



**UEPB**

**UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA  
CAMPUS I**

**CENTRO DE EDUCAÇÃO  
FALLA - FACULDADE DE LETRAS, LINGUÍSTICA E ARTES  
CURSO DE LETRAS-LÍNGUA INGLESA**

**ISMAEL PEREIRA DA SILVA JÚNIOR**

**AS CONTRIBUIÇÕES DOS VIDEOGAMES PARA A AQUISIÇÃO DE LÍNGUA  
INGLESA A PARTIR DA PERCEÇÃO DOS *GAMERS***

**CAMPINA GRANDE  
2024**

ISMAEL PEREIRA DA SILVA JÚNIOR

**AS CONTRIBUIÇÕES DOS VIDEOGAMES PARA A AQUISIÇÃO DE LÍNGUA  
INGLESA A PARTIR DA PERCEPÇÃO DOS GAMERS**

Trabalho de Conclusão de Curso  
(Artigo) apresentado à Coordenação  
/ Departamento do Curso de  
Licenciatura em Letras – Língua  
Inglesa, da Universidade Estadual  
da Paraíba, como requisito parcial à  
obtenção do título de Licenciado em  
Letras – Língua Inglesa

**Área de concentração:** Língua  
Inglesa

**Orientador:** Thiago Rodrigo de Almeida Cunha

**CAMPINA GRANDE  
2024**

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.

S586c Silva Júnior, Ismael Pereira da.

As contribuições dos videogames para a aquisição de língua inglesa a partir da percepção dos gamers [manuscrito] / Ismael Pereira da Silva Junior. - 2024.

24 p. : il. colorido.

Digitado.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Letras Inglês) - Universidade Estadual da Paraíba, Faculdade de Linguística, Letras e Artes, 2024.

"Orientação : Prof. Me. Thiago Rodrigo de Almeida Cunha, Coordenação do Curso de Letras Inglês - CEDUC. "

1. Aprendizado da língua inglesa. 2. Videogames.  
3. Habilidades linguísticas. I. Título

21. ed. CDD 401.4

ISMAEL PEREIRA DA SILVA JUNIOR

AS CONTRIBUIÇÕES DOS VIDEOGAMES PARA A AQUISIÇÃO DE LÍNGUA  
INGLESA A PARTIR DA PERCEPÇÃO DOS GAMERS

Trabalho de Conclusão de Curso  
(Artigo) apresentado à Coordenação  
/Departamento do Curso de  
Licenciatura em Letras – Língua  
Inglesa, da Universidade Estadual da  
Paraíba, como requisito parcial à  
obtenção do título de Licenciado em  
Letras – Língua Inglesa

Área de concentração: Língua Inglesa

Aprovado em: 08/08/2024.

**BANCA EXAMINADORA**

Thiago Rodrigo de Almeida Cunha  
Prof. Me. Thiago Rodrigo de Almeida Cunha (Orientador)  
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

Rivaldo Ferreira da Silva  
Prof. Me. Rivaldo Ferreira da Silva  
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

Jhonny Glaydston dos Santos Tavares  
Prof. Jhonny Glaydston dos Santos Tavares  
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO.....</b>	<b>5</b>
<b>2 VIDEOGAMES: DESENVOLVIMENTO, INFLUÊNCIA ENTRE GERAÇÕES, IMPACTO NO CONTEXTO DE APRENDIZAGEM E AQUISIÇÃO DE LÍNGUA INGLESA.....</b>	<b>5</b>
<b>2.1 A Evolução Dos Videogames.....</b>	<b>6</b>
<b>2.2 Videogames Através Das Gerações.....</b>	<b>6</b>
<b>2.3 Videogames No Contexto De Aprendizagem.....</b>	<b>7</b>
<b>2.4 Videogames No Contexto Da Aquisição De Língua Inglesa.....</b>	<b>9</b>
<b>3 METODOLOGIA.....</b>	<b>10</b>
<b>3.1 Método de pesquisa.....</b>	<b>10</b>
<b>3.2 O Questionário.....</b>	<b>11</b>
<b>4 ANÁLISE DE DADOS.....</b>	<b>14</b>
<b>4.1 Videogames como estímulo à aprendizagem de LI.....</b>	<b>14</b>
<b>4.2 Habilidades desenvolvidas com a ajuda de videogames.....</b>	<b>17</b>
<b>4.3 Gêneros de videogames na aprendizagem.....</b>	<b>19</b>
<b>5 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>23</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>23</b>

## AS CONTRIBUIÇÕES DOS VIDEOGAMES PARA A AQUISIÇÃO DE LÍNGUA INGLESA A PARTIR DA PERCEPÇÃO DOS GAMERS

### THE CONTRIBUTIONS OF VIDEOGAMES TO ENGLISH LANGUAGE ACQUISITION FROM THE PERSPECTIVE OF GAMERS

#### RESUMO

Durante as últimas décadas, os videogames têm sido uma constante na vida de crianças, jovens e adultos. Considerando este contexto, desenvolveu-se o presente trabalho com o objetivo de investigar de que modo os videogames podem contribuir para a aquisição e aprendizagem de LI a partir da percepção dos jogadores. Para compor o aporte teórico da presente pesquisa exploratória, contamos com o auxílio de artigos/livros de autores/teóricos como Aranha, (2004), Gee (2009) e Vital 2020 entre outros, com este aporte, foi traçado um mapeamento histórico referente à evolução tecnológica e de narrativas dos videogames, de modo a verificar como os jogos podem influenciar no processo de aquisição e ensino-aprendizagem de língua inglesa. Adotando-se uma pesquisa quali-quantitativa, com base nas respostas dos participantes, através de perguntas discursivas e de múltipla escolha, foi desenvolvida a análise visando perceber como os jogos eletrônicos podem contribuir para processo de aprendizagem e aquisição de inglês, adotando-se como ponto de partida a sua percepção. Como resultado deste trabalho, identificamos que os videogames, através de narrativas e desafios, auxiliam no desenvolvimento das habilidades linguísticas de uma segunda língua, como a leitura e a compreensão oral, com maior ênfase e, fala e escrita, com menor ênfase.

**Palavras-chave:** Aprendizagem de Língua Inglesa. Videogames. habilidades linguísticas. Aquisição.

#### ABSTRACT

Over the last few decades, video games have been a constant in the lives of children, young people and adults. Considering this context, this work was developed with the aim of investigating how videogames can contribute to the learning and acquisition of English language from the players' point of view. In order to compose the theoretical framework for this exploratory research, we relied on articles/books by authors/theorists such as Aranha (2004), Gee (2009) and Vital 2020, among others. Using this framework, we mapped out the history of the technological and narrative evolution of video games in order to see how games can influence the English language acquisition and teaching-learning process. Adopting a qualitative-quantitative research approach, based on the participants' responses, through discursive and multiple-choice questions, the analysis was developed in order to understand how electronic games can contribute to the English learning and acquisition process, taking their perception as the starting point. As a result of this work, we identified that videogames, through narratives and challenges, help develop the linguistic skills of a second language, such as reading and listening comprehension, with greater emphasis, and speaking and writing, with less emphasis.

**Keywords:** English language learning. Video games. Language skills. Acquisition.

## 1 INTRODUÇÃO

Os videogames são uma fonte comum de entretenimento na vida de crianças e jovens na atualidade. Porém, há uma percepção distorcida desta tecnologia como algo que não agrega conhecimentos ou habilidades cognitivas de forma significativa na vida de seus usuários. Por esta razão, esta pesquisa foi elaborada, com o objetivo de evidenciar como os videogames podem significar um auxílio no aprendizado de Língua Inglesa.

Neste sentido, a pergunta de pesquisa que se coloca neste trabalho é: de que maneira os jogos digitais podem contribuir para a aquisição de Língua Inglesa (doravante LI) de jovens e adultos? Com isso em mente, foi traçado para este projeto como objetivo geral: investigar de que modo os videogames podem contribuir para a aprendizagem de LI a partir da percepção dos jogadores. Para isto, estabelecemos como objetivos específicos: (1) Identificar quais habilidades linguísticas (fala, escuta, leitura e escrita) em LI são mais recorrentes entre os jogadores durante a interação proporcionada pelos jogos digitais e (2) Verificar quais gêneros de jogos digitais podem ser considerados mais eficazes para a aprendizagem e aquisição de LI, de acordo com os jogadores.

Para auxiliar a realização destes objetivos, foram utilizados autores como Aranha (2004), cujo trabalho nomeado “O processo de consolidação dos jogos eletrônicos como instrumento de comunicação e de construção de conhecimento” traz uma linha do tempo da evolução tecnológica dos videogames. Assim como a professora Vital (2020) que efetivou um estudo de caso em uma escola no município de Campina Grande no qual este estudo evidencia a influência de jogos digitais na vida daqueles alunos, entre outros.

Este trabalho teve como ponto de partida a experiência pessoal do autor, o qual teve, desde a infância, contato com videogames e desenvolveu boa parte de seu conhecimento linguístico em razão do contato direto com a língua que videogames proporcionam. A hipótese de pesquisa parte do pressuposto de que videogames possuem uma forma lúdica e divertida de se aprender inglês, e que por esta razão, fornece uma maneira singular de motivar a aprendizagem, sem se limitar apenas ao campo linguístico mas sim de forma multidisciplinar.

Com isso em mente, o questionário utilizado neste estudo teve como objetivo quantificar a percepção de indivíduos que tiveram contato com videogames sobre o impacto dessa tecnologia na aprendizagem de Língua Inglesa (LI). A abordagem quantitativa foi empregada para formular as perguntas.

A estrutura deste artigo está organizada da seguinte forma: na seção 2, foi apresentada a fundamentação teórica, que tem como pontos a evolução dos jogos eletrônicos e estes jogos no contexto de aprendizagem; na seção 3, a metodologia adotada para esta pesquisa e são apresentadas as questões utilizadas no questionário; na seção 5 é feita uma análise com base nas respostas dos questionados no intuito de atingir os objetivos deste trabalho e finalmente, na seção 6 são apresentadas as conclusões e recomendações para futuras pesquisas e práticas em sala de aula.

## 2 VIDEOGAMES: DESENVOLVIMENTO, INFLUÊNCIA ENTRE GERAÇÕES, IMPACTO NO CONTEXTO DE APRENDIZAGEM E AQUISIÇÃO DE LÍNGUA INGLESA

Nesta seção abordaremos a definição do que seria um jogo eletrônico assim como a sua evolução tecnológica e seu desenvolvimento em aspectos narrativos e artísticos, nos quais a partir de determinado momento do desenvolvimento desta tecnologia, muitos destes jogos começam a trazer consigo uma carga artística e narrativa.

## 2.1 A Evolução Dos Videogames

Os jogos têm sido parte da vida do ser humano há muito tempo. Segundo Huizinga (1996), eles fazem parte desde do princípio da racionalidade como um meio da cultura. Huizinga (1996, p. 23) ainda afirma que “uma das características mais importantes do jogo é sua separação espacial em relação à vida cotidiana”. Neste sentido, os jogos digitais, desde sua origem, trazem este aspecto de introduzir seu jogador em uma situação fora de seu cotidiano, colocando-o em diversas situações, desde ser um piloto de Nascar ou Fórmula 1, a um guerreiro destinado a salvar o planeta. Mas, então, o que seria um jogo digital?

Vital (2020, p. 14) define o jogo eletrônico como “uma ferramenta tecnológica, cujo principal objetivo é o entretenimento através do lúdico.” Esta definição abarca bem o propósito central de um videogame, mostrando, obviamente, que são produzidos com o intuito de divertir. Porém, com o passar dos anos, estes jogos foram ganhando muito mais importância por parte das desenvolvedoras envolvidas em sua criação.

Segundo Aranha (2004) o primeiro console teve início em 1972 com a chegada do *Magnavox Odyssey*, seguido do *Atári*, com jogos como *Enduro* (1983) - um jogo de corrida simples e muito divertido - e *Pac-Man* (1980), um jogo que virou um fenômeno na época, e até hoje, é muito conhecido.

No final da década de 80 e início da de 90, chegaram consoles como o “*Nintendo Entertainment System*” (NES), conhecido aqui no Brasil como “Nintendinho” e, posteriormente, o “*Super Nintendo Entertainment System*” (SNES), no qual já se vêem jogos com um certo nível de narrativa como *Ninja Gaiden* (1988), um dos primeiros jogos a ter cenas durante o jogo, ou a franquia *Final Fantasy*, que perdura até a atualidade como uma das mais aclamadas franquias de RPG (*Role Playing Game*) de todos os tempos, além de muitos outros jogos como *Chrono Trigger* (1995), que até hoje é muito elogiado por sua narrativa.

No meio da década de noventa, os consoles Nintendo 64 e *Playstation* foram lançados ambos com uma biblioteca recheada de jogos com narrativas bem construídas, como o jogo *Silent Hill* (1999), um jogo de terror no qual controlamos as ações de um pai que está à procura de sua filha que desapareceu na névoa profunda que cerca a cidade de *Silent Hill*.

Do início dos anos 2000 até o atual momento, os videogames tiveram uma evolução de tamanho de mapas, gráficos e, por consequência, realismo e histórias cada vez mais bem escritas. Dada esta explicação, com a evolução das narrativas, que em sua grande maioria chegam em território brasileiro com sua linguagem principal a LI, muitas crianças, jovens e adultos desenvolveram um contato, em muitos casos, diário com esta língua através destes jogos. Na próxima seção, serão discutidos os videogames através das gerações.

## 2.2 Videogames Através Das Gerações

Já faz algumas décadas que videogames estão em circulação, cativando crianças, jovens e adultos através das gerações, que por sua vez, cresceram cada vez mais conectados aos avanços tecnológicos da sociedade. Embora a Geração Silenciosa (nascidos entre 1928 e 1945) e os *Baby Boomers* (nascidos entre 1946 e 1964) não tenham sido os pioneiros na era dos videogames, sua relação inicial com essa forma de entretenimento foi tangencial. Conforme observado por Johnson (2005), essas gerações, inicialmente céticas, acabaram por incorporar os videogames nas dinâmicas familiares, desafiando estereótipos e criando novas formas de interação.

A Geração X (nascidos entre 1965 e 1980), por outro lado, testemunhou a ascensão dos arcades e dos consoles caseiros. Juul (2019) destaca a influência dos jogos arcade na cultura dos jovens da Geração X, introduzindo conceitos de competição e socialização em torno dos videogames. Esta geração cresceu com o que para muitos seria a era de ouro dos videogames, época do *Nintendo* e *Super Nintendo*, assim como o *Mega Drive* (na América do Norte conhecido como *Sega Genesis*) e o *Master System*. A partir dos anos 80, a evolução tecnológica foi muito rápida com a geração a seguir desfrutando de uma sociedade cada vez mais tecnologicamente avançada.

Com a Geração Y (nascidos entre 1981 e 1996), a tecnologia digital se tornou onipresente. Williams (2006) argumenta que os videogames se tornaram uma forma essencial de expressão e interação para os *Millennials*, nome no qual também ficaram conhecidos os membros da Geração Y, influenciando suas experiências sociais e desenvolvimento cultural. Esta geração presenciou um avanço na tecnologia em geral, mas em se tratando especificamente nos jogos de videogame, vivenciaram uma época em que os jogos apresentaram um maior grau de complexidade com relação a épocas anteriores. Os jogos dessa era cada vez mais começaram a desenvolver mais do que um simples entretenimento, mas cada vez mais, investiam no campo artístico e narrativo, a exemplo de jogos como *Final Fantasy 7* (1997) e *Shadow of The Colossus* (2005), jogos que apesar de distintos, carregavam consigo belas trilhas sonoras assim como uma beleza narrativa e de ambientação incomum para suas respectivas épocas.

A Geração Z (nascidos entre 1990 e 2012), imersa na era da conectividade, experimenta uma transformação significativa nos videogames. Gee (2003) destaca a importância dos jogos online na construção de comunidades e na formação de habilidades sociais e estratégicas para a Geração Z. Esta geração, por sua vez, experimentou e continua experimentando o avanço das tecnologias de comunicação, na qual enquanto se joga um jogo online com alguém, muitas vezes em outro continente, permitem a possibilidade comunicação entre os usuários, e em muitos casos, a língua mais comum de ser o intermédio da comunicação é o inglês. Por esta razão, jovens muitas vezes desenvolvem o inglês por simples necessidade de comunicação através de jogos online como *League of Legends* e *Call of Duty*.

Pode-se perceber que os videogames, ao longo das gerações, evoluíram de simples formas de entretenimento para um fenômeno cultural que transcende fronteiras. A relação entre as gerações e os videogames é complexa, uma vez que reflete mudanças na tecnologia, na cultura e nas interações sociais. À medida que a indústria continua a se expandir, é imperativo compreender como os videogames moldam e são moldados pelas experiências das diferentes gerações.

### **2.3 Videogames No Contexto De Aprendizagem**

Os videogames têm sido uma fonte de entretenimento para crianças, jovens e adultos há algumas décadas. Porém, com o desenvolver desta tecnologia, ela não mais se limita apenas a uma fonte de entretenimento, podendo também ser considerada uma arte, de modo semelhante ao cinema e ao teatro, e possui um aspecto que estas artes, em sua grande maioria, não possuem: o fator interatividade.

Graças a este fator, os videogames têm uma forma única de envolver seu jogador em narrativas tocantes, em casos como o do jogo *The Last of Us*, lançado em 2013, ou em histórias épicas como na franquia *God of War*, que teve sua primeira versão lançada em 2005. Com esta maneira única de envolvimento, videogames representam uma forma muito eficaz de ter a atenção de seus jogadores, de tal forma que tornou possível que um jogador verdadeiramente envolvido estivesse assimilando conhecimentos sem que ele nem mesmo percebesse. Storto (2013) traz uma citação de Gee (2003) sobre a complexidade da atividade de jogar vídeo game no qual ele afirma que “Jogar vídeo game é uma atividade extremamente complexa sob o ponto de vista cognitivo, a qual demanda do participante a mobilização simultânea de diversos recursos semióticos na realização de tarefas e na interação com outros jogadores” (Gee, *apud* Storto, 2013 p. 141)

É possível observar que videogames ao longo do tempo, vem se tornando uma fonte de conhecimento por múltiplas razões, nas palavras de Aranha (2004) “Jogos eletrônicos vem ocupando espaço enquanto parte de um sistema de comunicação, servindo de suporte para que informações sejam transferidas e processadas, passando a ocupar um espaço de produção de sentido.” (Aranha, 2004, p. 57).

Em seu artigo intitulado “O processo de consolidação dos jogos eletrônicos como instrumento de comunicação e de construção de conhecimento”, Aranha propõe uma análise de toda trajetória dos videogames através das décadas, e em sua análise ele conclui que já em 2004 os videogames estavam ganhando importância como uma mídia, e portanto, sendo um meio de propagação de conhecimento altamente consumido.

Outro ponto importante é trazido por Storto, a questão de que videogames trazem consigo a oportunidade de um aprendizado divertido e sem julgamentos. Storto (2013 p. 142) afirma que “todo processo de aprendizado implica em uma habilidade que, via de regra, é sistematicamente estigmatizada pelas escolas tradicionais: errar.” e conclui que “enquanto o aprendiz não estiver preparado a errar, testar seus conhecimentos no mundo real e avançar por conta própria, não há aprendizagem” (Storto, 2013 p. 142).

Este autor também traz uma interessante discussão sobre cultura e da importância do engajamento do aprendiz em seu desejo de obter conhecimento, em suas palavras:

Aprender uma nova língua não se resume apenas à aquisição de vocabulário e estruturas sintáticas. Para que se avance no conhecimento, é necessária uma negociação entre os valores sociais e culturais implícitos na língua do aprendiz e os da língua que se pretende aprender. O problema é que, muitas vezes, o aprendiz, inconscientemente, não está disposto a efetuar esta negociação, esta troca de identidade (Storto, 2013 p. 144).

Considerados estes pontos, os videogames demonstram inserir seus jogadores em contextos culturais que os auxiliam a desenvolver, de forma prática, conhecimentos e habilidades linguísticas da língua e da cultura em questão. Não é possível descartar o fator motivação quando falamos de aprendizagem, videogames

neste aspecto conseguem desenvolver o interesse e a motivação de aprender uma nova língua.

A origem do termo motivação deriva do latim “movere”, no qual em muitas de suas definições possuem esta ideia de movimento relacionando-se ao fato da “motivação levar uma pessoa a fazer algo, mantendo-a na ação e ajudando-a a completar tarefas” ( Pintrich & Schunk, *Apud* Siqueira e Wechsler p. 21 , 2002). Ao considerarmos este conceito, concordamos que os jogos podem proporcionar motivação nos seus usuários e que, a motivação causada pelos videogames, pode ser definida como motivação intrínseca, através da qual Siqueira e Wechsler (2006, p 22) definem o aluno motivado intrinsecamente como “aquele cujo envolvimento e manutenção na atividade acontece pela tarefa em si, porque é interessante e geradora de satisfação”.

Nesta questão da motivação, há pesquisas que estudam maneiras de trazer a motivação gerada pelos videogames a sala de aula. Há por exemplo o trabalho de Compto (2023) no qual traz uma análise da metodologia de Marc Prensky que se mostra muito peculiar por trazer ao ambiente escolar o ensino baseado nos videogames, nas palavras de Compto:

A Aprendizagem Baseada em Jogos Digitais, conceito criado por Marc Prensky, é fundamentada na ação de um aluno, assumindo o papel de um jogador, apreendendo regras, teorias e valores; por meio da interação em um jogo digital. Dessa forma, tornando o ato de aprender imperceptível ao jogador. (Compto, 2023, p 23)

Com estas ideias em mente, pode-se constatar que os videogames possuem uma forma peculiar de estimular a mente de seus jogadores, colocando-os em diversas situações em que os façam desenvolver o uso de sua cognição e raciocínio lógico, assim como provêem a oportunidade de aprender de forma divertida sem medo de errar. Falando especificamente no contexto do aprendizado de língua inglesa, videogames podem ser um ponto de partida muito interessante para se aprender uma língua estrangeira. Portanto, discutiremos este tema no próximo tópico.

## **2.4 Videogames No Contexto Da Aquisição De Língua Inglesa**

No contexto da aquisição de línguas, videogames são extremamente eficazes por um efeito pragmático: o fato de que se um jogador está jogando um jogo no qual a narrativa é desenvolvida em língua inglesa, por exemplo, ele está tendo um contato direto com a língua.

Segundo Vital (2020, p.18) “a contextualização ocasionada pelos jogos de videogame torna-se um elemento essencial para a aprendizagem de línguas”. Vital (2020) também menciona que “o jogo sinaliza para um maior envolvimento do jogador com as mais diversas habilidades (criação de estratégias, resolução de problemas), dentre elas o uso da língua de forma situada, com objetivos bem traçados”, ou seja, não apenas os jogos de videogame fornecem contato entre os jogadores, eles também o forçam a pensar em língua inglesa, e mais, inserem-nos em um contexto no qual múltiplos letramentos são necessários.

Ainda sobre contexto, Vital (2020) elabora uma pesquisa de campo em que ela questiona alunos de uma escola em Campina Grande - PB sobre as formas como eles desenvolveram suas habilidades na língua inglesa, e constatou que “a contextualização, segundo esses alunos, é um fator presente nos jogos que

possibilita um aprendizado de modo prazeroso” a autora também adiciona que é um aprendizado “sem cobranças e avaliações, diferente do que as escolas tendem a propor” (Vital, 2020, p.29). Esta afirmação de Vital dialoga com a de Storto (2013) sobre a oportunidade de aprender sem medo de errar e nesses pontos videogames de fato possuem uma vantagem comparada à educação escolar.

Outro ponto também apresentado por Storto que aborda a questão do contexto e da inserção de jogadores de videogames em determinadas situações é que

Um adolescente que joga *Minecraft* (...) incorpora os nomes dos materiais, ferramentas e ações necessárias na execução das tarefas não através da memorização de listas de vocabulário descontextualizadas (...) mas efetivamente realizando essas ações, dialogando com outros jogadores, operando ferramentas, buscando e extraíndo da ‘natureza’ os materiais necessários. (Storto, 2013, p. 143)

Nesta citação, Storto traz o exemplo de *Minecraft*, cujo objetivo do jogo é de coletar recursos como minérios, madeira, comida e muitos outros e com esses recursos, construir habitações e ferramentas e com isso sobreviver em um ambiente hostil. O ponto trazido, é de que um jogador de *Minecraft* está efetivamente adquirindo vocabulário enquanto joga, e isso dialoga com as falas de Vital (2020) sobre o aprendizado de forma prazerosa e contextualização ocasionadas pelos videogames.

Com base no que foi exposto, pode-se afirmar que os jogos de videogame em um contexto além da sala de aula são muito úteis para o desenvolvimento de habilidades linguísticas, também se mostrando eficazes em desenvolver conhecimentos em múltiplas áreas, destacando-se principalmente no aprendizado de línguas.

A seguir será apresentada a metodologia, na qual será descrito, de forma mais detalhada, o tipo de pesquisa executada.

### 3 METODOLOGIA

Esta seção objetiva esclarecer metodologicamente o trabalho, apresentando e justificando as escolhas referentes à abordagem e tipo de pesquisa, aos instrumentos escolhidos para a geração de dados e aos procedimentos aplicados na análise.

#### 3.1 Método de pesquisa

Esta pesquisa pode se classificar como uma pesquisa exploratória de abordagem qualiquantitativa com base em Gil (2002) e Oliveira (2012). De acordo com Gil (2006, p. 41), pesquisas exploratórias “têm como objetivo proporcionar maior familiaridade com o problema, com vistas a torná-lo mais explícito ou a construir hipóteses.”. ainda com base em Gil (2006) as pesquisas quantitativas consideram que tudo possa ser contável, portanto, que seja gerado informações através de números para assim classificá los e analisá-los.

Oliveira (2012, p. 37) descreve a abordagem qualitativa como “um processo de reflexão e análise através da utilização de métodos e técnicas para compreensão detalhada do objeto de estudo em seu contexto histórico e/ou segundo a sua estruturação” e segundo Gil. A abordagem qualiquantitativa por sua vez de acordo

com Schneider (2017, p 520) traz “uma análise estrutural do fenômeno com métodos quantitativos e uma análise processual mediante métodos qualitativos”

Com base nisso, esta pesquisa classifica-se nesta categoria, pois com a análise posterior a coleta destes dados, hipóteses serão formuladas com o intuito de entender melhor como videogames influenciam no aprendizado de línguas estrangeiras, no caso específico deste trabalho, o aprendizado de LI.

Quanto ao método de geração de dados, foi enviado um link de um questionário elaborado na plataforma *Google Forms* nas redes sociais Whatsapp e Instagram para que voluntários usuários de videogames respondessem sobre suas percepções sobre a viabilidade ou não da aquisição da língua inglesa através dos jogos, com base na sua experiência pessoal.

O questionário foi composto por questões sobre o contato deles com videogames, por exemplo, foram questionados sobre quais gêneros de jogos eles acreditam serem mais propícios a auxiliar o desenvolvimento de habilidades linguísticas e se esse contato com videogames os ajudou de forma pessoal a desenvolver as suas próprias habilidades, e a partir das respostas fornecidas, quais habilidades eles acreditam que adquiriram com o contato com esses videogames.

A seguir, será apresentado o questionário utilizado, assim como os resultados da pesquisa de caso, e posteriormente uma análise dos dados a partir do questionário aplicado neste trabalho.

### 3.2 O Questionário

O questionário a seguir foi formulado com o intuito de ser o mais objetivo possível, mas não descartando as possibilidades de respostas mais amplas nas quais o inquirido estivesse à vontade para comunicar a sua própria experiência de aprendizagem de língua inglesa. Para isso, como mencionado anteriormente, foi utilizada a plataforma *Google Forms*, pelo fato de ser uma das mais simples e de fácil acesso para os questionados e, além disso, a plataforma é extremamente prática para a pesquisa em razão da sua facilidade de desenvolver gráficos. No total 21 pessoas foram questionadas, com idades variadas entre nascidos nos anos de 1981 a 2010, o questionário ficou 1 mês disponível para responderem.

#### Questão 1

Em que ano você nasceu?

- a partir de 2010
- Entre 1997 e 2010
- Entre 1981 e 1996
- Entre 1965 e 1980
- 1964 ou antes

Em razão da pesquisa ter um caráter analítico, quanto à faixa etária de jogadores que tiveram contato com videogames, uma das questões formuladas era sobre a idade dos questionados, estes dados auxiliaram o entendimento do escopo etário que os videogames atingem.

### Questão 2

Você afirmaria que vídeo games tiveram influencia na sua aprendizagem de língua inglesa?

Sim

Não

A intenção desta pergunta quanto à crença do questionado sobre videogames auxiliarem na aprendizagem de LI foi de entender a opinião do questionado quanto ao tema como um todo e para que ele tivesse a oportunidade de expressar suas próprias experiências com a mídia em questão.

### Questão 3

⋮  
Você acredita que vídeo games podem ajudar na aprendizagem de língua inglesa?

Justifique.

Texto de resposta longa  
.....

Esta pergunta abrange a visão pessoal do questionado quanto a possibilidade de a língua inglesa ter um impacto positivo na aprendizagem de língua inglesa de forma independente de sua experiência, mas ainda dando a oportunidade de ele relatar algo de sua própria experiência de aprendizagem. A escolha de perguntar primeiro se o questionado acredita que videogames tiveram influência na sua aprendizagem de LI, vem da hipótese de que alguém poderia responder que, apesar de acreditar que videogames podem ter influência na aprendizagem, não necessariamente corresponde a sua experiência em particular.

### Questão 4

Quais gêneros de jogos você afirmaria que mais auxiliaria na aprendizagem de língua inglesa? Você teve algum gênero específico que te auxiliou?

Texto de resposta longa

Esta pergunta sobre o gênero de jogos que o questionado acredita que pode auxiliar na aprendizagem foi motivada pela intenção de entender quais gêneros de jogos possuem as melhores possibilidades de auxiliar os seus jogadores a desenvolverem aptidões linguísticas em LI. Mais à frente na análise, as respostas a essa pergunta foram de muita utilidade para entender as razões por que *videogames* podem ter esse caráter de auxílio na aprendizagem de línguas.

### Questão 5

Quais habilidades você acredita ter desenvolvido com o auxílio de vídeo games?

- Ouvir em língua inglesa (Listening)
- Falar em língua inglesa (Speaking)
- Ler em língua inglesa (Reading)
- Escrever em língua inglesa (Writing)

Esta pergunta de forma direta questiona os inquiridos sobre quais habilidades acreditam ter desenvolvido com o auxílio de videogames. Foram Englobadas nesta questão as quatro habilidades linguísticas básicas ouvir, falar ler e escrever, o intuito desta questão é entender quais habilidades de acordo com os questionados os videogames proporcionam mais oportunidade de desenvolvimento, pois como é possível ver mais adiante, todas as quatro habilidades mencionadas de alguma forma são abarcadas pelos videogames, dando a oportunidade dos jogadores desenvolverem essas habilidades, mas sem dúvida alguma, certas habilidades são mais comumente abarcadas como, novamente, veremos mais adiante.

### Questão 6

Em uma escala o quanto você afirmaria que vídeo games te motivam a aprender inglês?

1      2      3      4      5

Não me motivam                                    Me motivam muito a aprender inglês

A questão sobre motivação é bem autoexplicativa, o objetivo era analisar o impacto dos videogames na motivação para a aprendizagem de LI. Esta pergunta surge da curiosidade sobre as experiências pessoais dos jogadores questionados e sobre a importância da motivação quanto ao que se refere à aprendizagem. Já existem estudos comprovando a importância da motivação no contexto de aprendizagem, como por exemplo, o estudo de Siqueira e Wechsler (2006), e neste contexto, videogames possuem uma alta possibilidade de motivar os seus jogadores a explorar áreas do conhecimento.

#### 4 ANÁLISE DE DADOS

Neste tópico iremos analisar os dados obtidos através das respostas dos usuários ao questionário, com o intuito de chegarmos a um entendimento de como videogames podem contribuir para a aprendizagem e de atingir os objetivos específicos propostos. Para isto, analisaremos as respostas dos questionados.

##### 4.1 Videogames como estímulo a aprendizagem de LI

Este subtópico objetiva atender ao primeiro objetivo específico traçado para esta pesquisa, o qual é analisar o impacto dos videogames no aprendizado de LI entre jogadores.

Para demonstrar isso questionamos os inquiridos sobre o que eles acreditam quanto a este tópico, escolhemos algumas das respostas cujos participantes justificaram as suas escolhas para nos ajudar a compreender, a pergunta feita foi “Você acredita que videogames podem ajudar na aprendizagem de língua inglesa? Justifique.”, estas foram as respostas obtidas mais intrigantes:

1. Sim, porque colocam o aprendiz desde cedo em contato com estruturas da língua inglesa.
2. Os jogos estão dispostos na nossa vida como uma forma de diversão e descontração, então acabamos nos esforçando mais para entender a linguagem e ter uma melhor experiência para jogar. Além de que quando você faz algo que gosta se torna mais fácil aprender novas coisas.
3. Sim, pois quando criança o meu contato com o inglês através de jogos algumas palavras como “ ok , yes, no, please, help...” algumas palavras básicas como essas eu aprendi sem nem mesmo estar de fato olhando direto para gramática da língua inglesa ou até mesmo sem um dicionário do

meu lado, e acredito que a razão disso é porque os jogos eles me deram o contexto e por meio desse contexto eu pude entender o real significado dessas palavras, então isso prova que é sim possível aprender inglês com os jogos.
4. Além de você se divertir e manter sua atenção, há coisas que videogames vão te ensinar principalmente se ele estiver em outra língua, pra entender a história, você é de certa forma forçado a "aprender" a língua, palavras/frases aqui e ali vão aparecendo com frequência, te fazendo ficar curioso sobre o significado tal frase ou palavra. Algumas palavras parecidas e que significam a mesma coisa também influenciam na aprendizagem, como: "Importante" e "Important", "Documentos" e "Documents".
5. Sim, eu acredito que quando uma pessoa gosta muito de um jogo e ele tá todo em inglês a pessoa se sente mais motivada a ir atrás de um dicionário de inglês para poder traduzir a história do jogo para que ele possa entender
6. Sim, porque algumas coisas que aprendi foi nos jogos
7. Sim, videogames podem influenciar muito no nosso inglês informal e fazer com que nós decoremos palavras fáceis, como: Play, Go, etc.
8. Sim pois é uma forma de aprendizado divertido

Conforme as respostas fornecidas, é possível observar que há em um bom número delas a afirmação de que videogames podem auxiliar no ensino por meio da diversão, como podemos observar através das respostas 2 e 4. Esta afirmação já é estudada há alguns anos e é um ponto de interessantes discussões. A professora Vital já citada neste trabalho nos traz na conclusão de sua pesquisa um ponto de grande importância para esta discussão, ela evidencia a questão da contextualização trazida pelos videogames que em sua percepção, é uma das melhores ferramentas neste quesito e afirmando que nas plataformas de música e até mesmo as escolas se limitam a uma contextualização escassa e pouco interessante para o aprendiz, ressalta a maneira como videogames unem a diversão ao aprendizado (Vital, 2020 p. 29).

A afirmação de Vital também traz consigo algumas falas dos próprios inquiridos quanto à questão da contextualização além da diversão, o trabalho de Vital assim como as respostas dos questionados nos mostra que não é apenas uma mera crença<sup>1</sup> de alguns jogadores, mas sim algo verídico e verificável pelos métodos científicos.

A resposta 4, por exemplo, nos faz refletir sobre como os videogames possuem a capacidade de posicionar os jogadores em contextos diferentes do usual, e ao fazer isto, os apresentam vocabulários novos para muitos dos jogadores, o que por sua vez dialoga com as afirmações de Storto (2013) e de Vital (2020) quanto à contextualização oferecida pelos videogames aos seus jogadores. Podemos inferir, portanto, que videogames possuem uma peculiar maneira de ensinar de forma

<sup>1</sup> Crença de acordo com o dicionário de Oxford é "estado, processo mental ou atitude de quem acredita em pessoa ou coisa" em outras palavras, a crença é o acreditar sobre o estado de algo com ou sem comprovação concreta de sua veracidade.

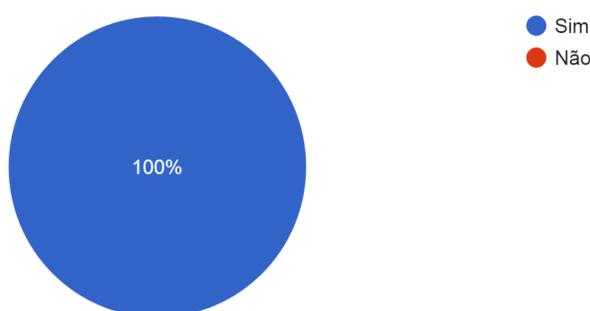
contextualizada e divertida como um dos questionados evidência de forma até mesmo direta na resposta 8.

É possível observar também pelas respostas que há uma grande parcela de jogadores que acreditam que videogames tiveram grande influência na sua aprendizagem, analisamos mais claramente no gráfico abaixo:

### Gráfico 1: Influência dos videogames na aprendizagem de LI

Você afirmaria que vídeo games tiveram influencia na sua aprendizagem de língua inglesa?

21 respostas



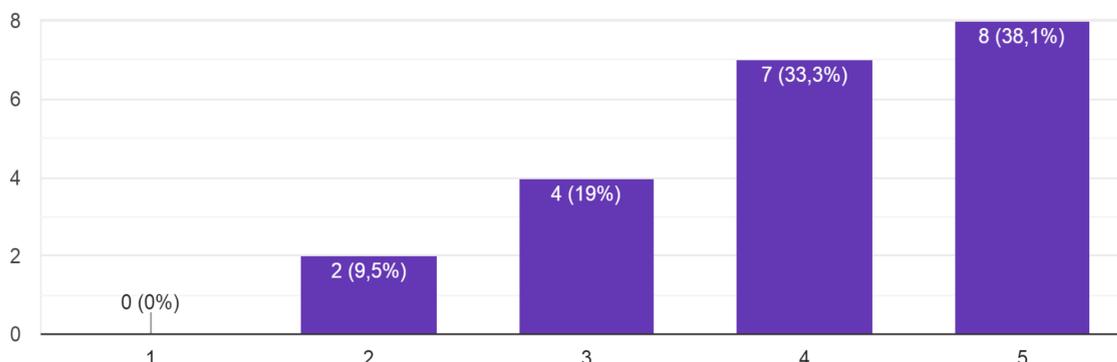
O **Gráfico 1** traz as respostas da **Questão 2**, e como é possível observar, de forma até mesmo surpreendente, dos 21 que se interessaram em responder o questionário, 100% deles afirmaram que videogames tiveram, sim, influência em sua aprendizagem. A razão disto está na maneira como videogames desenvolvem suas histórias de forma a entreter e simultaneamente apresentam novos conhecimentos ao jogador, isto no qual, já identificava Compto (2013, pág 25) que evidenciava como os jogadores imersos em um jogo aprendem mais e de forma lúdica, e é uma evidência relevante de como videogames possuem a capacidade de influenciar na aprendizagem de LI.

Estes dados revelam como em meio a uma mídia tão interativa como videogames é possível se desenvolver habilidades úteis para seus jogadores, assim como também identifica a real, e cada vez mais presente, influência desta mídia na aprendizagem. O que por sua vez reafirma a hipótese do aprendizado de maneira lúdica.

### Gráfico 2: Motivação através dos videogames

Em uma escala o quanto você afirmaria que vídeo games te motivam a aprender inglês?

21 respostas



Quanto ao **Gráfico 2**, ele traz as respostas da **Questão 6**, uma escala do quanto os questionados se sentem motivados a aprender inglês através dos videogames, dos quais 1 respondeu “Não me sinto motivado” e 5 responderam “Me sinto muito motivado”. Como é possível observar, 90,5% dos questionados dizem que se sentem motivados pelos videogames, dos quais 71,4% afirmam se sentir ou “bem motivado” ou “muito motivado”. Esta questão é de tamanha importância que existem metodologias de ensino que se baseiam em trazer a motivação gerada pelos videogames as salas de aula como Compto (2023) traz em seu trabalho.

É possível inferir que videogames possuem uma grande influência em muitos jovens e adultos na questão de motivação, no qual é consenso de que é um fator de extrema importância na aprendizagem, não apenas de LI, mas de qualquer área do conhecimento, Siqueira e Wechsler (2006, p 22) reafirmam a motivação como parte importante da aprendizagem ao exaltar como a motivação pode ter influência na aprendizagem e a aprendizagem, por sua vez exercendo influência na motivação. Videogames, neste cenário, assumem a posição de um fator que proporciona motivação intrínseca aos seus jogadores, trazendo a eles desafios à sua cognição agregados ao entretenimento.

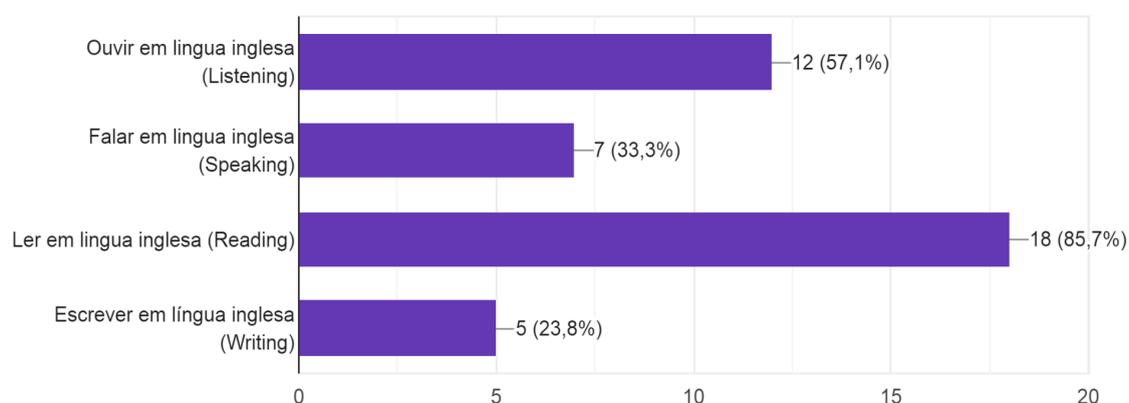
## 4.2 Habilidades desenvolvidas com a ajuda de videogames

Este subtópico objetiva atender ao segundo objetivo específico traçado para esta pesquisa, no qual é identificar quais habilidades linguísticas em LI foram desenvolvidas pelos questionados por meio da utilização de jogos digitais. Neste subtópico iremos explorar as respostas dos questionados a perguntas envolvendo as habilidades linguísticas que eles afirmam terem desenvolvido com o auxílio dos videogames. O gráfico a seguir, de forma muito objetiva, questiona exatamente isso aos inquiridos:

### Gráfico 3: Habilidades desenvolvidas

Quais habilidades você acredita ter desenvolvido com o auxílio de vídeo games?

21 respostas



O gráfico acima (**Gráfico 3**) traz as respostas dos questionados sobre quais habilidades eles acreditam ter desenvolvido com o auxílio dos videogames (**Questão 5**). Observando os dados, percebe-se a disparidade de que *listening* e *reading* são os mais comumente relatados. Verifica-se que o *speaking* teve 33,3% dos questionados afirmando que desenvolveram a habilidade com o auxílio de videogames e *writing* apenas 23,8%. Observa-se que de acordo com os questionados o “falar e “escrever” em LI não foram desenvolvidos com o auxílio de videogames tanto quanto o “ouvir e “ler” o que não é surpreendente considerando que videogames apesar de muito interativos ainda possuem limitações.

Falar e escrever em jogos de videogame não são atividades muito comuns por parte do jogador, entretanto, há sim jogos que exploram essas capacidades, a exemplo dos antigos RPGs de texto, como *Zork* (1980), por exemplo, o qual consiste em uma aventura em texto na qual o jogador escreve quais ações o seu personagem pode executar, e o jogo devolve o resultado daquela ação.

No caso da fala, existem jogos como *Suck Up!*, que está ainda em fase de testes, em que o jogador joga como um vampiro que se disfarça e tenta convencer as pessoas de um bairro a deixar o jogador entrar em suas casas para poder se alimentar do sangue delas. Para isso, o jogo capta as suas falas através de um microfone e a IA (Inteligência Artificial) do jogo interpreta o que o jogador disse e se foi convincente o suficiente. Portanto, os NPCs<sup>2</sup> do jogo permitirão que o jogador adentre as suas casas. A tecnologia de interpretação de fala é algo bem recente, e pouquíssimos jogos a exploram, mas é sem dúvidas promissora.

Quanto ao ouvir e ler, os videogames demonstram suas melhores qualidades para o aprendizado. De acordo com os questionados, 57,1 % deles afirmam que os videogames os ajudaram a desenvolver a habilidade de ouvir em língua inglesa e 85,7% deles afirmam que desenvolveram a habilidade de leitura com os videogames. Através das respostas obtidas é possível inferir que videogames tem o potencial de auxiliar os jogadores no desenvolvimento destas habilidades, mas como exatamente?

<sup>2</sup> NPC é a sigla para “Non playable character” e se refere a personagens controlados pela inteligência artificial única de cada jogo

Há por exemplo o caso de jogos *online* que através da possibilidade de conectar jogadores ao redor do mundo, abrem caminho para o aprendizado de línguas estrangeiras, através do contato entre estes jogadores. Os jogos *online* têm um grande potencial de incentivar a aprendizagem de LI, pelo simples fato de facilitar a comunicação entre os jogadores ao redor do mundo, dada ao prestígio da LI como língua franca, assim como evidenciado por Storto (2013) comenta sobre como estes jogos podem ser benéficos para o aprendizado ressaltando a naturalidade e a autenticidade de como os videogames apresentam contextos onde os jogadores se envolvem em questões de genuíno interesse mútuos colocando a língua em seu papel primordial, o de representar um meio no qual as pessoas realizam tarefas, trocam experiências e visões de mundo participando de forma ativa em um contexto social (Storto, 2013, p. 146).

No caso de jogos *single player*<sup>3</sup>, a razão de auxiliar o desenvolvimento destas habilidades se encontra na natureza destes jogos, que em sua maioria, desenvolvem suas histórias com diálogos escritos e falados durante o jogo. Esta discussão será explorada mais à frente, no próximo tópico, no qual serão explorados os gêneros relatados pelos questionados segundo os quais os ajudaram a desenvolver estas habilidades.

#### 4.3 Gêneros de videogames na aquisição

Este subtópico objetiva atender ao terceiro objetivo específico traçado para esta pesquisa, o qual é verificar quais gêneros de jogos digitais são mais eficazes na aquisição de LI de acordo com os questionados. Para isto analisaremos as respostas dos questionados sobre o tema. Abaixo uma tabela com as respostas da **Questão 4** que mais chamaram atenção:

1. Survivor Horror, devido a sempre nos dar missões pra fazermos e sempre termo que traduzir para não ficar perdido, conter bastante diálogo que nos ajuda a compreender a lore do jogo
2. Ação, Aventura e Rpg. Eu aprendi inglês jogando mais roblox, porque as vezes não tinha brasileiro ai eu tinha que conversar com gringos e assim eu aprendi aos poucos.
3. RPG, mundo aberto, luta, indie. Jogos que contenham bastante diálogos e histórias.
4. Não tive nenhum em específico, mas todos contribuíram de alguma forma, porque me faziam buscar aprender os significados das palavras.
5. Ação, ficção etc. Principalmente aqueles com modo história
6. RPG, são jogos que têm mais textos e diálogos.

O primeiro ponto que chama atenção nestas respostas é o quão recorrentes jogos de RPG foram citados. Estes jogos têm como princípio apresentar ao jogador mundos riquíssimos de história e batalhas memoráveis assim como apresentá-los a

<sup>3</sup> Jogos onde se joga apenas um jogador, geralmente jogos narrativos e que focam o máximo possível em imergir o jogador na história ali contada.

personagens bem construídos que carregam consigo objetivos e tramas que podem ou não envolver o jogador, tudo isso com o intuito de imergir o máximo possível naquele universo, o que para ser efetivo, é necessário construir diálogos e narrativas cativantes, demonstrando a predileção por narrativas e jogos que possibilitem mais interação entre os usuários.

RPG é um dos gêneros mais facilmente identificáveis quando o assunto é aprender novas línguas, pelo fato de que se o jogador não entende o que está acontecendo na trama que o jogo está tecendo, torna a progressão mais complexa de atingir. Isso é facilmente observável, pois são jogos que podem apresentar múltiplas escolhas de diálogo.

Além disso, a depender das suas respostas, a história pode seguir múltiplos caminhos diferentes, assim como é descrito por Gee (2010) segundo Compto (2023), que ao falar de videogames de forma generalizada, descreveu uma característica facilmente identificável nos jogos do gênero RPG no qual ele afirma que “os games não são orientados por conteúdo, pois, apesar de possuírem conteúdo, eles são direcionados por escolhas e resolução de problemas pelo jogador, tornando-o dinâmico” (Gee, apud Compto, 2023 p. 25).

Podemos observar um exemplo de como essas escolhas ocorrem na imagem abaixo no qual demonstra uma variada opção de diálogos que podem ser escolhidos pelo jogador, criando assim portanto, múltiplos caminhos no qual a narrativa pode seguir:

Imagem retirada do jogo *Fallout 3* ilustrando opções de diálogo



Fonte: screenshot tirada do site “<https://radshitegaming.com>”

Tendo isto em mente, é de fácil entendimento o porquê de jogos de RPG possuírem este fator de auxiliar na aquisição de línguas, em especial a língua inglesa, que é a língua padrão da maioria destes jogos. Outro gênero relatado é o de “*Survival Horror*”, que assim como os jogos de RPG, focam muito na intenção de imergir seus jogadores. Entretanto, diferentemente dos jogos de RPG, a razão destes jogos buscarem esta imersão está na intenção de provocar medo.

O gênero *Survival Horror* possui a mesma problemática do RPG, que é a difícil progressão sem o entendimento da língua no qual o jogo foi desenvolvido.

Porém, a razão é diferente, jogos deste gênero são conhecidos por *puzzles*<sup>4</sup> difíceis de serem decifrados, e para decifrá-los, é preciso o entendimento não só da língua, mas da lógica por trás do enigma, o que em alguns casos como nos jogos da franquia *Silent Hill* pode ser bem desafiador. Tudo isso dialoga com a afirmação de Gee (2010), já citado neste tópico, sobre a questão de resolução de problemas e a maneira como os jogos são moldados através das escolhas e da capacidade do jogador de resolver problemas.

Um exemplo de enigma se encontra no “Enigma da Moeda” de *Silent Hill 2*, no qual três moedas devem ser encaixadas em uma determinada ordem em uma cômoda, no qual deve-se salientar, muda dependendo da dificuldade escolhida pelo jogador ao iniciar o jogo. As moedas em questão são nomeadas “*Old Man*”, “*Snake*” e “*Prisioner*”. Para a resolução do enigma, tomemos como exemplo a dificuldade “*Hard*” (difícil), é preciso decifrar um poema com uma escrita poética complexa.

#### Enigma da Moeda de Silent Hill 2 na dificuldade “Difícil”

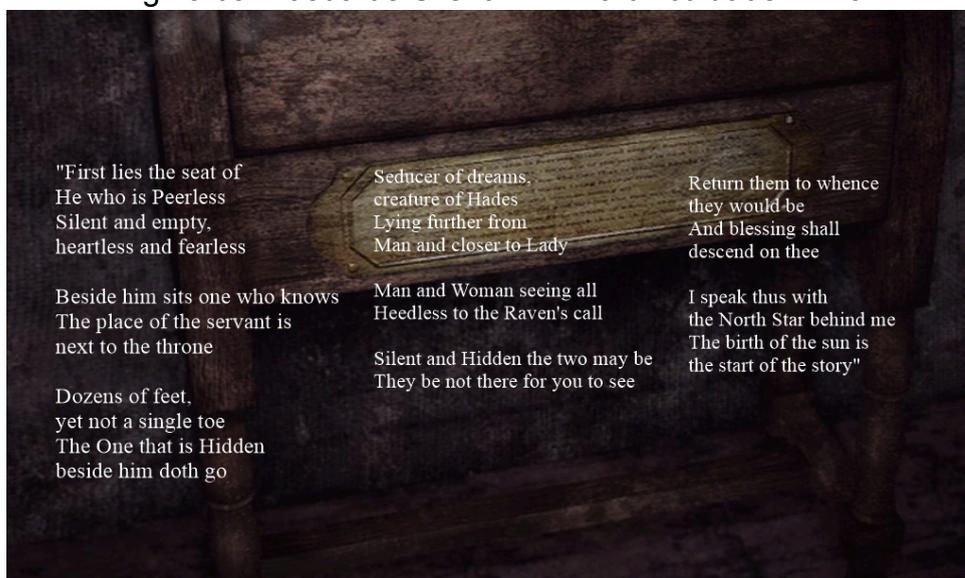


Imagem editada pelo autor com o fundo retirado do próprio enigma do jogo *Silent Hill 2*

O poema é escrito de maneira a revelar a ordem em que as moedas devem ser colocadas na cômoda, entretanto observando a forma como o poema é escrito, é evidente que não foi feito de forma a revelar o seu segredo facilmente. A forma como é escrito, o lugar onde o jogador encontra o poema e a ambientação culminam em uma atmosfera aterrorizante ao jogador, o que pode afetar o raciocínio no momento de resolver o enigma trazendo um desafio a mais ao jogador.

#### Encaixes da cômoda

<sup>4</sup> puzzles são conhecidos como “quebra cabeças”, enigmas que o jogador precisa decifrar para prosseguir no jogo

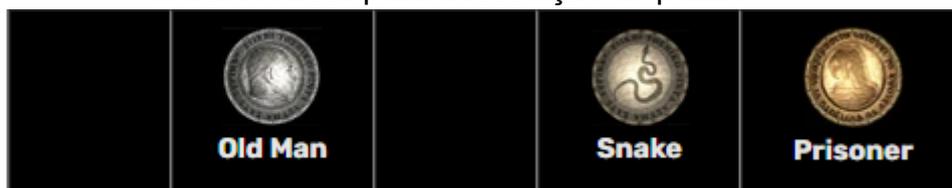


Imagem retirada do site:

[https://www.silenthillmemories.net/sh2/puzzle\\_old\\_coin\\_desk\\_en.htm](https://www.silenthillmemories.net/sh2/puzzle_old_coin_desk_en.htm)

Analisando o enigma em si começando dos encaixes da esquerda para a direita o resultado obtido é este:

Ordem correta para a resolução do puzzle



Screenshot tirada do site: [https://silenthill.fandom.com/wiki/Coin\\_Puzzle](https://silenthill.fandom.com/wiki/Coin_Puzzle)

A razão de exemplificar através deste *puzzle* é a de evidenciar dois pontos: o primeiro é a forma como alguns jogos apresentam desafios realmente complexos aos seus jogadores exigindo deles empenho e foco para resolvê-los, e ainda assim os fazem de maneira a manter o interesse do jogador. E o segundo ponto é evidenciar como, através destes *puzzles*, jogos de *survival horror*, apresentam ao jogador novos vocabulários assim como incentivam o desenvolvimento da leitura e da interpretação textual.

Estes pontos dialogam com Gee (2010) quando ele menciona a forma como os jogadores são guiados através de resoluções de problemas e escolhas assim como dialogam com a professora Vital (2020) que aponta a contextualização fornecida por estes jogos. Retornando às respostas dos questionados, verifica-se que jogos que possuem esse foco em construir narrativas e mundos convincentes através de diálogos e documentos de textos encontrados dentro destes mundos tiveram grande influência nos jogadores questionados, como podemos observar nas respostas de 1 a 3, e na resposta 6, os quais, evidenciam os gêneros *Survival Horror* e RPG como gêneros de jogos, que quando bem-feitos, trazem estes aspectos de forma impressionante.

Para concluir, os gêneros *Survival Horror* e RPG possuem características intrínsecas aos respectivos gêneros que possibilitam auxiliar os jogadores no desenvolver de suas habilidades linguísticas e na aquisição de uma segunda língua, conforme podemos observar nas respostas fornecidas pelos participantes e reafirmadas pelos exemplos aqui expostos.

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Retornando à pergunta de pesquisa deste trabalho, que trata da maneira sobre a qual os jogos digitais podem contribuir para a aquisição de Língua Inglesa de jovens e adultos, observa-se que os videogames possuem uma grande influência em muitos aspectos da aprendizagem de jovens e adultos, como na motivação, a qual corresponde a um aspecto fundamental para a aprendizagem. Como diria a professora Vital (2020), os videogames através da contextualização tornam possível o aprendizado de modo prazeroso, sem avaliações e cobranças (Vital, 2020, p. 29).

Outro aspecto que podemos inferir é acerca da influência dos videogames no desenvolvimento e aperfeiçoamento das habilidades linguísticas dos jogadores, em especial, *listening* e *reading*, que foram as mais relatadas pelos questionados, no qual videogames desenvolvem essas habilidades nos jogadores através da apresentação de narrativas intrigantes e mundos complexos repletos de personagens carismáticos e diálogos bem construídos no qual estimula o jogador a aprender a língua do jogo em específico, que em muitos casos é a Língua Inglesa.

Foi possível observar também como alguns gêneros de jogos possuem em sua fórmula uma intrigante maneira de estimular o aprendizado, de tal forma, que já existem metodologias de ensino voltadas a implementar as qualidades dos videogames como ferramenta de auxílio a aprendizagem na sala de aula como podemos ver no trabalho de Compto (2023) que em seu trabalho nos apresenta a metodologia de Marc Prensky.

Tendo isto em mente, como educadores precisamos investir em maneiras de incentivar os alunos, e adaptando alguns aspectos trazidos pelos videogames, é possível tornar as aulas mais dinâmicas e interessantes para eles.

Para finalizar, acreditamos que os objetivos específicos foram alcançados e conseguimos obter interessantes resultados quanto ao objetivo proposto de investigar de que maneira os jogos digitais podem contribuir para a aquisição de Língua Inglesa de jovens e adultos. Salientamos que este trabalho não é uma conclusão para este tema, mas sim uma pequena amostra do potencial do mesmo, assim como uma forma de evidenciar como videogames podem ser uma influência positiva na vida de seus jogadores, os quais, certamente, foram para os questionados.

## REFERÊNCIAS

ARANHA, Gláucio. O processo de consolidação dos jogos eletrônicos como instrumento de comunicação e de construção de conhecimento. **Ciências e Cognição**, Rio de Janeiro, v. 3, n. 1, p.21-62, nov. 2004. Quadrimestral. Disponível em: <http://www.cienciasecognicao.org/revista/index.php/cec/article/view/473>. Acesso em: 20 jun. 2023.

COMPTO, G. **Serious Games: do lúdico à educação**, Aprendizagem Baseada Em Jogos, Cap 2. Atena, Amazonas, AM. 2023.

GEE, J. P. **"What videogames Have to Teach Us About Learning and Literacy."**, St. Martin's Griffin, 2 ed, Illinois, US. 2007.

GEE, J. P. **"Video games: What they can teach us about audience engagement."** Nieman Reports 52, Harvard University, 2010.

GIL, Antônio C. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2006.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 1996.

JOHNSON, S. **"Everything Bad is Good for You: How Today's Popular Culture is Actually Making Us Smarter."**, Riverhead Books, 2005

JUUL, J. **Half-real : videogames entre regras reais e mundos ficcionais** tradução de Alan Richard da Luz. São Paulo, Blucher, 2019.

OLIVEIRA, Maria Marly de. **Como fazer pesquisa qualitativa**. 4. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2012.

SCHNEIDER, Eduarda Maria; FUJII, Rosangela Araujo Xavier; CORAZZA, Maria Júlia. Pesquisas qualiquantitativas: contribuições para a pesquisa em ensino de ciências. **Revista Pesquisa Qualitativa**, São Paulo, v. 5, n. 9, p. 569-584, dez. 2017. Disponível em: <https://editora.sepq.org.br/rpq/article/download/157/100>. Acesso em: 28 Jul. 2024.

SIQUEIRA, Luciana Gurgel Guida; WECHSLER, Solange M.. Motivação para a aprendizagem escolar: possibilidade de medida. **Aval. psicol.**, Porto Alegre , v. 5, n. 1, p. 21-31, jun. 2006 .

STORTO, André Coutinho. "Mas eu não aprendi inglês assim!": (des) venturas de um gamer em língua estrangeira. **Soletras**, Rio de Janeiro, n. 26, jul.-dez, 2013.

VITAL, P. V. B. **A influência dos jogos eletrônicos na aprendizagem de língua inglesa**. 2020. 32 p. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Letras - com habilitação em Língua Inglesa) - Universidade Estadual da Paraíba, Campina Grande, 2020.

WILLIAMS, D. **"Virtual Cultivation: Online Worlds, Offline Perceptions."** *Journal of Communication - J COMMUN*. 56. p 69-87. 2006

## AGRADECIMENTO

Tem sido uma longa trajetória, no qual admito, fico muito feliz de dizer que estou prestes a concluí-la. Quero agradecer em primeiro lugar a Deus, que sempre me deu forças pra continuar mesmo em horas em que eu mesmo não acreditava que eu conseguiria, agradeço a ele também por em momentos de necessidade ter colocado pessoas que me auxiliaram durante esta caminhada.

Agradeço a minha família que sempre me apoiou a continuar e me deram suporte em momentos de dificuldades e sempre foram muito compreensíveis. A minha mãe, Maria Zélia, na qual é um dos maiores presentes de Deus a mim, que me deu suporte e me ajudou durante toda a minha vida a suportar as batalhas que me esperavam. A minha irmã, Stefanny Júlia, que vem sendo minha mais confiável conselheira e que sempre esteve disposta a me ouvir e aconselhar em momentos de dúvida.

Quero agradecer a minha amiga, Jefany Pereira, por ser alguém que sempre me alegra com nossas conversas e da qual sua companhia é simplesmente adorável. Agradeço também a minha amiga Brenda Sousa, na qual é uma pessoa inspiradora e na qual nossas conversas são sempre edificantes, agradeço também ao meu colega de curso Eric Leal por me apresentar o RPG de mesa que tem me ajudado muito a desenvolver minha capacidade de comunicação.

Devo agradecer também ao meu orientador Thiago Rodrigo de Almeida Cunha por ter sido muito paciente e ter me auxiliado neste trabalho de forma a me mostrar caminhos que me ajudaram muito a desenvolver esta pesquisa.

E por fim, agradeço aos componentes da banca avaliadora, Rivaldo Ferreira da Silva e Jhonny Glaydson dos Santos Tavares por fazerem parte desta etapa final.