



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA  
CAMPUS III GUARABIRA  
CENTRO DE HUMANIDADES  
CURSO DE GRADUAÇÃO LETRAS HABILITAÇÃO II PORTUGUÊS-INGLÊS**

**JOSELIELSON PEREIRA DA SILVA**

**INFLUÊNCIA DOS JOGOS ELETRÔNICOS NO PROCESSO DE  
APRENDIZAGEM DE LÍNGUA INGLESA.**

**GUARABIRA – PB  
2014**

**JOSELIELSON PEREIRA DA SILVA**

**INFLUÊNCIA DOS JOGOS ELETRÔNICOS NO PROCESSO DE  
APRENDIZAGEM DE LÍNGUA INGLESA**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Graduação **de letras habilitação II português-inglês** da Universidade Estadual da Paraíba, em cumprimento à exigência para obtenção do grau de Licenciado em letras.

Orientador (a): Luiz Henrique Santos de Andrade

GUARABIRA – PB  
2014

É expressamente proibida 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 da dissertação.

S586i Silva, Joselielson Pereira da  
Influência dos jogos eletrônicos no processo de aprendizagem  
de língua inglesa [manuscrito] : / Joselielson Pereira da Silva. -  
2014.  
31 p.  
  
Digitado.  
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Letras) -  
Universidade Estadual da Paraíba, Centro de Humanidades, 2014.  
"Orientação: Luiz Henrique Santos de Andrade,  
Departamento de Letras".

1. Jogos educativos. 2. Aprendizagem 3. Língua inglesa. I.  
Título.

21. ed. CDD 420

JOSELIELSON PEREIRA DA SILVA

**INFLUÊNCIA DOS JOGOS ELETRÔNICOS NO PROCESSO DE  
APRENDIZAGEM DE LÍNGUA INGLESA**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao  
Curso de Graduação **Letras habitação II  
português e inglês** da Universidade Estadual da  
Paraíba, em cumprimento à exigência para  
obtenção do grau de Licenciado em Letras.

Aprovado em 18/07/2014.

Luiz Henrique Santos de Andrade  
Prof.<sup>a</sup> Ms. Luiz Henrique Santos de Andrade / UEPB  
Orientador

Luana Anastácia Santos de Lima  
Prof.<sup>a</sup> Ms. Luana Anastácia Santos de Lima / UEPB  
1º Examinadora

Verônica Santos de Lima  
Prof.<sup>a</sup> Esp. Verônica Santos de Lima /  
2º Examinadora

# **INFLUÊNCIA DOS JOGOS ELETRÔNICOS NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM DE LÍNGUA INGLESA**

SILVA, Joselielson Pereira

## **RESUMO**

Este artigo tem a finalidade de mostrar que o uso e o incentivo de jogos eletrônicos como instrumentos utilizado para o ensino de língua inglesa, pode facilitar, possivelmente trazer o interesse e talvez despertar a vontade do próprio estudante em adquirir o conhecimento desta determinada língua, para isto este trabalho segue as linhas de grandes estudiosos da área, entre eles Prensky (2007) e Gee (2009) em relação a jogos eletrônicos como instrumentos de aprendizagem e David Crystal (2004) com relação a utilização da língua nos mundos virtuais. Por fim como estudante de letras e futuro licenciado na área foi percebido como interessante tentar contribuir nesta linha de pesquisa procurando a importância e supostos benefícios ao utilizar este instrumento de entretenimento como objeto de ensino, observando a dificuldade do ensino e aprendizagem de língua inglesa nas escolas, por este motivo é viável conhecermos novos métodos e sabermos suas respectivas eficácias sobre sua utilização.

**PALAVRAS-CHAVE:** Jogos. Aprendizagem. Inglês. Diversão.

## **ABSTRACT**

This article aims to show that the use and encouragement of electronic games as tools used for teaching English language, can facilitate, possibly bring interest and perhaps will awaken the students themselves to acquire knowledge of this particular language, for that, this work follows the lines of the great scholars of the area, between them: Prensky (2007) and Gee (2009) in relation to video games as learning tools and David Crystal (2004) regarding the use of languages in virtual worlds. Finally as a student of languages and future graduate in the area was perceived as interesting to contribute to this line of research looking for the importance and supposed benefits to using this tool as an object of entertainment as a teaching object observing the difficulty of teaching and learning of English in schools, there is a need to take the thought that learning cannot be fun, for this reason is viable know new methods and knowing their respective efficacies on its use.

**KEYWORDS:** Games. Learning. English. Fun.

## 1. INTRODUÇÃO

Sabemos que a língua inglesa possui uma grande importância atualmente para este novo mundo globalizado e que vem sendo usada por muitos países em todo o mundo, independentemente se como primeira ou segunda língua, como também é dito por Crystal na sua obra *English as a Global Language* (2003):

These points add to the complexity of the present-day world English situation, but they do not alter the fundamental point. Because of the three-pronged development – of first-language, second-language, and foreign-language speakers – it is inevitable that a global language will eventually come to be used by more people than any other language. (CRYSTAL; 2003, p. 23),<sup>1</sup>

Assim percebemos como o aprendizado desta língua se torna importante neste contexto globalizado no qual nos encontramos hoje, tornando o ensino da língua indispensável nas escolas.

É perceptível atualmente a busca do aprendizado e formas de ensino através dos meios tecnológicos e também o uso das novas tecnologias em sala de aula, hoje por exemplo, em muitas escolas públicas já são usados tablets<sup>2</sup> como material didático, assim, abrindo as mais variadas metodologias de ensino através destas novas ferramentas digitais que exercem forte influência sobre os aprendizes, principalmente quando se refere a internalização de uma língua em estudo, no nosso caso a língua inglesa.

Este artigo vem com o objetivo de mostrar a influência de jogos eletrônicos<sup>3</sup> no processo de aprendizagem do ensino de língua inglesa, ideia que surgiu após perceber que alguns grupos de alunos que tinham um certo destaque em sala de aula em relação a língua em estudo tinham entre seus hobbies a prática de jogar videogames, ao lado dos tradicionais filmes e as músicas internacionais que possuíam suas linguagens em língua inglesa.

Sabe-se que o uso dos meios digitais nas salas de aulas de ensino de língua estrangeira hoje já são bastantes comuns, e ainda mais comum o incentivo por parte dos professores para

---

<sup>1</sup> Estes pontos aumentam a complexidade atual da situação da língua inglesa no mundo, mas eles não alteram o ponto fundamental das 3 vertentes- de primeira língua, segunda língua e os falantes de língua estrangeira- é inevitável que uma língua global acabará por vir a ser usada por mais pessoas do que qualquer outra língua. (Tradução nossa.)

<sup>2</sup> <http://memoria.ebc.com.br/agenciabrasil/noticia/2013-11-25/mec-vai-distribuir-tablets-para-professores-de-escolas-publicas-em-2014>

<sup>3</sup> Como jogos eletrônicos nos referimos a jogos de computador, X-box, Playstation 2 entre outras plataformas.

que os alunos sempre que possível ouçam músicas da língua em estudo, assistam séries e filmes, porém, não vemos comumente um professor usando este incentivo para jogos eletrônicos, normalmente eles passam despercebidos aos professores de línguas sendo que atualmente com os avanços tecnológicos em relação a consoles, computadores e da internet os jogos eletrônicos cada dia mais fazem parte e ocupam do tempo das crianças, adolescentes e até mesmo os adultos, já que a média de idade de jogadores americanos por exemplo é de 37 anos e cerca de 21% das pessoas maiores de 18 anos costumam jogar videogame todos os dias, como visto em uma pesquisa feita pelo site G1 da Globo<sup>4</sup>.

Hoje em dia o Brasil não fica muito atrás quando o assunto referido é adultos jogadores sendo, que atualmente é muito comum observar adultos jogando games que agora são produzidos justamente buscando pessoas das mais diversas faixas etárias claramente percebendo o aumento da busca por este hobby com o passar dos anos e que tem a tendência de continuar crescendo, assim sendo, não se pode dizer que os jogos são simplesmente um pequeno passatempo infantil, pois hoje há jogos com histórias intrigantes extremamente bem elaboradas, gráficos extremamente detalhados e com jogabilidades muito complexas garantindo diversas horas de pura diversão, e sim muito aprendizado.

Assim este trabalho tem a função de tentar mostrar os jogos eletrônicos como uma forma prazerosa de aprendizado como também é sugerido na obra de Prensky (2007): “Enjoyment and fun as part of the learning process are important when learning new tools since the learner is relaxed and motivated and therefore more willing to learn.” (PRENSKY; 2007, p.110)

Isto também muito já é mostrado com relação aos filmes e músicas, onde estudantes-jogadores podem aprender bastante com este hobby que por muitos é considerado uma grande perda de tempo, pois os jogos eletrônicos como hobby, são muito criticados vistos normalmente como coisas infantis e sem grandes utilidades, assim os tornando bem negativados se comparados a TV e as músicas internacionais, assim não ficando claro os benefícios que podem surgir com esta prática.

Estudantes-jogadores<sup>5</sup> que possuem estes hobbies ganham por consequência, maior tempo em contato com a língua, e um grande contato se observarmos que o jogador irá se deparar com grandes características da língua, como, por exemplo, a contextualização da

---

<sup>4</sup> <http://g1.globo.com/Noticias/Games/0,,MUL914691-9666,00-METADE+DOS+ADULTOS+NOS+EUA+JOGA+VIDEOGAME+DIZ+ESTUDO.html>

<sup>5</sup> Os estudantes que possuem como hobby jogar jogos eletrônicos poderão ser chamados algumas vezes de estudantes-jogadores

língua no mundo fictício do jogo, os diálogos de forma mais complexa do que se vê habitualmente nas escolas, os processos de interpretação do contexto pelo aluno jogador para prosseguir em certos quebra cabeças presentes em vários jogos, os áudios em língua inglesa hoje muito mais comum nos jogos se comparados a jogos de “consoles” passados, já que hoje há uma preocupação maior nas dublagens entre outras diversas ferramentas que só tem a acrescentar em qualquer aluno de língua inglesa.

Assim, este trabalho vem com a função de tentar mostrar que os jogos eletrônicos não devem ser passados despercebidos nos dias atuais quando o assunto for incentivo de ferramentas que possam atribuir maior aprendizado de língua inglesa e que seja colocado ao lado das séries, músicas e filmes, pois os jogos eletrônicos também podem ajudar bastante quando o assunto for o aprendizado de uma língua estrangeira.

## **2. REFERENCIAL TEÓRICO**

Este trabalho terá como fontes os trabalhos de três grandes estudiosos da área, Prensky especialista na área de educação e tecnologia e fundador da “game2train” uma instituição de ensino a distância que desenvolve games voltados para o ensino e aprendizado, James P. Gee Doutor em linguística (Stanford University) e Professor da Arizona State University e David Crystal, grande linguístico e reconhecidamente considerado um dos grandes estudiosos da língua inglesa, partimos assim das ideias destes autores para assim discorrermos sobre a importância deste meio tecnológico (no caso os jogos eletrônicos) para melhor produtividade do ensino/aprendizagem da língua inglesa.

### **2.1 Aprendizagem e tecnologia.**

Sabemos o quanto é difícil falarmos de algo tão complexo como a aprendizagem, e ainda mais quando tenta-se falar sobre alguma suposta fórmula em especial de como ensinar ou tentar explicar como as pessoas aprende: “qual seria a fórmula perfeita para ensino/aprendizagem?”

Prensky em sua obra *Digital Game-Based Learning*<sup>6</sup> (2007, p. 77) faz uma analogia em relação a esta pergunta com a seguinte questão “Qual a religião certa?”, assim percebe-se o quanto amplo pode ser esta pergunta, como na religião teremos diferentes respostas levando

---

<sup>6</sup> Aprendizagem baseada em jogos. (Tradução nossa)

em consideração a quem for direcionada esta dúvida isso também ocorrerá em relação a aprendizagem, para deixar isso claro Prensky (2007, p. 78) cita em seu livro algumas teorias em relação ao aprendizado das quais temos conhecimentos prévios sobre algumas: como por exemplo o aprendizado através da imitação, a linguagem considerada uma atividade social primária, aprendizado através da reflexão, enfim, são muitas as teorias em relação ao “como aprender” que vieram surgindo através dos tempos mas mesmo assim não chegando a uma conclusão concreta universal, independente de quantos livros já foram lançados sobre o assunto, a incógnita ainda permanece.

Hoje estamos em uma era em que se há uma grande ênfase as novas tecnologias, principalmente nestas últimas décadas onde os meios tecnológicos andam surgindo de forma muito rápida, por exemplo, ainda há pessoas que não conseguem se adaptar as novas tecnologias justamente pela velocidade com que estão surgindo, pessoas que estavam acostumadas ao fax e ao telefone sem fio e maquinas de datilografar, por exemplo, tentam se adaptar as máquinas impressoras ao computador e a internet.

Estes avanços se deve ao desenvolvimento do conhecimento humano que busca cada vez mais a criação dos mais diversos meios com a finalidade de trazer consigo vantagens para os mais diversos campos do conhecimento para facilitar nossas vidas, assim sendo, nos trazendo vários benefícios, porém, todos este desenvolvimento tecnológico não passa despercebido pelos nossos modos de viver que sofrem alterações a partir deste intenso processo de desenvolvimento, desta forma, estamos em um período no qual profissionais de todas as áreas necessitam estar em constante aperfeiçoamento para se manterem no mercado de trabalho, sempre buscando aprender a melhor forma de como interagir e manusear estas novas tecnologias buscando assim acrescentar mais ainda seu rendimento, já que os avanços vem surgindo de forma rápida dificultando um pouco a vida do profissional que precisa se manter atualizado.

Dentre os vários campos que são beneficiados com estes grandes avanços nós temos o campo da educação que atualmente vê os meios tecnológicos como insubstituíveis, levando em consideração os benefícios que vem trazendo, já que como visto são inúmeros através das diversas tecnologias e dispositivos “inovadores” que surgem a cada instante para o auxílio dos estudantes, sendo eles bastante efetivos já que conseguem alcançar os mais diversos tipos pessoas: por exemplo, as músicas internacionais e séries que podem ser muito eficazes para trazer o interesse de uma língua estrangeira a um estudante que goste de músicas mas que não

simpatiza muito com a gramática vista nas escolas, da mesma forma que as séries e os games podem ser eficazes levando em consideração ao seu público alvo.

## 2.2 O professor e a tecnologia

Pierre Martinez em seu livro *La Didactique des Langues Étrangères*<sup>7</sup> (1996) que foi traduzido por Marcos Marcionilo (2009, p. 96) fala que as metodologias quando elaboradas girando em torno destas novas ferramentas, que atualmente são bastantes conhecidos onde algumas são citadas como exemplo os vídeos através da televisão ou computador já que hoje há inúmeras opções de transmiti-los ou através de músicas reproduzidas pelos mais diversos dispositivos de áudio ou quaisquer outros que possam ser considerados como multimídia que sejam capazes de manter algum valor linguístico.

Para auxilio de aulas de língua, estas metodologias geram garantias indissociáveis de resultados positivos, porém ressaltando novamente as metodologias utilizadas também são de grande importância, pois temos estas ferramentas como objetos de apoio que devem ser da melhor forma trabalhada: “A questão é, primeiramente, metodológica: Não podemos nos contentar com adaptar ferramentas já existentes, às vezes editadas com o mesmo nome; transferir para a tela “exercícios de completar” outrora feito em papel” (Martinez, 2009, p. 96)

Com isso fica claro que juntamente com as evoluções tecnológicas nos meios de ensino e aprendizagem vem também a necessidade dos profissionais procurarem se adequarem a estas ferramentas de apoio exigindo um avanço técnico e grande esforço pedagógico.

Sendo assim, como citado por Martinez (2009) uma questão que por muitos já se deve ter sido refletida e que foi escrita pelo especialista Charles de Margerie: “E se determinada propensão do ensino de línguas consistisse, em um período de crise em se deixar levar pelas ilusões tecnológicas, outrora informáticas outra vez midiáticas?” (Margerie apud Martinez 2009, p. 97)

Esse realmente é um medo comum levando em consideração o grande processo de evolução para as salas de aula, toda esta preparação dos docentes realmente leva tempo e como citado pelo mesmo autor: “Por que o encantamento da mudança nada vale sem formação pedagógica para uma prática efetiva” (MARTINEZ; 2009, p. 97)

---

<sup>7</sup> A didática das línguas estrangeiras. (Tradução nossa.)

Temos o avanço tecnológico hoje nas salas de aula como um caminho apenas de ida, porém que este caminho é feito pelo profissional, cabendo a ele se preparar o máximo possível para construir um bom caminho, hoje por exemplo, já existem em muitas escolas as salas de informática, porém, em muitas delas faltam professores capacitados para as manusear estes computadores, porém, vendo esta dificuldade o governo vem tentando capacitar estes professores, ainda mais agora com a chegada dos tablets para o ensino público.

### **2.3 Um meio de ensino inusitado: Os jogos.**

Sabemos que os jogos não são algo recente na nossa história da humanidade, temos escavações de centenas de anos que comprovam isso, porém, é difícil poder afirmar qual pode ter sido o primeiro jogo da história. Se levarmos em consideração uma definição de jogo o holandês Johan Huizinga (1993) define jogo como:

Uma atividade voluntária exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, segundo regras livremente 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 de vida cotidiana. (HUIZINGA; 1993, p. 33)<sup>8</sup>

Uma simples brincadeira de entre pai e filho como um “pega-pega” ou “esconde-esconde” podem ter existido desde sempre na sociedade, tais jogos com funções recreativas ou até mesmo de certa forma com finalidade educativa.

Temos jogos como “Exercício ou divertimento sujeito a certas regras” segundo o dicionário Aurélio (1988). Assim sendo temos jogos como uma fonte de diversão, que por exemplo nas crianças pode causar o efeito de ensinar o trabalho coletivo, o conhecimento de regras do que pode ser certo ou errado: “Na área socioafetiva, o jogo permite a criança se livrar do seu egocentrismo. Faz com que a criança viva situações de colaboração, competição e oposição. O jogo permite que a criança conheça regras, respeitando o parceiro, aumentando seus contatos sociais.” Portal Educação<sup>9</sup>(2013).

Prensky (2007) retorna aos primórdios das formas de ensino com o intuito de nos mostrar que para chegarmos a este nível tecnológico as formas de ensino passaram por grandes processos, passando da educação como um processo de treinamento e imitação: “Originally, education and training was a process of imitation and coaching - pick up rock and

---

<sup>8</sup> <http://www.revistas.ufg.br/index.php/fe/article/view/1098/1688>

<sup>9</sup> <http://www.portaleducacao.com.br/Artigo/Imprimir/42225>

throw at animal. If you can't do it the first time, practice until you can.” (PRENSKY; 2007, p. 73)<sup>10</sup>

Assim, associando a esta primitiva forma de ensino mostrada, a uma forma de jogo onde o objetivo seria acertar o animal, mostrando que alguns jogos como, por exemplo, este ato de repetição desta atividade de jogar a pedra no animal, com a finalidade de acertá-lo pode ser considerado um jogo que tem uma função educativa, com a finalidade de ensinar, educar o corpo a mente para a sobrevivência.

Hoje em dia, em algumas instituições comumente, vemos este tipo de aplicação dos jogos em salas de aulas como alguns jogos feitos com os alunos, principalmente aos ensinos infantis e um pouco menos frequente nos outros níveis de escolaridade, estes jogos geralmente giram em torno de algum assunto específico que se está sendo trabalhado como, por exemplo, os jogos de perguntas e respostas denominados “Quiz” com algumas regras impostas buscando a verificação do aprendizado por parte dos alunos, jogos da memória entre outros dependendo da dedicação e criatividade do professor.

## **2.4 Jogos eletrônicos**

Com o avanço tecnológico nas mais diversas áreas, não se pode excluir as áreas de recreação, ainda mais quando se trata dos jogos eletrônicos, pois como é visto por Prensky: “Computer and video games are potentially the most engaging pastime in the history of mankind.” (PRENSKY; 2007, p. 106)<sup>11</sup>

É realmente inegável que o ato de jogar entre crianças, adolescentes e adultos vem aumentando cada vez mais nestas últimas décadas graças ao surgimento e avanço dos meios de entretenimentos digitais e Prensky (2007, p. 106) associa todo este interesse dos mais diversos grupos de jogadores a 12 elementos encontrados nos jogos eletrônicos.

“Nothing else provides all of these. Books and movies, which perhaps come closest, have many of these characteristics, but they are not interactive, and are typically experienced alone. Games, at their best, are highly social, highly interactive experiences.” (PRENSKY; 2007, p.107)<sup>12</sup>

---

<sup>10</sup> Originalmente, a educação e a formação foi um processo de imitação e treinamento – “Pegue a pedra e jogue no animal.” Se você não conseguir na primeira vez, pratique até conseguir.” (Tradução nossa)

<sup>11</sup> O computador e o vídeo game são potencialmente os mais interessantes passatempos na história da humanidade. (Tradução nossa)

<sup>12</sup> Nada mais proporciona tudo isso. Livros e filmes, o que talvez mais se aproximam possuindo muitas destas características, mas eles não são interativos e normalmente são experimentados sozinho. Jogos, no seu melhor, são altamente sociais e com grande experiência interativa. (Tradução nossa)

Características presentes nos games.

Games are a form of <b>fun</b>	That gives us <b>enjoyment and pleasure.</b>
Games are a form of <b>play</b>	That gives us <b>intense and passionate involvement.</b>
Games have <b>rules</b>	That give us a <b>structure.</b>
Games have <b>goals</b>	That gives us <b>motivation.</b>
Games are <b>interactive</b>	That gives us <b>doing.</b>
Games have <b>outcomes and feedback</b>	That give us <b>learning.</b>
Games are <b>adaptive</b>	That gives us <b>flow.</b>
Games have <b>win states</b>	That gives us <b>ego gratification.</b>
Games have <b>conflict / competition/ challenge /opposition</b>	That gives us <b>adrenaline.</b>
Games have <b>problem solving.</b>	That sparks our <b>creativity.</b>
Games have <b>interaction</b>	That gives us <b>social groups.</b>
Games have <b>representation and story</b>	That gives <b>emotion.</b>

(Tabela baseada em informações contidas na obra de Prensky Digital Game-Based Learning. (2009, p. 106)

“Nothing else provides all of these. Books and movies, which perhaps come closest, have many of these characteristics, but they are not interactive, and are typically experienced alone. Games, at their best, are highly social, highly interactive experiences.” (PRENSKY; 2007, p.107)<sup>13</sup>

Para Prensky (2007) os jogos eletrônicos são bastantes complexos e conseguem atrair muita atenção por esta característica, proporcionando aos seus jogadores uma mescla de emoções e possibilidades que nenhum outro meio digital ainda foi capaz, por exemplo, você pode assistir um filme, pode ler uma bela história em um livro porém, não será capaz de ser um personagem ativo das diversas tramas podendo até as vezes mudar o rumo de toda a história como acontecem nos jogos do estilo RPG’S, por exemplo.

## 2.5 RPG: (Role-Playing Game)

Os Role-Playing Games mais conhecidos como RPG’S são jogos eletrônicos que costumam dar maior liberdade aos personagens, podendo estes personagens ser criados do

<sup>13</sup> Nada mais proporciona tudo isso. Livros e filmes, o que talvez mais se aproximam possuindo muitas destas características, mas eles não são interativos e normalmente são experimentados sozinho. Jogos, no seu melhor, são altamente sociais e com grande experiência interativa. (Tradução nossa)

zero pelo jogador, sendo que este estilo não é algo novo, sendo que esta modalidade tenha surgido supostamente por volta da década de 70 com o jogo “The Fantasy Game” que nada tinha de eletrônico e que logo depois teria seu nome reformulado para Dungeons & Dragons (D&D).

RPG é uma sigla em inglês que pode ser traduzida como “Jogo de Interpretação de Papéis” ou “Jogo de Interpretação de Personagens”. Nele um grupo de amigos se reúne para construir uma história, como se fosse um teatro de improviso. Existe um diretor, chamado de “narrador” ou “mestre”, que vai explicando o desenrolar da trama; e existem os jogadores, que modificam a história à medida que interpretam seus personagens. Brasil Escola.<sup>14</sup>

Com o avanço da tecnologia, o RPG passou a ser inserido também na forma de jogos eletrônicos, estilo muito famoso justamente pelo fato de tentar dar o máximo de liberdade possível para seus jogadores, dando a impressão ainda maior de estarem presentes nos jogos. Alguns grandes exemplos do estilo são: Neverwinter Nights (BioWare), The Elder Scrolls (Bethesda Softworks) e Final Fantasy (Square Enix).

Este estilo é o que mais aproxima os 12 elementos citados por Prensky (2007), tornando-se assim um estilo bastante complexo, porém, não menosprezando outros estilos claro, pois a visão de jogos como uma simples brincadeira boba sem nenhum fundamento sequer, hoje temos jogos com grandes tramas capazes de causar inveja dos mais consagrados filmes, claro, nem todos os jogos possuem estas grandiosidades, já que nem todos possuem a capacidade de possuir todos estes elementos atrativos por Prensky (2007), porém, caso as possua, ele se torna um meio de entretenimento muito rico capaz de despertar no jogador grandes sensações incomparáveis com qualquer outro meio de entretenimento, e tudo isso se dá principalmente em torno da diversão, que é o que mantém grupos de jogadores no mundo todo ligados a este hobby.

## **2.6 Jogos eletrônicos e aprendizagem.**

“There’s so much comedy on television. Does that cause comedy in the streets?” (Dick Cavett apud Prensky 2009, p. 139)<sup>15</sup>

---

<sup>14</sup> <http://www.brasilecola.com/curiosidades/rpg.htm>

<sup>15</sup> Há tanta comédia na televisão. Isso causa comédia nas ruas? (Tradução nossa.)

Os jogos eletrônicos, também denominados games, ultimamente vem sendo bastante criticados, sendo que, normalmente é bastante comum vermos alguns jogos eletrônicos sendo acusados de influenciarem atitudes violentas por parte dos jogadores, sendo assim normalmente com esta visão que os jogos frequentemente são vistos pelas mídias e algumas pessoas mais leigas, os negatizando, de certo modo, como se já não bastasse os jogos eletrônicos por muitos serem tratados como pequenas brincadeiras sem importância, ter também no seu currículo o papel de formadores de conflitos, assassinatos, entre outros, não ajuda a ver características positivas deste instrumento de entretenimentos que aqui serão vistos.

Para muitos estudiosos, dentre eles os citados aqui, como Prensky (2007) e Gee (2009), buscam mostrar os lados positivos deste hobby e influências positivas como, por exemplo, nos processos de ensino e aprendizagem como pode acontecer nos estudos de língua, pois da mesma forma como se há a certeza que filmes, séries e músicas referentes a língua estrangeira em estudo ajudam os estudantes a fixarem e aprimorarem melhor estas aprendizagens, por que não inserir os jogos eletrônicos entre estas “novas” tecnologias como instrumento de auxílio?

Em sua obra Prensky (2007) julga a diversão como uma possível grande ferramenta para a educação como é citado em sua obra: “People rarely succeed unless they have fun in what they are doing” (Dale Carnegie apud Prensky 2007, p. 107)<sup>16</sup>

Obviamente os grupos de jogadores possuem este hobby porque se divertem, da mesma forma que estudantes teriam muito mais proveito, caso conseguisse se divertir da mesma forma que acontece quando jogam, mas pelo contrário, já que comumente vemos os estudos sendo tratados como algo totalmente oposto de diversão: “Many people relate training and learning, not to fun – in any sense- but rather to its opposite pain.” (PRENSKY; 2007, p. 109)<sup>17</sup>

Sempre vemos os estudos sendo tratados como sacrifício por muitos estudantes, onde uma das justificativas em relação a este pensamento seria o fato de ter que de coisas prazerosas da vida, das coisas divertidas, sendo assim se estudar fosse divertido teríamos bons resultados.

Assim sendo, nas últimas décadas se vê o incentivo sobre assistir filmes, ouvir músicas que estejam ligadas a língua em estudo, porém, normalmente não se vê incentivo a pratica dos jogos eletrônicos, segundo Gee (2009), os jogos eletrônicos proporcionam

---

<sup>16</sup> As pessoas dificilmente são bem sucedidas se não se divertirem com o que estão fazendo. (Tradução nossa)

<sup>17</sup> Muitas pessoas relacionam a formação e a aprendizagem não por diversão, mas sim com seu oposto o sofrimento. (Tradução nossa.)

grandes efeitos positivos em relação a aprendizagem levando em consideração fatores referentes a ciência cognitiva também através de alguns elementos: identidade; interação; produção; riscos; customização; agência; boa ordenação dos problemas; desafio e consolidação; “na hora certa” e “a pedido”; sentidos contextualizados; frustração prazerosa; pensamento sistemático; exploração, pensamento lateral, revisão dos objetivos; ferramentas inteligentes e conhecimento distribuído; equipes transfuncionais e performance anterior à competência.

Sendo assim, Gee (2009) e Prensky (2007) concordam entre si que certas características encontradas nos jogos eletrônicos proporcionam uma gama de situações onde aprendizagens serão criadas, aprendizagens estas que são geradas de forma não intencional e que simplesmente acontecem de acordo que o jogador se dedica ao jogo.

Os bons videogames incorporam bons princípios de aprendizagem, princípios apoiados pelas pesquisas atuais em Ciência Cognitiva (GEE, 2003, 2004). Por quê? Se ninguém conseguisse aprender esses jogos, ninguém os compraria – e os jogadores não aceitam jogos fáceis, bobos, pequenos. Em um nível mais profundo, porém, o desafio e a aprendizagem são em grande parte aquilo que torna os videogames motivadores e divertidos. (GEE; 2009, p. 167)

Observando desta forma, temos a dificuldade quando mesclada com a diversão formando um desafio prazeroso como é dito por Prensky (2007), em um jogo a dificuldade pode tornar as coisas mais interessantes por haver diversão em concluir tão objetivo, isto é o que se deve haver com o ensino e aprendizagem, pois a dificuldade sem haver diversão, será visto como algo sofrido, dificultoso e não estimulara o aluno a querer continuar: “People with the notion that learning cannot and should not be fun are clearly in an archaic mode.” – (Mark Bieler apud Prensky, 2007, p. 110)<sup>18</sup>

Sendo assim, temos que levar em consideração os seguintes aspectos, o aprendizado não só acontece na escola, aprender pode ser divertido e a existência do que chamaremos de aprendizagem como efeito colateral em relação a prática dos jogos eletrônicos, considerando que ao ter mais contato com a língua inglesa no jogo o estudante-jogador sentirá uma maior necessidade de aprimoramento da língua e acontecerá por consequência do nível de contato com ela.

## **2.7 A internet e os jogos eletrônicos online**

---

<sup>18</sup> Pessoas com a noção de que a aprendizagem não pode e não deve ser divertida está claramente em um modo arcaico. (Tradução nossa.)

Os jogos têm entre uma das suas maiores críticas a relação entre a exclusão social do jogador e a falta de socialização, hoje temos uma sociedade que utiliza-se muito das redes sociais mantendo interação com pessoas de todo o mundo, e este avanço também chegou aos jogos eletrônicos expandindo ainda mais o nível de diversão e interação entre grupos de jogadores do mundo inteiro, ou seja, um jogador com um computador ou Vídeo game conectado à rede podem se socializar com outros jogadores sem ao menos precisarem estar em um mesmo ambiente, tudo em tempo real, independente se as pessoas são da mesma cidade, estado ou até mesmo entre jogadores de outros países o que torna esta experiência totalmente rica para qualquer um, independentemente de ser estudante ou não.

Atualmente existem milhares de jogos com esta finalidade dentre eles os mais famosos são os MMORPG'S<sup>19</sup> que são os RPG'S já citados com o acréscimo de milhares de jogadores online através da internet.

É perceptível que a internet é uma forte área atingida pela crítica em relação a língua, pois, sabemos que é dominada por diversos modos diferentes de se comunicar, onde palavras e expressões, surgem rapidamente decorrentes da criatividade dos falantes e a liberdade da escrita na internet, como é visto na obra de David Crystal *Language and the Internet*<sup>20</sup> (2004) onde ele busca estudar o papel da linguagem na internet, e qual a influência da internet sobre a linguagem, sendo, que vale a pena explicar que, quando nos referimos a internet não apenas nos referimos apenas as redes sociais, como o Facebook, por exemplo, como muitos imaginam quando se fala de linguagem e interação através da internet, neste caso observaremos a forma da linguagem para a interação entre jogadores, em ambientes virtuais segundo a visão de Crystal (2004).

Crystal (2004) observa as diversas formas de linguagem existentes e utilizadas pela internet fazendo relação com fundamentos sobre variedade linguística onde ele supõe, por exemplo, que é possível identificar os modos como um certo grupo irão falar, agir como, por exemplo, acontece nos dialetos regionais ou gêneros profissionais onde cada grupo terá um modo diferente de se comunicar, podendo haver uma maior importância, da utilização de uma forma mais culta ou informal.

---

<sup>19</sup> Essa é a sigla em inglês para Multi Massive Online Role Playing Games, jogo online de computador que comporta vários personagens que interagem entre si.

<sup>20</sup> *Linguagem e a Internet*. (Tradução nossa.)

“Varieties are, in principle, systematic and predictable. It is possible to say, with some degree of certainty in a given language, how people from a particular region will speak, how lawyers will write, or how television commentators will present a type of sport.” (CRYSTAL; 2004, p. 7)<sup>21</sup>

Não podemos esquecer também as próprias expressões que surgiram com muitas das redes sociais, da mesma forma que há o uso de certas palavras referentes as mais diversas áreas específicas e até mesmo as quebras de estruturas muito vistas nas redes sociais com a função de tentar manter a conversa por digitação mais rápida, método que é utilizado em vários meios de comunicação instantânea, tanto em redes sociais como nos jogos eletrônicos com a finalidade de manter o diálogo com uma velocidade mais próxima possível de uma conversa real.

Expressões usadas por grupos da internet

Formas abreviadas das palavras	Vc.	Obg.	Rs.	Bj.
Expressões do Facebook.	Curtir.	Compartilhar.	Post.	Marcar.
Expressões do Twitter.	Twittar.	Hashtags.	Tweet.	Retweet

(Tabela feita baseada em termos usados da internet.)

Atualmente, é difícil falar sobre a internet e não associar o tema a nova forma comunicação que acompanha o avanço tecnológico e os novos meios de comunicações como, por exemplo, as redes sociais e meios de mensagens instantâneas que são diversos.

Normalmente, observa-se a negatização em relação a estas novas estruturas utilizadas nos modos de se comunicar, onde já se habitam diversas ideias como, por exemplo, que a Internet é uma ameaça a nossa língua onde futuramente o “Technospeak”, ou seja, nosso conhecido “internetês” irá afetar e se sobrepor a forma julgada culta e os padrões irão ser perdidos, isso sem contar com teorias sobre o descanso da população com a facilidade de informações propiciadas pela internet, causando um futuro de pessoas com nível de criatividade inferior, ou seja, vários problemas são criados em relação ao avanço da globalização e da internet a todo instante.

<sup>21</sup> As variedades são, em princípio, sistemáticas e previsíveis. É possível afirmar, com algum grau de certeza em um determinado idioma, como as pessoas de uma determinada região vai falar, como os advogados vão escrever, ou como um comentarista de televisão irá apresentar um tipo de esporte. (Tradução nossa.)

Tentando deixar de lado toda esta negatização que tal olharmos a WEB (World Wide Web)<sup>22</sup> como uma criação mais social do que técnica, como sugerido por David Crystal (2004):

”The Web is more a social creation than a technical one. And again: the dream of people-to-people communication through shared knowledge must be possible for groups of all sizes, interacting electronically with as much ease as they do now in person.” (CRYSTAL; 2004, p. 204)

Assim, podemos observar a linguagem da internet como uma forma de tentar aproximar a facilidade da nossa forma de comunicação social com a forma escrita utilizada através da web, tendo em vista sua utilização informal, assim sendo, a linguagem tendo um papel central levando em consideração que a internet é uma revolução que gera mudanças em vários fatores, entre eles, a linguagem, e ao contrário de todo este negativismo Crystal (2004) vê a internet como um grande incentivo a expansão da variedade linguística através da criatividade dos usuários desta nova ferramenta tecnológica.

É perceptível como os e-mails, as mensagens instantâneas e os bate papos online estão substituindo rapidamente as formas convencionais de correspondência, sem contar que, além disso, hoje temos a internet como uma grande e complexa ferramenta de pesquisa, busca e de rápida forma de compartilhamento de informações que pode alcançar todo o mundo em questão de poucos minutos.

## **2.8 A língua nos mundos virtuais.**

Uma das grandes diferenças do contato com a língua inglesa nos jogos com relação ao inglês que costumamos estudar nas salas de aula é a questão de toda uma complexa contextualização, normalmente, os jogos eletrônicos possuem uma história e um mundo fictício, assim sendo, os textos ou falas dos personagens estarão dentro de um contexto no qual você estará inserido através dos personagens e dependendo do jogo este mundo pode ser extremamente amplo.

No jogo conhecido como THE SIMS ( Maxis) que é um jogo eletrônico simulador de uma vida real, você terá sempre que manter contato com muitas coisas do seu cotidiano como por exemplo, você sempre precisará ir ao “Bathroom<sup>23</sup>” tomar um banho, ou na “Kitchen”<sup>24</sup>

---

<sup>22</sup> Rede mundial de computadores. (Tradução nossa.)

<sup>23</sup> Banheiro. (Tradução nossa.)

fazer um “Snack”<sup>25</sup> pegar o “Newspaper”<sup>26</sup> e ver os assuntos do dia ou simplesmente procurar um “Job”<sup>27</sup>, o jogo em si não terá o intuito de ensinar, mas por consequência de ter o contato com este jogo fará com que o jogador assimile de forma mais natural esta aprendizagem e saberá ligar a palavra “Bathroom” a banheiro e “Snack” como um lanche, sem contar nas formas de diálogos que dão interatividade ao jogador, assim como dito no trabalho de Gee: “Platão, no Fedro, queixava-se de que os livros eram passivos no sentido de que você não pode fazer com que eles lhe respondam em um verdadeiro diálogo, como em um encontro cara-a-cara.” (Platão apud Gee. 2009, p.170)

Assim vemos totalmente o contrário desta visão em relação aos jogos eletrônicos já que normalmente os RPG’S possuem histórias que serão desenvolvidas a partir das escolhas dos personagens durante o enredo, sendo comum o jogador prestar bastante atenção nas conversações do jogo para poder fazer sua escolha no que achar melhor durante o jogo, dando assim a interação ao entre jogador e jogo.

No jogo Neverwinter Nights ( BioWare) você terá seu alinhamento formado diante das suas escolhas, podendo se tornar um bom personagem ou um personagem mais maligno que o próprio vilão principal e isso torna o jogador- estudante como um ser ativo não apenas passivo como lendo um livro, assistindo um filme ou ouvindo uma música, isso é uma coisa que nenhuma outra ferramenta é capaz de proporcionar, Crystal ( 2004) define o mundo dos RPG’S online como MUD (Multi User Dimension)<sup>28</sup>: “MUDs operate in a curious, Alice-like world, where anything can happen.” (CRYSTAL; 2004, p. 190)<sup>29</sup>

Some MUDs are games, in which points are scored and there are winners and losers; but many foster collaborative role-playing activities of an educational, professional, commercial, or social kind. A group of people may get together for social chat, as they do in a synchronous chatgroup” (CRYSTAL; 2004, p. 172)<sup>30</sup>

Esta ferramenta de ensino de línguas se torna ainda mais interessante quando este mundo virtual é habitado por outras pessoas, pois normalmente muitos jogos online possuem

---

<sup>24</sup> Cozinha. (Tradução nossa.)

<sup>25</sup> Lanche. (Tradução nossa.)

<sup>26</sup> Jornal. (Tradução nossa.)

<sup>27</sup> Emprego. (Tradução nossa.)

<sup>28</sup> Dimensão de múltiplos usuários. (Tradução nossa.)

<sup>29</sup> MUDS operam de forma curiosa, como o mundo de Alice no país das maravilhas, onde tudo pode acontecer. (Tradução nossa.)

<sup>30</sup> Alguns MUDS são jogos nos quais os pontos são marcados e há vencedores e perdedores, mas muitos promovem atividades colaborativas de interpretação de personagens de um tipo educacional, profissional, comercial, ou do tipo social. Um grupo de pessoas podem se reunir para conversas sociais como eles fazem nos grupos de chats sincrônicos. (Tradução nossa.)

servidores internacionais, ou seja além de toda a interação com o sistema textual do jogo, pode haver também a interação entre jogadores de outros países, e para o estudante de língua estrangeira neste caso a língua inglesa é uma grande ferramenta para o aluno se habituar com os nativos falantes da língua em estudo, podendo ser através do chat do jogo (área específica para interação entre os jogadores) ou através dos mais diversos mecanismos de chat por voz como o Skype ou Raidcall que são usando frequentemente na prática destes jogos. “The virtual world they have created remains, permitting new players to enter and interact at any time, as long as the server is operational.” (CRYSTAL; 2004, p. 177)

### **3 . REFERENCIAL METODOLÓGICO**

Com base nestes autores e interesse pessoal houve a necessidade de realmente saber a opinião de jogadores, tanto jogadores-estudantes sendo eles dos mais variados anos letivos ou apenas jogadores que não buscam na verdade algum aprendizado em especial e que apenas se divertem com o hobby, afim de obter informações e colaborar com a pesquisa deles e para isso, foi elaborado um questionário para ser aplicado e coletar informações e opiniões que possam realmente mostrar se realmente há resultado levando em consideração as teorias já vistas, buscando assim obter respostas sobre se realmente o hábito de jogar games eletrônicos, pode de alguma forma, ter ajudado ou influenciado no pensamento ou interesse com relação ao aprendizado ou despertou algum interesse na língua com o fato de possuir com frequência um maior contato com a língua inglesa através dos jogos eletrônicos, levando em consideração tanto os jogadores que possuem contato este hobby independente de ser conectado à rede com outros através da internet ou através dos games conhecidos como off-line que não possuem interação com outros jogadores pela internet que também podem proporcionar outros meios de contato com a língua como já se foi visto e levando em consideração que a aprendizagem não apenas acontece na escola e que alguns fatores extra classe possam despertar interesse em relação ao aprendizado não apenas de língua inglesa mas também para as mais diversas áreas do conhecimento ou profissionais.

Levando em consideração o conhecimento prévio sobre alguns dos participantes através de alguns professores da rede pública da cidade de caiçara e alguns outros a pesquisa foi executada em um grupo de 10 pessoas, entre eles estudantes e não estudantes as quais consegui reunir para efetuação da prática da pesquisa, alguns que ainda estão cursando o ensino

fundamental, médio, superior e outros simplesmente jogadores por hobby. Os participantes são das mais diversas idades, sendo entre 13 e 24 anos justamente tentando buscar informações dos mais variados tipos de jogadores possíveis.

#### 4. DADOS E ANÁLISE DA PESQUISA

Nesta pesquisa a prioridade é saber se realmente esta prática gera frutos no processo de aprendizagem de língua inglesa, observando a complexidade do mundo virtual no qual eles passam grande parte do seu dia inseridos

Dentre os participantes há jogadores dos mais diversos estilos, entre eles os jogos de corridas, tiro em primeira pessoa, ação e RPG dentre vários outros, observando que se há diversos estilos de jogos com as mais diversas diferentes tramas e temáticas onde se há a oportunidade de se entrar em contato com vários estilos diferentes da língua tanto na forma escrita ou pela dublagem do jogo que irá ser em alguns jogos atuais retratados fielmente ao ambiente no qual o personagem se encontra, por exemplo no jogo Grand Theft Auto V (Rockstar Games), mundialmente conhecido como GTA V, é um dos games hoje mais criticados levando em consideração seu alto nível de violência, porém, poucos param para observar que no jogo você encontra os mais diversos dialetos em língua inglesa durante o jogo, você se depara com, por exemplo, o mais informal das falas e gírias dos gangsteres americanos entre muitos outros, Observando a preocupação de cada vez mais manter os jogos mais realistas há se grande preocupação em suas dublagens, possibilitando a oportunidade de presenciar os mais diversos modos de falar, do mais informal dos gangsteres em GTA (Rockstar Games) ou as falas mais bem trabalhadas como as de Seymour personagem vilão principal do Final Fantasy X (Square Enix).

Sobre a presença de áudios nos jogos obtemos as seguintes respostas:

*“Com certeza, dificilmente não tem.”* Participante D

*“Sim quase todos os jogos.”* Participante H

*“Sim, assim como a legenda.”* Participante B

Assim mostra-se claro a presença de características que ajudam aos estudantes-jogadores a terem uma complexa ferramenta em mãos, onde ao mesmo tempo que jogam praticam inconscientemente habilidades referentes a aprendizagem da língua, como por exemplo o “Reading” ao acompanharem as legendas e o “Listening” ao acompanharem os áudios.

*“Esses jogos com áudios em língua inglesa e também legenda, ajudam muito a interpretar a fala.”*<sup>31</sup> Participante A

Todos os participantes afirmam que dedicam várias horas diariamente para a prática deste hobby, e por consequência passam horas e horas em contato com a língua ouvindo e interagindo com os personagens e histórias não havendo nenhum bloqueio por causa da língua no jogo sendo que mesmo com o avanço da tecnologia muitos dos jogos atualmente em alta no mercado não são produzidos no Brasil e muito poucos possuem a linguagem no nosso português brasileiro.

Quando a pergunta é sobre com que frequência se tem contato com a língua através dos jogos temos todos tratando os jogos com um hobby diários como é possível observar nas seguintes respostas:

*“Sempre, geralmente a maioria dos games que jogo são em língua inglesa.”*  
Participante B

*“Muita frequência, pois, a maioria dos jogos que eu costumo jogar são de maioria de língua inglesa.”* Participante A

*“Com muita frequência, até porque a língua predominante na maioria dos jogos é a inglesa.”* Participante C

*“Diariamente, pois uso muitos jogos.”* Participante F

---

<sup>31</sup> Com “fala” o participante A quer se referir ao que se está sendo dito, ou seja, a compreensão do enunciado.

Assim observa-se que os jogos não são tratados de certo modo para alguns até como uma certa prioridade, como por exemplo o participante D, que é um jogador fiel do Jogo online Perfect World (Beijing Perfect World) cita alguns dados:

*“Antes jogava apenas pela manhã, hoje jogo por volta de 8 horas, possuo controle de 20 a 25 personagens, além da diversão um dos motivos que me faz me manter conectado é a interação social, possuo bastantes amigos no jogo, e ainda consigo uma graninha vendendo itens no jogo.”* Participante D

Uma das coisas mais interessantes é observar como os jogadores normalmente não se intimidam com a grande quantidade de textos em língua inglesa que estão presentes em muitos jogos, normalmente em RPG’S já que costumam possuir histórias mais complexas com múltiplos finais, os participantes quando indagados sobre como faziam para compreender os mais diversos diálogos presentes são sinceros em afirmar que não conseguem compreender tudo, já que tudo se passar em um ritmo um pouco mais avançado do que se é habituado e sempre surgem palavras novas e desconhecidas para eles e entre as estratégias usadas a mais interessante é dada pelo próprio jogo que é a contextualização do se está passando, gestos dos personagens ajudam a indicar o que se é pedido ou ajuda na interpretação da cena fazendo com que o dicionário ou ferramentas de traduções sejam não muito utilizadas como normalmente são nas traduções de textos escolares, por exemplo. Os jogadores participantes afirmam que usam de vez em quando algumas ferramentas de tradução, sendo que sete dos alunos participantes afirmam que tentam compreender os textos ou falas sem recorrer ao dicionário, tentando entender o contexto.

*“Tento ler e interpretar o máximo possível o que os personagens falam ou o que o jogo pede.”* Participante A.

Segundo é visto em Gee (2009):

As pessoas têm dificuldade em lidar com montanhas de palavras fora de contexto; é por isso que os livros didáticos são tão pouco eficientes. Os games quase sempre dão as informações verbais “na hora certa” ou seja, quando os jogadores precisam dela e podem usá-la – ou “a pedido”, ou seja, quando o jogador sente necessidade dela, a deseja, está pronto para ela e pode fazer bom uso dela. A informação deveria funcionar do mesmo jeito na escola. (GEE; 2009, p. 172)

Estudantes-Jogadores costumam ter contato com novas palavras e várias novas expressões a todo momento, assim acumulando várias palavras aumentando assim seus vocabulários, como também acontece nas músicas, filmes ou séries dando assim uma maior oportunidade de conseguir entender certos enunciados levando em consideração seu conhecimento prévio construído através deste maior tempo em contato com a língua, conhecimento prévio este que também é levado para sala de aula, onde alguns conseguem ter maior facilidade e mais desenvoltura com a compreensão dos conteúdos de língua inglesa trabalhados na sala de aula, já que para eles não é mais nenhuma grande novidade este contato com a língua em estudo. Em relação a pergunta se eles conseguem entender ou qual métodos eles utilizam para tentar compreender os enunciados necessários para prosseguir no jogo temos:

*“Antes dicionários, depois internet e agora eu simplesmente consigo traduzir boa parte dos jogos através do meu conhecimento”*. Participante G

*“Eu memorizo os significados delas (as palavras) e vou juntando aos poucos.”* Participante H

*“Consigo sim, mas as vezes não, as vezes tem umas palavras que não sei bem o que significa aí então pesquiso.”* Participante A

Dos 10 participantes, todos afirmam que fora da escola e nos momentos de lazer possuem frequentemente bastante contato com a língua inglesa, sendo que 7 cursam o Ensino Médio, 1 ainda cursa o Ensino Fundamental referente a 5º ano e ainda não possui contato com a língua inglesa na escola, sendo que o ensino de língua estrangeira aqui no Brasil só começar a ser executado obrigatoriamente a partir da 5ª série ou 6º ano, conforme os PCNs (Parâmetros Curriculares Nacionais) de 1998<sup>32</sup>, 1 cursa o Ensino Superior licenciatura em história e 1 não mais estuda, porém, continua mantendo contato com a língua estrangeira nos momentos de hobby enquanto joga.

Observando estes dados é fácil ver como os jogos eletrônicos conseguem alcançar os mais diversos tipos de pessoas e levando em consideração que as novas gerações, cada vez jovens estão entrando em contato com esta prática, assim sendo, os professores atualmente de língua Inglesa se deparam com estudantes que não mais possuem o choque do aprendizado de algo inédito, pois

---

<sup>32</sup> <http://www.veramenezes.com/ensino.htm>

muitos atualmente já estão inseridos em contextos que possuem estas práticas, alunos antes que tinham que aprender muitas vezes quase tudo do zero, hoje iniciam o aprendizado de língua inglesa nas escolas com um conhecimento prévio, claro que nem todos possuem estes hobbies ou interesse, mas cabe aqui citarmos que os números de estudantes-jogadores crescem a cada momento com o avanço tecnológico e por consequência alunos mais interessados a aprender a língua em uso também; segundo a pergunta se os jogos de alguma forma influenciaram na necessidade de aprender, ou ao menos despertar a curiosidade sobre a língua inglesa temos as seguintes respostas:

*“Sim, pois, com alguns jogos é preciso ter um pouco de conhecimento em outros idiomas.”* Participante F

*“Sim, as vezes até necessidade pela dificuldade do jogo que nos leva a pesquisar e aprender.”* Participante D

*“No início não, mas depois eu me vi na necessidade de aprender inglês para saber a história do jogo (enredo).”* Participante G

*“Sim, muito, eu tinha muita vontade de aprender inglês.”* Participante H

*“Sim, pois, no dia a dia nós convivemos com o inglês, e é preciso aprender um pouco. Nos jogos eletrônicos é preciso saber um pouco, isso te faz sentir a necessidade.”* Participante A.

Com o avanço da globalização e o fácil acesso à internet, muitos jogadores se aventuram aos jogos online, em busca de se tornarem os melhores, treinar suas habilidades ou simplesmente ter a experiência de jogar cooperativamente com outros jogadores de todo o mundo, dentre estes jogos online podemos citar: Perfect World (Beijing Perfect World) e World Warcraft (Blizzard) que são MMORPG'S que possuem mundos extraordinariamente grandes com milhares e milhares de missões para os milhares de jogadores cadastrados no jogo se aventurarem, ou simplesmente Warface (Crytec) ou Counter Strike (Valve Software) que são jogos de tiro em primeira pessoa que fazem muito sucesso não só aqui no Brasil mas

também em todo o mundo, havendo assim a rica troca de informações entre culturas, e isso é muito comum nos jogos do gênero já que a necessidade de se trabalhar em grupos é grande:

Há os mais diversos estilos de jogos online com o princípio de tentar agradar qualquer tipo de gosto em relação aos novos jogadores que buscam se aventurar nestes novos mundos, dentre os participantes, 7 costumam jogar jogos online e já tiveram contato com nativos de língua inglesa através dos servers internacionais, apesar de serem citados muitos MMORPG'S, há outros diversos sites que proporcionam esta interação entre jogadores com jogos mais simples desde "Billiards" ao "Chekers" como é o caso do site "Gamezer".

Para alguns, esta prática de interação com nativos de outros países através dos jogos eletrônicos já é algo natural fazendo parte do seu cotidiano, levando em consideração que jogar jogos online exige do jogador que ele frequentemente retorne à esta prática, caso ele não queira ser deixado para trás por outros jogadores, já que o mundo virtual dos jogos online continuam funcionando mesmo você não estando presente, como por exemplo nos MMORPG'S você tem normalmente o objetivo de subir de nível e aprimorar suas habilidades e isso não é possível se não houver uma dedicação.

Esta pratica proporciona o jogador a observar e conhecer a forma de como um real nativo se comunica, como ele escreve como age normalmente, pois sabemos que o que costumamos ver em sala de aula são as formas cultas e não temos muita proximidade com o modo de um nativo americano interagir naturalmente ou informalmente, da mesma forma que há nossa forma de nos comunicarmos pela internet reduzindo as palavras muitas vezes e usando expressões eles também possuem isso e o contato com verdadeiros nativos se torna bastante rico em aprendizado, fazendo assim o jogador a se acostumar com estas estruturas usadas no cotidiano deles. Ao perguntar se eles costumam jogar jogos online e se já chegaram a interagir com algum nativo da língua tivemos as respostas seguintes:

*"Sim, já joguei jogos online, e sim já tive contato com pessoas de outros países."*

Participante H

*"Sim, tem muitos jogos com servidores internacionais, de vez em quando sai até um papo em inglês."* Participante D

*“Sim, e já tive contato com várias pessoas.”* Participante C

Claro que na TV ou nas músicas também há grande presença de gírias e expressões, mas como já foi citado em Prensky (2007) nem a música e nem a TV vai proporcionar o diálogo direto entre quem usufrui destes hobbies, você pode ouvir uma música, ver um filme, ler vários livros e aprender várias novas expressões e gírias, mas nos “chatgroups” você terá oportunidade de colocá-las em prática, isso é muito próximo aos sites de relacionamento que muitos estudantes buscam para interagirem com nativos de outros países como por exemplo o Livemocha que é um site existente com a finalidade de unir estudantes que buscam aperfeiçoar o aprendizado da língua em estudo através da interação, troca de conhecimento e ajuda mútua, já no caso dos jogos eletrônicos a busca principal nada mais é que apenas a pura diversão.

## **5. CONCLUSÕES**

Sendo assim fica claro que os jogos eletrônicos e as novas tecnologias vêm realmente ajudando independente de uma forma intencional ou apenas plantando um pouco de interesse nos estudantes, com o avanço da globalização a língua inglesa cada vez mais se torna presente no cotidiano dos estudantes atuais e cabe aos profissionais da área se aperfeiçoarem e utilizar isso a seu favor, hoje existem vários jogos simples que tem a finalidade de ensinar os mais diversos assuntos entre eles a língua inglesa como a própria “game2train”, ou na escola games site de jogos educacionais.

A visão dos jogos eletrônicos como um eficiente objeto de ensino é uma ideia que já vem sendo colocado em prática com surgimento destes sites e que seriam de grande utilidade para os professores tenham o interesse de usar estes instrumentos, levando em consideração que em muitas escolas já se há o grande uso de muitos materiais tecnológicos como as salas de informática e os tablets, o avanço da tecnologia não acontece sem necessidade, deve-se desmontar a ideia de que aprender não pode ser divertido e que a única forma de ensinar é através dos métodos tradicionais, aprender pode ser prazeroso se for feito da forma correta, há ferramentas para auxílio dos profissionais e a cada dia surgem mais, mas cabe aos profissionais manuseá-las de forma correta e incentivar aos estudantes práticas que venham a lhe trazer benefícios, gerar interesse e assim tentar ajudar a melhoria dos processos de ensino e aprendizagem.

## 6. REFERÊNCIAS

AMARAL, Silvia Cristina Franco; PAULA, Gustavo Nogueira, A nova forma de pensar o jogo, seus valores e suas possibilidades. Disponível em: <<http://www.revistas.ufg.br/index.php/feff/article/view/1098/1688>> Acesso em 16 de Março de 2014.

AGÊNCIA BRASIL, MEC vai distribuir tablets para professores de escolas públicas em 2014. Disponível em: <<http://memoria.ebc.com.br/agenciabrasil/noticia/2013-11-25/mec-vai-distribuir-tablets-para-professores-de-escolas-publicas-em-2014>> Acesso em 03 de Março de 2014.

BRASIL ESCOLA, RPG (Role-Playing Game). Disponível em: <<http://www.brasilecola.com/curiosidades/rpg.htm>> Acesso em 14 de Março de 2014.

CRYSTAL, David. **English as a Global Language: Second Edition**. New York: Cambridge University Press, 2003

CRYSTAL, David. **Language and the Internet**. New York: Cambridge University Press, 2004

FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. **Dicionário Aurélio Básico da Língua Portuguesa**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1988, p. 124.

GEE, James Paul. **Good Video Games and Good Learning**. In *Perspectiva: Debate*. Florianópolis, 2009. p. 165-178

G1.GLOBO, Games quebram tabus e conquistam cada vez mais adultos. Disponível em: <[Http://g1.globo.com/sp/bauru-marilia/noticia/2012/01/games-quebram-tabus-e-conquistam-cada-vez-mais-os-adultos.html](http://g1.globo.com/sp/bauru-marilia/noticia/2012/01/games-quebram-tabus-e-conquistam-cada-vez-mais-os-adultos.html)> Acesso em 16 de Março de 2014.

G1.GLOBO, Metade dos adultos nos EUA joga vídeo game diz estudo. Disponível em: <<http://g1.globo.com/Noticias/Games/0,,MUL914691-9666,00-METADE+DOS+ADULTOS+NOS+EUA+JOGA+VIDEOGAME+DIZ+ESTUDO.html>> Acesso em 16 de Março de 2014.

MARTINEZ, Pierre. **DIDÁTICA DE LÍNGUAS ESTRANGEIRAS**. Tradução de Marcos Marcionilo. - São Paulo: Parábola Editorial, 2009.

PAIVA, V.L.M.O. *A LDB e a legislação vigente sobre o ensino e a formação de professor de língua inglesa*. In: STEVENS, C.M.T e CUNHA, M.J. **Caminhos e**

**Colheitas: ensino e pesquisa na área de inglês no Brasil. Brasília: UnB, 2003.**  
p.53- 84

PORTAL EDUCAÇÃO, Jogos x Brincadeiras. Disponível em:  
<[Http://www.portaleducacao.com.br/Artigo/Imprimir/42225](http://www.portaleducacao.com.br/Artigo/Imprimir/42225)> Acesso em 04 de Junho de 2014.

PRENSKY, Marc. **Digital Game-Based Learning**, United States: Paragon House, edition 2007

## 7. ANEXOS

### Questionário para pesquisa

1. O fato de ter jogos eletrônicos como hobby de alguma forma te fez sentir a necessidade, curiosidade ou até mesmo interesse em aprender um pouco de inglês?
2. Com que frequência você tem contato com a língua inglesa através de jogos?
3. Os jogos que você já jogou, ou joga atualmente, possuem áudio em língua inglesa?
4. Costuma jogar ou já jogou games online? Se sim há jogadores de outros países que joguem este mesmo jogo? Você já teve contato com algum nativo da língua através deste jogo?
5. Você consegue compreender bem os enunciados necessários para prosseguir nos jogos?
6. Que métodos você usa para facilitar o entendimento do jogo por estar em língua inglesa?
7. Em qual destes meios você tem mais contato com a língua em estudo? Músicas, filmes ou jogos?
8. Qual a opinião das pessoas quanto ao hábito de jogar games eletrônicos?
9. Algum professor de língua inglesa já fez algum incentivo a esta prática?

10. Você acha que os jogos eletrônicos te fazem esquecer da vida social?