa maneira, ele deverá observar, pensar para depois agir para resolver as missões e *puzzles* que está em várias partes do jogo. Cada item que é coletado contém informações que irá ajudar a manter-se aquecido, mais forte, mais ágil, com mais folego ao mergulhar, com armaduras mais resistentes e afins. Na figura abaixo, observamos uma imagem do jogo *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*⁷:



Figura 3 - Imagem do jogo The Legend of Zelda: Breath of the Wild
Fonte: Prototypr (2018)

⁷ Figura 3 Disponível em: <<https://blog.prototypr.io/thoughts-on-ux-of-zelda-breath-of-the-wild-fd4d2248dbc1>>. Acesso em 9 de set. de 2021.

Na figura 3, observamos que há uma pimenta selecionada e ao lado direito temos as descrições em inglês *Spicy Pepper* com as informações que ela tem a oferecer quando o personagem apenas a come ou mistura com outros ingredientes. Verificamos, com a descrição relativa ao termo *Spicy Pepper*, a presença de um pequeno texto que define, para o jogador, a funcionalidade da pimenta no jogo. Assim, notamos como o jogador é bombardeado a todo momento com informações instruções, sejam elas longas ou curtas, em língua inglesa.

Outro exemplo é no jogo *The Sims*, um simulador da vida, que também contribui para o aprendizado porque, no momento que o jogador decide dar banho no seu personagem, quando clica no chuveiro aparece *take a shower*. Ao clicar na TV os termos *turn on* ou *turn off* irão ser selecionáveis. O jogador entende estas funções e, com pouco tempo, não precisará traduzir estas palavras pois já está imerso com aquele contexto.

Os elementos deste gênero de jogo são mais complexos quando comparado ao de luta onde maior parte das palavras estão muito bem representadas. Os de *RPGs*, *survival horror* e aventura, como já citados, abrangem desafios com soluções cada vez mais difíceis, podendo levar o jogador a precisar da ajuda de um dicionário para resolver o desafio. Caso ocorra da palavra ter mais de um significado, o jogador irá ter que compreender em qual sentido se encaixa para a situação. Este tipo de aprendizado pode influenciar e ajudar os jogadores a compreender e interpretar tais situações do jogo ou até de momentos casuais. James Paul Gee (2005) sugere que pessoas aprendam novas palavras quando estão interligadas com estas ações, imagens ou diálogos representativos.

Os jogos, por mais que não tenham um objetivo explicitamente educativo, são situações em que você deve ter um desempenho e, portanto, vai explorar os talentos que tem, [...] vai estimular um tipo de função intelectual. [eles] vão basicamente mexer com a sua agilidade mental. Mesmo que seja um jogo de luta, ele envolve estratégia e caminhos e já vai envolver também a capacidade de tomar decisões, pensar de um jeito ou de outro⁸. (SCHWARTZ, 2011).

Podemos observar que os jogos contêm elementos que podem ser utilizados para o aprendizado de forma interativa, divertida, pesquisadora, competitiva, em grupos e com influências. Estes elementos podem trazer efeitos de aprendizagem gratificante. Porém, não podemos dizer que os jogos só trazem bons benefícios ao jogador que está aprendendo inglês com este recurso, mas há limitações para que não possa afetar algo no aprendizado ou na vida quando o consumo vem de forma exagerada.

4 APRENDENDO INGLES COM JOGOS ELETRONICOS: PROPOSTAS DE ATIVIDADES

É fato que, na sociedade contemporânea, as crianças e os adolescentes possuem mais acesso a recursos de tecnologia móvel, seja por meio dos celulares dos pais, por meio de presentes, na escola etc.⁹, facilitando a utilização de qualquer

⁸ SCHWARTZ, Gilson. Games violentos: censurar ou não?. *Jornal do campus*, São Paulo, n. 383, ago. 2011. Disponível em: <<http://www.jornaldocampus.usp.br/index.php/2011/08/games-violentos-censurar-ou-nao/>>. Acesso em 5 de set. de 2021.

⁹ É importante ressaltar que, embora o acesso a recursos tecnológicos digitais tenha sido ampliado, esta ainda não consiste em uma realidade que possa ser generalizada a todos, pois, devido a questões socioeconômicas, ainda há muitos indivíduos que necessitam de inclusão digital, haja vista que a falta

aplicativo. As crianças, por sua maioria, têm contato com estes dispositivos antes de saber falar ou ler. Os pais, para distraí-las, permitem que assistam conteúdos infantis ou que joguem no celular. Para uma melhor distração, os pais acabam baixando um jogo que atrai a atenção.

Os jogos educativos podem ensinar as cores, a descobrir os nomes dos animais, aprender as letras do alfabeto, de modo que são atrativos e de fáceis compreensão, entre tantas outras possibilidades. Os jogos educativos em inglês consistem nas mesmas fórmulas já citadas. Os aplicativos estimulam as crianças a falar uma determinada palavra e indica na tela o item que foi falado.

Na imagem abaixo, temos uma captura de tela do jogo “Inglês para crianças. Educativos jogos de abc” da *Playstore*. Na imagem, temos um sorvete com algumas partes em cores e outras transparentes; ao lado direito, temos um bloco com algumas cores disponíveis que, ao clicar, será pronunciada a cor correspondente em inglês com o objetivo de fazer com que a criança a repita.



Figura 4: Inglês para crianças. Educativos jogos de abc
Fonte: Playstore

De acordo com Piaget (1978), os jogos apresentam para as crianças as primeiras oportunidades divertidas e coloridas. Mesmo com restrições, o fator prazer infantil, por ter uma participação ativa, estimula o interesse em descobrir outras ações do jogo.

Hoje em dia, não é difícil encontrar jogos com legendas ou dublagem totalmente em português brasileiro, inclusive no que concerne aos menus e diálogos dos personagens. Com isso, os *gamers* não tem muitas dificuldades para entender a trama da história, o que pode ou não deve fazer, como progredir nas missões. Muitos destes jogos são de missões *off-line* que não precisam de acesso à internet. Contudo, temos a possibilidade de utilizar jogos em língua inglesa para estimular a vontade e a necessidade dos discentes de aprender o idioma-alvo.

Portanto, há também jogos que possuem a disponibilidade para o modo *online*, que darão liberdade em conhecer, falar ou teclar com alguém em inglês para poder combinar alguns ataques, desafios ou trabalhos em equipes. Para tudo ocorrer como planejado, ambos jogadores deverão ter o conhecimento desta língua para suceder

de recursos financeiros ainda é um empecilho para que os sujeitos sociais possam ter livre acesso a ferramentas tecnológicas móveis.

com a missão sem dificuldade de comunicação, seja por voz ou por escrita. De acordo com França, os jogos online podem levar a interação social.

[...] o desenvolvimento das redes digitais, a globalização – que vem de fato derrubar a concepção linear da comunicação. Desenvolvem-se tecnologias interativas e a interatividade entra na ordem do dia (FRANÇA, 2002, p. 63).

Mesmo que o jogador não tenha um conhecimento fluente da língua, ele pode comunicar-se com frases prontas como “*stand up!*”, “*cover me*”, “*My name is...*”, “*I am from...*”, “*I’m fifteen*”. E, também, comunicando-se no improvido com as palavras que já conhece, fazendo-o praticar o *speaking* e *listening* de forma natural, sem a pressão que pode causar dentro da sala de aula, que pode ocorrer pelo julgamento dos colegas de turma.

Com a adoção e utilização de jogos online, o professor pode apresentar uma aula diferente aos seus alunos. Com regras a serem tomadas, os alunos experimentarão a possibilidade de aprenderem e serem avaliados por meio de um recurso que pode fazer parte de sua rotina, isto é, jogar online. Com a utilização de quatro aulas, levando em conta que a duração seja de cinquenta minutos cada, o professor poderá desenvolver e concluir as atividades por meio de videogames dentro da sala de aula. Chapelle (2003) aponta que metodologias diferentes podem levar o ensino e aprendizagem a uma nova captação de benefícios aos discentes e docentes. O uso da tecnologia pode ajudar no ensino e aprendizagem de línguas neste ambiente da educação.

4.1 Proposta 1 – Usando jogos do dia a dia dos alunos na pratica de língua inglesa

Primeira aula: Focando na realidade de cada turma em aulas remotas, o professor cria um grupo com seus alunos no aplicativo *discord*, onde há mais capacidade de pessoas em uma única sala para falar por chamada de voz, ou um de sua preferência que atenda a necessidade de todos, [ou optando a não utilizar quaisquer aplicativos de chamada de voz em aulas presenciais], para jogarem um determinado jogo. Aqui vamos dar um exemplo com *Among Us*, onde os participantes deverão descobrir quem é o impostor que está assassinando os tripulantes da nave espacial. O professor explicará a mecânica e regras do jogo. O professor e alunos deverão entrar em acordo que deixarão o jogo em inglês e que a comunicação será também no idioma da aula.

No jogo, o personagem a ser controlado pode ser personalizado com uma cor das opções oferecidas. O jogo não permite que outros tripulantes da nave espacial tenham a mesma cor, assim, facilitando a identificação de quem é o possível impostor. O jogo, desde atualização do dia 5 de julho de 2021, conforme o número de jogadores disponíveis, apresenta a capacidade máxima de quinze tripulantes, sendo três impostores [podendo alterar esta quantidade para dois ou um]. Os jogadores sendo ou não o impostor, deverão manter em segredo. Quem for o impostor, deverá eliminar os tripulantes, sem que seja percebido ou que alguém desconfie.

Enquanto isso, os tripulantes deverão descobrir a farsa enquanto há tempo. O debate, onde poderão pegar pistas de quem é o impostor, acontece quando alguém encontra um corpo e reporta. Neste momento, irão para uma sala para dar e buscar informações onde o corpo foi encontrado e quem mais poderia estar naquele local. Caso o impostor seja acusado, o mesmo poderá se defender, podendo convencer que

não é ele. Convencendo ou não, os jogadores irão decidir, por votação, [podendo pular o voto, caso não tenha certeza]. Caso tenha uma maior porcentagem de votos, a tripulação vence. Caso contrário, o impostor continuará eliminando sem que seja descoberto. Os tripulantes podem vencer de duas maneiras, a) concluindo todas as missões, b) descobrindo quem é (são) o (os) impostor (es). Já o(s) impostor(es) vence(m) eliminando a tripulação.

Segunda aula: O professor deverá disponibilizar uma tabela com vocabulário que possa ser usado no game para ser mais interativo. Assim, o professor pode apresentar o vocabulário aos discentes juntamente com a forma aproximada de se pronunciar tais palavras e, conseqüentemente, o significado das mesmas.

Quadro 2 – Tabela de vocabulário

Vocabulário	Pronuncia simplificada	Significado
Where?	Uér	Onde?
Who?	Ru	Quem?
It was not me	It uas nó t mi	Não fui eu
It was the (color)	It uas thí	Foi o (...)
Where were you?	Uér uâ iú	Onde você estava?
I was in (place)	Ai uas in	Eu estava no/na

Fonte: Elaborada pelo autor, 2021.

Os alunos, sabendo que as palavras em inglês são escritas de um modo e pronunciadas de outro, quando comparadas às de sua língua materna, com a disponibilidade do vocabulário com a pronúncia ao lado, terão mais facilidade na expressão oral das palavras sugeridas. O professor deve salientar que é uma atividade avaliativa; que ele prestará atenção na interatividade de cada participante e que não se trata apenas de jogar por diversão, mas de aprender inglês de forma dinâmica, tecnológica e divertida.

Terceira e quarta aula: Levando em conta que a turma tenha, no máximo trinta alunos, o professor poderá separar os alunos em dois grupos, os quais serão analisados pelo professor de acordo com a interação para a produção oral, seja com as palavras decoradas ou improvisadas com o conhecimento do aluno. O docente observará a pronúncia de cada participante, e notará se os demais compreenderam o que foi dito. E os que ouviram também serão avaliados em suas respostas se estão de acordo ou não com o que foi mencionado.

Assim, aplicação irá ser avaliada no *speaking* e no *listening* de cada aluno. A interação entre os alunos poderá fazer com que os mais tímidos participem livremente, onde não seria notável esta participação em uma aula de quadro, livros cadernos e lápis. Segundo Krashen (1981), um ambiente diferente pode diminuir este bloqueio de participação destes alunos dando mais liberdade em participar.

4.2 Proposta 2 – Jogo da memória

Primeira aula: Os alunos aprenderão as cores mais conhecidas em inglês, que acompanha na caixa de lápis para colorir que, ao padrão, contém doze cores, sendo encontrado no material escolar e/ou disponibilizado na escola. O professor pode contar com o auxílio de vídeo musical para que desperte a atenção, que incentive a cantar para fixar as cores em um curto espaço de tempo. A música “*The colors*”

*name*¹⁰, do canal do *YouTube* Leo & Lully, contém estes aspectos citados, além de ser colorido e ter personagens com traços simples.

Após o conhecimento das cores, o professor utilizará os objetos que estão na sala para que os discentes reconheçam e falem as cores em inglês. Com um estojo de lápis de cor na mão, ele pode dizer, por exemplo, “Esse lápis é *White*” ou “*This pencil is White*”. Assim, ele deverá repetir com outros objetos de cores diferentes, pois os alunos poderão repetir a pronúncia junto com o professor ou tentar identificar na língua-alvo as cores dos objetos que são apresentados. Com o estímulo já feito, poderá deixá-los responder sem o seu auxílio, haja vista que alunos falarão sozinhos em inglês as cores indicadas pelo professor.

Segunda aula: Os alunos poderão misturar algumas cores para dar vida a uma cor nova e pedir para que eles falem em inglês a cor que foi formada. Podendo reproduzir um vídeo explicativo colorido para eles, como no vídeo “*Kids vocabulary – color, color mixing, rainbow colors*” do canal do *YouTube* English singing¹¹ faz esta referência. O aplicativo *Jogo da Memória Educativo*, publicado por *App Bergman* na *PlayStore*, servirá como exemplo para esta metodologia com a disponibilidade de um projetor¹² de imagem. O professor, configurando o jogo para o idioma alvo, aplicará o estímulo da memória após esclarecer como irão jogar; cada grupo escolhe duas cartas por vez: caso as cores sejam iguais, poderão escolher novamente até o grupo da vez não conseguir encontrar um par de cores [o docente poderá mudar esta regra, podendo dar a vez ao outro grupo mesmo encontrando o par das cores]. A cada carta escolhida, a turma pronuncia a cor mostrada em inglês.

Após algumas cartas reveladas, o professor, antes de virar, questionará a seus alunos qual cor poderá estar por trás. Também podendo incentivar o erro ao não encontrar a cor correspondente como: as cartas não são da mesma cor, será que estas cores formam uma nova cor quando misturadas? Os alunos sabendo da resposta, o docente parabeniza os seus alunos, caso não conheçam, permite-os que possam utilizar seus materiais de colorir para buscar a resposta. Quando todas as cartas estiverem reveladas, os alunos repetirão as cores para fixação. É importante que todas as cores das cartas viradas sejam pronunciadas em inglês.

Terceira e quarta aulas: Os alunos irão jogar. O mediador levando alguns jogos diferentes sobre as cores, inicia aquele com dificuldade fácil, após o médio e por fim, o difícil. As sugestões de níveis são indicadas em acordo ao nível de cada turma, independente da faixa etária dos alunos.

O jogo considerável fácil é onde aparecerá um objeto com determinada cor com algumas opções abaixo, sendo uma dela a resposta correta. O professor poderá escolher grupos para responderem alternadamente ou livremente, onde todos responderão assim que identificar a cor apresentada, como mostrado na imagem abaixo.

¹⁰ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=naH22qItJB0>>. Acesso em 17 de set. de 2021.

¹¹ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=V_lqJgBbqWE>. Acesso em 17 de set. de 2021.

¹² É importante mencionar que, há escolas e professores que não possuem este equipamento. O docente poderá optar por usar a tela do notebook ou do celular para seus alunos.

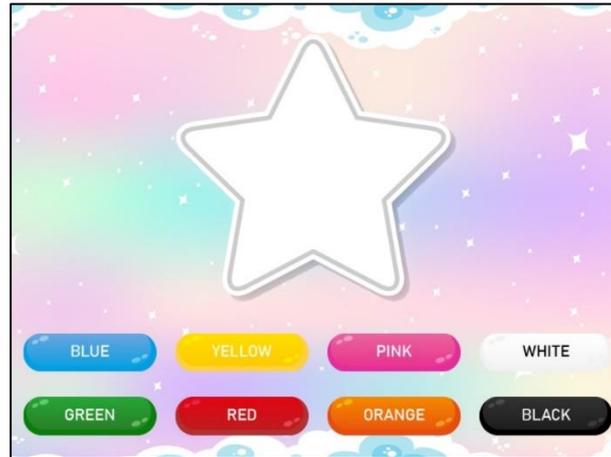


Figura 5: Jogo das cores
Fonte: Escola Games¹³

O jogo considerável médio, com auxílio de um site¹⁴, *wordwall.net* por exemplo. Os alunos irão preencher em português as cores que estão sendo oferecidas com as opções em inglês. Cada uma delas estarão destacadas com outra cor diferente, oferecendo uma dificuldade maior. A cor a ser escolhida, por exemplo, foi o vermelho, o grupo deverá encontrar a cor em inglês, no caso *red*, e preencher corretamente. Porém, os alunos poderão cair em pegadinha, quando a cor em questão está sendo destacada na cor verde, como vemos na figura a baixo.



Figura 6: Combinação: Cores em inglês
Fonte: *Wordwall.net*¹⁵

A próxima cor escolhida foi roxo, o dever dos alunos é relacionar na cor *purple*, que é a cor correspondente, mas o nome “roxo” poderá está destacado de azul, podendo confundir os alunos fazendo-os levar a responder como *blue*. Esta prática fará que os alunos fiquem mais concentrados para evitar estes erros.

¹³ Figura 5: Disponível em: <<https://www.escolagames.com.br/jogos/jogoCoresAprendendoIngles/>>. Acesso em 20 de set. de 2021.

¹⁴ Disponível em: <<https://wordwall.net/pt/resource/5271400/cores-em-ingl%C3%AAs>>. Acesso em 20 de set. de 2021.

¹⁵ Figura 6: Disponível em <<https://wordwall.net/pt/resource/5271400/cores-em-ingl%C3%AAs>>. Acesso em 20 de set. de 2021

O jogo é consideravelmente difícil: O professor, usando novamente o mesmo site referencial mencionado anteriormente, explicará como funciona. O mediador gira a roleta virtual, e os alunos responderão o nome da cor que foi indicada na seta no idioma-alvo. Uma das dificuldades neste jogo é que os alunos não terão as opções em português. Outra dificuldade pode ser elaborada. O professor poderá por regras como; a) nesta rodada, os alunos irão responder o nome da cor que está por escrito; b) desta vez, irão responder a cor destacada; c) agora irão responder a cor que mediador mencionar [levando em consideração que a cor deverá ser uma das quais parou na seta].



Figura 7: Roda aleatória: cores em inglês
Fonte: *wordwall.net*¹⁶

As possibilidades de aprendizado poderão ocasionar uma cautela nos discentes antes de palpar. Assim, promove a observação dos detalhes para evitar erros bobos. Isso pode também levar esta tática de atenção nas atividades avaliativas. Esta atividade pode ser aplicada remotamente ou presencialmente. Acredita-se que a experiência pode ser igualada. As atividades aqui mencionadas podem ser utilizadas em ambas situações.

Os jogos constituem-se, assim, como aliados para a aprendizagem da língua inglesa quando utilizados como recursos metodológicos para o processo de ensino-aprendizagem de Língua Inglesa. Os jogos eletrônicos estão cada vez fazendo parte cada dia mais do cotidiano das crianças e dos adolescentes, logicamente, é o público mais ativo dentro a categoria. Desse modo, temos que considerar que há pontos negativos quando o consumo é fora do limite, porém, quando controlado, é possível ver pontos positivos no desenvolvimento de tais aprendizagens.

Durante o jogo o sujeito encontra situações apropriadas para exercitar seu poder, expressar seu domínio e manifestar sua capacidade de transformar o mundo real, experimentar um sentimento de assombro gozoso diante do descobrimento do novo e de suas possibilidades de invenção (GONZÁLEZ; GOÑI, 1987, p. 23).

Nesta metodologia, o aluno deverá ser guiado por um professor que tenha o conhecimento para mediar o ensino da língua-alvo ao aluno de forma divertida, transformando diversão em conhecimento. Assim, os desafios dos jogos podem fazer

¹⁶ Figura 7: Disponível em: <<https://wordwall.net/pt/resource/13333957/cores-em-ingl%C3%AAs>>. Acesso em 17 de set. de 2021.

parte um aprendizado e fixação das informações, além de que o uso pode dar motivação para o aprendizado, promove a participação ativa e a autonomia dos discentes.

Associado a este fato, destacamos a praticidade de jogar, que se constitui de forma muito simples, pois basta criar uma conta de *E-mail* para estar conectado e que ter acesso a diversos tipos de conteúdo. O celular é um dos dispositivos em que é indispensável não ter uma destas contas, porque, sem ela, o usuário não terá permissão a baixar aplicativos oficiais e, assim, não ter acesso a plataformas digitais disponíveis para tais aparelhos.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente artigo fez uma abordagem de um dos principais meios que podem colaborar para aprendizagem da língua inglesa, usando os jogos de videogames, seja em qualquer dispositivo compatível, apontando pontos com maior exatidão a dinâmica do ensinamento e aprendizado. Com os jogos eletrônicos, é possível contribuir positivamente para o aprendizado da língua-alvo, e que este recurso pode ser aproveitado, adaptado e incluído na metodologia educacional. Esta contribuição oferece motivação aos discentes quando se está inserido nas atividades educacionais e de lazer.

Deste modo, levando em conta de que o interesse pelos jogos eletrônicos está cada vez mais alto pelas crianças, adolescentes e jovens, é importante repensar sobre a introdução desta ferramenta e aproveitar as vantagens que há para a fixação dos vocabulários e aprimoramento da pronúncia – fator contribuinte para a fala [*speaking*] – ,propondo assim, experiências divertidas com que é rotina para este público.

Assim, concluímos que os jogos eletrônicos não devem ser considerados como vilões do aprendizado, pois oferecem, estímulos aos estudantes, seja dentro ou fora da sala de aula. Os profissionais da educação podem explorá-los para conhecer melhor como aplicar de acordo com a realidade de seus discentes e, por isso, os jogos eletrônicos precisam de observação para serem mais explorados dentro da sala de aula.

6 REFERÊNCIAS

AMORIN, A. **A origem dos jogos eletrônicos**. USP, 2006

CHAPELLE, C.A. **English language learning and technology: lectures on applied linguistics in the age of information and communication technology**. Amsterdam/Philadelphia, Jonh Benjamins Publishing Company, 2003. 211p.

CRAWFORD, C. **Chris Crawford on game design**. Indianopolis: New Riders, 2003.

FRANÇA, Vera R. Veiga. **Do telégrafo à rede: o trabalho dos modelos e a apreensão da comunicação**. In: PRADO, José L. A (Org.). *Crítica das práticas midiáticas: da sociedade de massa às ciberculturas*. São Paulo: Hacker, 2002. p. 57-76.

GEE, J. P. Good video games and good learning. *Phi Kappa Phi Forum*, v. 85, n. 2, 2005 [não paginado].

González, A., Radrizzani Goñi, A. M. **El Niño y el Juego: las Operaciones Infra lógicas Espaciales y el Ruego Reglado**. Buenos Aires: Nueva Visión, 1987.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. 4. ed. Tradução João Paulo Monteiro. São Paulo: Perspectiva, 1993. 182p.

KRASHEN, S. **Second Language Acquisition and Second Language Learning**. Oxford: Pergamon, 1981.

LEFFA, V. J. **Quando jogar é aprender: o videogame na sala de aula**. Rev. Est. Ling., Belo Horizonte, v. 20, n. 1, jan./jun. 2012. p. 209-230p.

PIAGET, J. **A Formação do Símbolo na Criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação**. 3. ed. Tradução Álvaro Cabral e Christiano Monteiro Oiticica. Rio de Janeiro: Zahar, 1978. 370p.

USHIODA, E. Motivation. *In*: BURNS, A.; RICHARDS, J. (org.). **The Cambridge Guide to Pedagogy and Practice in Second Language Teaching**. New York: Cambridge University Press, 2012. p. 77-85.

REFERÊNCIAS DE VÍDEOS NO YOUTUBE

Videogames: O filme - Dublado PT BR. [Salsa Wins Games](https://www.youtube.com/watch?v=hZu_IzqerYg&t=252s). YouTube. 9 mai. 2015. 1h40min53s. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=hZu_IzqerYg&t=252s>. Acesso em: 18 ago. 2021.

AGRADECIMENTOS

Dedico com muita paixão e amor a Deus, por ter me dado forças para chegar até aqui, pois, só Ele sabe o quão corrido foi a minha rotina diária para poder realizar este sonho tão cobiçado.

Dedico com muito amor e carinho ao meu pai, Ronaldo Silva Tavares, homem dedicado, guerreiro e de personalidade de grande valor, que me transmitiu grandiosos ensinamentos para a vida, me deu uma ótima educação e que sempre me incentivou para prosseguir em busca dos meus sonhos.

A minha mãe, Ana Cristina de Souza Tavares, mulher guerreira e de personalidade forte que acompanhou cada passo meus ao longo da minha jornada. Aos meus amigos de universidade, David Gomes e Jonathan Rosendo que estiveram presentes e dispostos a me ajudar durante a minha vida acadêmica. Aos meus amigos de vida a quem tenho muito carinho, David Tavares, Ariosvaldo Cassimiro, Antonio Carlos, Jhon Ewerton e Alan Nascimento e que viram de perto a minha jornada até aqui. E em especial a minha amiga Janaina da Silva Andrade, que me indicou e incentivou a ingressar nesta universidade.

A cada professor e professora que contribuíram com seus ensinamentos durante a minha vida acadêmica de graduação, em especial a Clara Mayara Vasconcelos, que acreditou no meu trabalho, e teve bastante paciência e muita dedicação me estimulando com as leituras e pesquisas. E também a Ana Carolina, Auricélio Fernandes e Ivna Karinne que, assim como a minha orientadora, contribuíram com suas aulas dinâmicas para a minha metodologia dentro da sala de aula. E aos examinadores Rafael Francisco Braz e Ferdinando de Oliveira Figueirêdo por terem aceitado em participar da última etapa tão importante na minha vida. Meus sinceros agradecimentos a todos!