



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA  
CAMPUS I CAMPINA GRANDE  
CENTRO DE EDUCAÇÃO  
CURSO DE LETRAS – LÍNGUA INGLESA**

**ALLEX MAGNO BEZERRA MEDEIROS**

**JOGOS ELETRÔNICOS COMO UMA FERRAMENTA DE ENSINO DE LÍNGUA  
INGLESA**

**CAMPINA GRANDE**

**2017**

**ALEX MAGNO BEZERRA MEDEIROS**

**JOGOS ELETRÔNICOS COMO UMA FERRAMENTA DE ENSINO DE LÍNGUA  
INGLESA**

Trabalho de Conclusão de Curso no semestre 2016.2 da Universidade Estadual da Paraíba, como requisito parcial à obtenção do título de Graduado em Letras – Língua Inglesa.  
Área de concentração: Língua Inglesa.

Orientadora: Prof.<sup>a</sup> Ma. Nathalia Leite de Queiroz Sátiro.

**CAMPINA GRANDE**

**2017**

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.

M488j Medeiros, Alex Magno Bezerra  
Jogos eletrônicos ceomo uma ferramenta de ensino de língua inglesa [manuscrito] / Alex Magno Bezerra Medeiros. - 2017.  
20 p.

Digitado.  
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Letras Inglês) - Universidade Estadual da Paraíba, Centro de Educação, 2017.  
"Orientação: POfrof. Me. Nathalia Leite de Queiroz Sátiro, Departamento de Letras".

1. Ensino de língua inglesa 2. Lúdico 3. Relato de experiência I. Título.

21. ed. CDD 370.71

ALLEX MAGNO BEZERRA MEDEIROS

JOGOS ELETRÔNICOS COMO UMA FERRAMENTA DE ENSINO DE ENSINO DE  
LÍNGUA INGLESA

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado no semestre 2016.2 da Universidade Estadual da Paraíba, como requisito parcial à obtenção do título de Graduado em Letras – Língua Inglesa.

Área de concentração: Língua Inglesa.

Aprovada em: 03/08/2017.

BANCA EXAMINADORA

Nathalia Leite de Queiroz Sátiro Nota: 8,5

Prof.<sup>a</sup> Ma. Nathalia Leite de Queiroz Sátiro.

Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

(Orientadora)

Celso Nota: 8,5

Prof. Me. Celso José de Lima Júnior

Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

(Examinador)

Paulo Alberto Marques Nota: 8,5

Prof. Esp. Paulo Alberto Marques

Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

(Examinador)

## AGRADECIMENTOS

À Deus, que me deu o sopro de vida, coragem e determinação para questionar realidades e propor sempre um novo mundo de possibilidades.

À minha mãe Ivone que desde o meu nascimento, cuidou de meu bem estar físico e mental, me ensinou muitas das coisas que tomo como exemplo e levarei comigo até o fim dos meus dias, uma pessoa que regularmente está me dando força, incentivo, demonstra “compreensão” por minhas atitudes e escolhas, enfim, um exemplo a ser seguido. Ao meu pai Severino que sempre trabalhou duro para prover o sustento da família, ainda conseguindo tempo para dar atenção, cuidar e promover momentos de alegria entre todos, que sempre teve uma atitude positiva diante as situações enfrentadas ao longo de toda vida, atitude essa que também levo comigo sempre, como forma de aprendizado e crescimento pessoal.

À minha esposa Helena, que sempre me incentiva no tocante ao ambiente acadêmico, tendo participado e enfrentado junto comigo as dificuldades que devem ser superadas, pessoa que além de me dar à honra e o privilégio de estar ao lado dela em cada um dos seus dias, me deu uma linda filha Sofia, pessoa essa em que vejo todas as manhãs um motivo para buscar melhorar em todos os âmbitos de minha vida.

Às minhas irmãs Állis e Alline, pessoas que compartilhei minha infância e juventude. Mulheres que me incentivam a caminhar nessa longa jornada de vida acadêmica, sempre com uma palavra de estímulo que me faz sentir cada vez mais confiante.

À minha professora orientadora Nathália, que teve paciência e que me ajudou bastante á concluir este trabalho, pelas leituras sugeridas ao longo dessa orientação e pela dedicação. Agradeço também aos meus professores, em especial, a Celso Júnior e Paulo Marques que durante todo o processo de graduação me ensinaram e me mostraram o quanto estudar é e pode ser proveitoso.

Aos colegas de classe da UEPB, Everton Matias, Berg Oliveira e Ana Kécia, que contribuíram ao longo de todos os semestres estudados, em meio aos debates ocorridos em todas as disciplinas estudadas, grato pelos momentos de amizade e apoio.

Aos funcionários da UEPB, Arthur e Ingrid, pela presteza e atendimento quando nos foi necessário.

Aos amigos que posso contar sempre, Léo Maia, Rinaldo Macêdo, Flávio Gama, Ailton Barbosa, Moacir Silva, Welton e Serligia Fontes, Fabiano Henriques, Severino Maciel, Jorge Gomes, Gabriel, Herculano, entre outros, pelos bons tempos compartilhados e conversas produtivas.

## SUMÁRIO

	<b>INTRODUÇÃO .....</b>	<b>05</b>
<b>1</b>	<b>METODOLOGIA .....</b>	<b>07</b>
<b>2</b>	<b>FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....</b>	<b>07</b>
<b>2.1</b>	<b>A língua Inglesa nas Escolas.....</b>	<b>08</b>
<b>2.2</b>	<b>Jogos eletrônicos .....</b>	<b>10</b>
<b>2.3</b>	<b>Playstation 2.....</b>	<b>11</b>
<b>2.4</b>	<b>O Lúdico na Aprendizagem .....</b>	<b>12</b>
<b>2.5</b>	<b>Os benefícios de jogos na aprendizagem .....</b>	<b>14</b>
<b>3</b>	<b>ANÁLISE .....</b>	<b>15</b>
	<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS .....</b>	<b>16</b>
	<b>REFERÊNCIAS .....</b>	<b>17</b>
	<b>APÊNDICE .....</b>	<b>20</b>

## JOGOS ELETRÔNICOS COMO UMA FERRAMENTA DE ENSINO DE LÍNGUA INGLESA

Allex Magno Bezerra Medeiros

### RESUMO

Nossa proposta surge de uma problemática envolvendo o interesse e a acessibilidade dos educandos em relação ao uso de outras ferramentas além dos livros didáticos para a construção do conhecimento, neste caso o Play Station 2 (PS2), e de que é possível a partir dos jogos, de sua acessibilidade e de sua fácil interação, favorecer a construção do conhecimento e promover uma compreensão ativa. O objetivo deste artigo é apresentar um relato de experiência do professor-pesquisador em relação aos benefícios proporcionados por jogos eletrônicos, precisamente o Play Station 2 (PS2) para alunos de Inglês como Língua Estrangeira (EFL), partindo do pressuposto que profissionais da área podem e devem fazer uso de ferramentas que auxiliem no processo de ensino e aprendizagem. Para tal estudo foi realizada uma pesquisa, tendo como norte diversos teóricos na área e afins, como Brougère (1997), Vygotsky (1984), Antunes (2007), Tavares (2007), Moita (2007), Silva (2007), bem com os Parâmetros Curriculares Nacionais (2000), entre outros. Esta investigação acabou resultando nos usuários do (PS2) uma significativa melhora no vocabulário, uma motivação a mais para estudar a língua inglesa e uma busca maior pelo idioma Inglês em diversas áreas.

**Palavras-chave:** Play Station 2 (PS2), Ensino de Língua Inglesa, Lúdico, Relato de experiência.

### INTRODUÇÃO

Aprender uma língua estrangeira não é uma tarefa fácil, mas hoje em dia existem várias maneiras de realizar este processo, como cursos de idioma, músicas internacionais, salas de bate-papo online com pessoas de outros países, entre outros. Entender e praticar uma língua estrangeira exige dedicação, porém, pode ser uma tarefa prazerosa, se houver a possibilidade de simular situações reais, ao utilizar um jogo eletrônico. A grande maioria destes jogos é em Inglês, língua de comunicação internacional hoje. Os jogadores de videogame passam horas a fim de alcançar o objetivo de um nível de jogo e acabam por se deparar com um novo vocabulário de uma língua estrangeira.

Os jogos eletrônicos podem influenciar tanto positiva como negativamente seus usuários. Positivamente porque além de entreter o usuário de forma lúdica, desenvolve nele diversas habilidades, como a concentração, a lógica, o aumento de raciocínio, bem como tornando-se uma ferramenta auxiliar no processo de ensino aprendizagem de língua inglesa. Mas se os jogos não são usados da maneira correta podem se tornar um vício, além de trazer problemas de saúde e ser um canal para o indivíduo poder manifestar a agressão. Esta ferramenta pode ser usada como instrumento didático de sala de aula de língua inglesa (jogando

um jogo eletrônico) ou como extensão de sala de aula, objetivando um aprendizado para além do conteudismo, possibilitando a aquisição e o aperfeiçoamento de habilidades de comunicação, favorecendo a criação de situações de aprendizagem e utilizando dos recursos audiovisuais, textuais e interativos acessíveis em tal ferramenta.

Gilles Brougère (1997) diferencia o jogo em três eixos centrais: 1º. O jogo como atividade lúdica, tanto do ponto de vista do sentimento de quem participa desse tipo de atividade, como pelo seu reconhecimento objetivo; 2º. O jogo como uma estrutura ou sistema de regras (existe e subsiste de modo abstrato independente dos jogadores); 3º. E o jogo como material ou objeto (tal como jogo de xadrez e outros), podendo ser associado também ao termo “brinquedo”. Segundo Brougère (1997), a cultura lúdica torna possível a aprendizagem do lúdico. Isto é, a pessoa que participa da cultura, aprende a jogar. Entretendo-se com os jogos, as crianças podem desenvolver a percepção, inteligência, tendência a experimentar coisas novas e sociabilidade. As experiências mediadas pela tecnologia utilizando realidade virtual podem abrir novas janelas nos processos de criação, transformando modos de ser.

Para o nosso arcabouço teórico, nos baseamos em: Antunes (2007) com Muito além da gramática – por um ensino de línguas sem pedras no caminho, Tavares (2007) com o tema Jogos eletrônicos: Educação e Mídia, Moita (2007) com Games: Contexto cultural e curricular de “saberes de experiências feitas” e Os Games: contextos de aprendizagem colaborativa online, ainda (Moita e Pereira, 2007) com Educação, tecnologia e comunicação: Os jogos eletrônicos e as implicações curriculares, bem como Alves (2007) com Jogos eletrônicos e *screenagens*: possibilidades de desenvolvimento e aprendizagem e os Parâmetros curriculares nacionais serviram de suporte como objeto de estudo para este referido artigo.

O objetivo deste artigo é apresentar um relato de experiência do professor-pesquisador em relação aos benefícios proporcionados por jogos eletrônicos, precisamente o Play Station 2 (PS2) para alunos de Inglês como Língua Estrangeira (EFL), partindo do pressuposto que profissionais da área podem e devem fazer uso de ferramentas que auxiliem no processo de ensino e aprendizagem.

À priori discorreremos sobre a metodologia utilizada, passaremos então pela fundamentação teórica, em que são elencados alguns pontos sobre a necessidade do professor ir além das aulas gramaticais. Em seguida, faremos uma abordagem histórica sobre os jogos eletrônicos e o nosso instrumento de auxílio em sala de aula ou como extensão da mesma, o PS2. Percorreremos sobre o Lúdico na aprendizagem, trazendo alguns pontos positivos do lúdico no ensino aprendizagem. Abordaremos, ainda, alguns benefícios dos jogos no

aprendizado e finalizaremos com o relato de experiência proporcionado por esta pesquisa. E passaremos às considerações finais deste trabalho.

## 1. METODOLOGIA

Este artigo foi desenvolvido em meio a uma pesquisa-ação, pois foi uma “intervenção planejada e [houve] envolvimento do pesquisador em relação ao grupo envolvido no problema, com o objetivo de examinar os efeitos dessa intervenção” (RAMALHO E MARQUES, 2009, p.16), permitindo a compreensão sobre outras ferramentas a favor do conhecimento que professores encontram, a fim de dar suas aulas para além das instruções contidas nos livros escolares.

Para atingir o objetivo deste trabalho, foi necessária uma observação de 25 jovens (em média) do 9º ano do ensino fundamental II. A Escola Municipal de ensino fundamental Tertuliano Maciel, situada na cidade de Queimadas, PB, foi o local em que pude examinar os alunos usando o PS2 na sala de aula e/ou como extensão da sala de aula, tendo assim como comparar os resultados com as hipóteses expostas na revisão da literatura.

Para realizar tal estudo foram analisadas as minhas próprias aulas enquanto professor de Língua Inglesa na referida escola pública, foram observados os estudantes fazendo uso de jogos eletrônicos no PS2 durante algumas aulas. O Jogo utilizado para tal estudo foi um jogo infantil intitulado *Scooby Doo*. Pudemos contar com dez *consoles* na sala de aula, sendo sete deles trazidos pela turma e os demais trazidos pelo professor. A escola disponibilizou os dez televisores, podendo ser possível que 22 alunos estivessem diretamente envolvidos. A primeira atividade proposta foi solicitar aos educandos anotarem qualquer palavra que estivesse em língua inglesa que fosse desconhecida dos mesmos. Na sequência, foi pedido que em casa os alunos procurassem o significado daquelas palavras desconhecidas. Na aula seguinte, foi solicitado aos mesmos, criarem um diálogo com base no vocabulário exposto pelo jogo *Scooby Doo*.

Tendo como base diversos estudiosos na área e afins, como Brougère (1997), Vygotsky (1984), Antunes (2007), Tavares (2007), Moita (2007), Silva (2007), bem com os Parâmetros Curriculares Nacionais (2000), entre outros, discutiremos sobre o tema Jogos eletrônicos como uma ferramenta de ensino de língua inglesa.

## 2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

A princípio dissertaremos um pouco sobre a língua inglesa nas escolas, a importância de se aprender o referido idioma e sobre algumas dificuldades enfrentadas pelos profissionais da área, em seguida discorreremos sobre os jogos eletrônicos para posteriormente enfatizar sobre o PS2. Feito isso, passaremos para as considerações sobre o lúdico na aprendizagem através dos jogos e faremos um apanhado dos benefícios dos jogos eletrônicos para seus usuários.

## **2.1 A língua Inglesa nas Escolas**

O idioma inglês é de extrema importância nas instituições de ensino e na vida, pois possibilita a inclusão do indivíduo em uma sociedade atuante, podendo o mesmo ser capaz de estar ligado a outras culturas, em especial nos dias atuais, estando a língua inglesa inserida no currículo das nossas escolas. Todavia, existem alguns problemas que envolvem as aulas de inglês, que necessitam cada vez mais ser estudados e discutidos.

Os Parâmetros curriculares Nacionais (2000) mencionam que o “número de horas dedicado à Língua Estrangeira nas escolas é reduzido” (BRAZIL, 2000, p. 25) e raramente ultrapassa duas aulas por semana. A carga horária total, portanto, também é reduzida. Percebemos que a disciplina está em horários menos privilegiados.

O componente curricular inglês nas escolas enfrenta alguns problemas, pois alguns professores que ministram aula da disciplina não cursam ou não tem curso superior na área solicitada, por isso muitos desses profissionais não possuem a teoria e tão pouco a prática necessária para conduzirem as aulas. Isso faz com que as aulas se tornem cansativas e sem um aprendizado contextualizado, pois muitos professores se prendem bastante ao ensino da gramática, que diversas vezes é feito de forma descontextualizada.

No que diz respeito à questão gramatical, de acordo com Antunes (2007), “a língua, por ser uma atividade interativa, direcionada para a comunicação social, supõe outros componentes além da gramática, todos, relevantes, cada um constitutivo à sua maneira e em interação com os outros”. Ainda no tocante ao ensino da gramática de um determinado idioma, segundo Antunes (2007): “Restringir-se, pois, à sua gramática é limitar-se a um de seus componentes apenas. É perder de vista sua totalidade e, portanto, falsear a compreensão de suas múltiplas determinações”.

É notório que o futuro professor de línguas estrangeiras precisa de base teórica e prática, pois teoria e prática necessitam andar de forma unida para que a comunicação possa ser mantida e incentive os estudantes a conseguirem o mesmo. Existem vários problemas que rondam o ensino de línguas e que já são bastante comuns, em especial nas escolas públicas, e no intuito

de diminuir um pouco essa situação, é esperado que o professor tivesse no mínimo a graduação, para que o profissional contextualizasse o assunto e pudesse assim ter estudantes mais motivados a aprenderem a língua estrangeira.

Entendemos que não devemos nos focar nas dificuldades existentes para justificar qualquer tipo de aula sem eficácia e de forma apenas gramatical. Pelo contrário, que as dificuldades nos estimulem a lutar pelo fim das aulas irrelevantes e descontextualizadas.

Temos consciência dos vários motivos existentes para que a língua inglesa possa ter um lugar de destaque entre as demais disciplinas, pois na maioria das vezes não é dada a ela sua devida importância, fazendo assim com que os professores se deparem com situações que afetam diretamente em suas metodologias. Seria assim de extrema importância todos saberem que uma segunda língua permite ampliar a linguagem das pessoas, fazendo com que estas possam estar preparadas para enfrentar os conflitos sociais que venham a existir.

A partir daí percebemos a importância de consolidarmos um ensino de línguas digno, em que os nossos alunos possam ter o direito de aprenderem uma segunda língua com efetividade, para que estes possam estar inseridos culturalmente e também na relação humana com outros indivíduos, onde a escola possa ser um verdadeiro ambiente de construção da aprendizagem e de valores. Levando em consideração que mesmo com todas as implicações existentes, o professor precisa ter consciência da importância de fazer o melhor para os alunos, pois estes são apenas vítimas de um processo social existente e a escola muitas vezes é para muitos desses educandos o principal ponto de referência.

Antunes (2007) relata que “todo falante, para ser eficaz precisa saber, em cada situação, que tipo de vocabulário empregar [...] de maneira tal que o falante se sinta, ele próprio, fazendo parte desse processo de criação”. Partindo deste, podemos entender o quão valiosa é a aprendizagem de uma língua estrangeira e que a mesma vai além de instruir o aluno a utilizar o determinado idioma.

Desse modo o estudante será capaz de “visualizar” vários aspectos, permitindo-o a compreensão e a necessidade de mostrar interesse em aprender a língua inglesa e ter conhecimento de que isso fará a diferença por meios de novas experiências e permitirá a abertura para que o mesmo venha a conhecer novas culturas.

Acerca do processo de aprendizagem de língua inglesa, observamos que os jogos eletrônicos podem ser uma ótima ferramenta para tal, pois além de estar presente no cotidiano da maioria dos jovens, o professor pode escolher os gêneros mais apropriados e conhecidos pelos alunos e assim tornar as aulas mais interessantes, proveitosas, eficazes e motivadoras.

## 2.2 Jogos eletrônicos

Os jogos eletrônicos são atualmente objetos de grande importância no cenário da computação, tanto em matéria técnica e científica como em matéria econômica. Após inúmeras discussões entre os historiadores, chegou-se em um consenso de que o primeiro jogo na história veio em 1958. De acordo com Amorin (2006), os jogos eletrônicos foram criados pelo físico Willy Higinbotham e foi nomeado "*Tennis Programming*", também conhecido como tênis para dois. Que foi um jogo muito simples, jogado por meio de um osciloscópio.

Em 1972, Raph Baer lançou o primeiro console da história. O console oferecia doze jogos, permitindo que o usuário escolhesse qual ele queria jogar. A maioria dos jogos teve como tema o esporte. O console ainda oferecia um rifle comercial a ser utilizado em jogos de tiro (SOUZA e ROCHA, 2005). O início deste console se tornou um sucesso, vendendo cerca de 100.000 consoles e 20.000 rifles. Mas não durou muito tempo, porque o público perdeu o interesse devido à má qualidade do gráfico, a falta de diversidade de jogos e por causa de planos de *marketing* feito da maneira errada, ou seja, não mostrava as qualidades da console (CLUA e BITTENCOURT, 2005).

A Warner lançou em 1977, o console Atari 2600. Este console se tornou um dos maiores sucessos na área do entretenimento eletrônico, vendendo cerca de 25 milhões de unidades, em cinco anos alcançou a marca de 5 bilhões de dólares. Desta forma, a empresa dominava o mercado de jogos do Atari dos anos 70 e início dos anos 80 (SOUZA e ROCHA, 2005). No Brasil, a Philips também explorou o recurso de voz sintetizada, permitindo ouvir frases curtas. O jogo mais conhecido para o uso desse recurso era o Lorde das Trevas. Sete anos após este Atari acabou e com ele arrastou todo o mercado de consoles (CLUA e BITTENCOURT, 2005). Em 1983, a Nintendo lançou no Japão o console Famicom (*Family Computer*) a venda alcançou 2,5 bilhões de unidades (SOUZA e ROCHA, 2005). Em 1985, este console chegou aos Estados Unidos com o nome de *Nintendo Entertainment System* - NES (CLUA e BITTENCOURT, 2005). Este console se tornou um sucesso e foi responsável pela recuperação dos jogos de vídeo do mercado porque a qualidade gráfica do som havia melhorado significativamente. O que no início era um barulho se transformou em música, o que eram apenas formas aproximadas do que deveria ser se tornaram personagens, navios, carros e armas. O cenário geral ganhou uma melhor definição e formato, permitindo uma criação de jogo mais avançada (BRESCIANI, 2001).

Em 1986, a empresa japonesa *Sega*, que desenvolveu jogos de sucesso, entrou no mercado para competir com a Nintendo. Em 1988, A Sega, insatisfeita com o sucesso da

Nintendo e seu NES lançou o primeiro console de 16-bit na história, o *Mega Drive* (no Japão e no Brasil), que também é conhecido como *Sega Genesis* (nos Estados Unidos) (ARANHA, 2004). Em 1990, a Nintendo lançou o console de 16-bit, o *Super Famicom*, conhecido como SNES (*Super Nintendo Entertainment System*), ou apenas Super Nintendo (ARANHA, 2004).

No Brasil, o Super Nintendo chegou em 1993 e se tornou um sucesso, sendo produzido e vendido pela Gradiente. Em 1994, a Sega lançou o console *Saturn*. Ainda em 1994, foi lançado no Japão a Sony Playstation, vendendo cerca de 1 milhão de unidades apenas no verão japonês. Nos Estados Unidos, o console foi lançado em 1995, vendendo mais de 100.000 unidades no primeiro fim de semana. O Playstation foi o primeiro console para promover a mídia de CD. A pirataria ajudou a aumentar as vendas do console. O 3D de gráficos, a fácil jogabilidade e a excelente qualidade impressionaram o mundo, e seus controles foram considerados os melhores já produzidos para um jogo de vídeo (SOUZA e ROCHA, 2005).

### 2.3 Playstation 2

O *Playstation 2*, mais conhecido pelos jogadores como PS2 é o console mais bem sucedido na história dos videogames. Não há necessidade de inventar dados para provar, existem milhões de jogadores ativos que ainda jogam no PS2. A história do Play Station 2 começou com o Playstation (PS1), é claro, mas desde que a Sony entrou no mercado de jogos de vídeo, uma vez dominado por Nintendo e Sega, precisava de um console que superasse os das concorrentes. Competir com esses dois era algo que poucos tinham tentado e ainda ninguém tinha conseguido. As duas empresas dominaram os jogos nos anos 80 e 90 e parecia praticamente impossível ir contra a hegemonia deles (WIKIPEDIA, 2017).

De acordo com a Wikepedia (2017), a Nintendo fechou um acordo com a Sony para desenvolver um leitor de CD, mídia que ganhou força no início dos anos 90. A ideia era usar o leitor como uma expansão para o Super Nintendo. Com o projeto quase pronto, a Nintendo quebrou o acordo com a Sony. Foi então que a Nintendo procurou a Philips para uma nova parceria, e a Sony, sem experiência no negócio de jogos de vídeo, não sabia o que fazer. Após isso o engenheiro-chefe do projeto, Ken Kutaragi, convenceu seus superiores a lançar o projeto que deve ser uma expansão como um console de jogos de vídeo da Sony. Assim, o *Play Station Sony* foi lançado no Japão em 03 de dezembro de 1994 e nos Estados Unidos em 9 de setembro de 1995.

Segundo a Wikipedia (2017), a grande novidade que a nova concorrente do console trouxe foi a capacidade de gerar gráficos 3D. Este console adotou a tecnologia de DVD, ou seja, permite que os DVDs e CDs sejam lidos no mesmo aparelho. Filmes em DivX (tecnologia utilizada para compressão de vídeo digital, permitindo que os vídeos continuem com a mesma qualidade do arquivo original) são lidos pelo jogo, usando a emulação de programas específicos e de conversão. O console também toca MP3 de música (tipo de compressão de áudio que é imperceptível ao ouvido humano). Os jogos podem ser acomodados em DVD-ROM ou CD-ROM. O PlayStation já vendeu mais de 100 milhões de consoles e os jogos de vídeo começaram a ser transformados em algo legal e amplamente aceito pela sociedade, e seu sucessor, o Play Station 2 foi elevado ao máximo. O Play Station 2 não teve muito trabalho para continuar a se expandir. O trabalho foi apenas de reviver os mesmos jogos com gráficos melhores. O Play Station 2 foi anunciado em março de 1999 e lançado oficialmente em março de 2000 no Japão e nos Estados Unidos o PS2 foi lançado em 26 de outubro de 2000.

A *Sony Computer Entertainment of America*, divisão de jogos da empresa, esteve no Brasil em novembro de 2007 e anunciou um programa para apoiar a produção de jogo local, abrangendo tanto os desenvolvedores interessados em criar jogos para a linha *Play Station* como as instituições educacionais que oferecem cursos especializados. Durante uma conferência para investidores do mercado de jogos eletrônicos nos Estados Unidos, o vice-presidente de vendas da *Sony Computer Entertainment America* (SCEA), Ian Jackson, deu uma palestra sobre o sucesso do *PlayStation 2*, reafirmando o interesse da empresa em investir na América Latina, incluindo o Brasil, onde o console foi lançado oficialmente no segundo trimestre de 2009. A fabricação do PlayStation 2 da Sony no Brasil começou no Pólo industrial de Manaus (WIKIPEDIA, 2017).

## **2.4 O Lúdico na Aprendizagem**

A palavra: “lúdico” segundo o dicionário Aurélio (2001) significa relativo a jogos, brinquedos e divertimentos. Nestes jogos estão incluídos entretenimento e também é relativa à conduta dessa pessoa que joga, brinca e se diverte. Por sua vez, a função educativa do jogo favorece a aprendizagem do indivíduo, seu conhecimento e compreensão do mundo. Existe uma relação estreita entre o lúdico e educação das crianças para promover o ensino das disciplinas escolares e usá-lo como um recurso para o ensino para atender às necessidades do aluno.

Os jogos lúdicos oferecem condições de experimentação, traz o estudante para situações-problemas, desde o desenvolvimento de jogos planejados e gratuitos que permitem a criança uma experiência com lógica e raciocínio, a permitir atividades físicas e mentais que promovam a sociabilidade, estimulando o afetivo, cognitivo, social, moral, reações culturais e linguísticas. De acordo com (Vygotsky, 1984, p 27),

É na interação com atividades envolvendo simbologia e brinquedos que o aluno aprende a agir de uma esfera cognitiva. Na opinião do autor a criança se comporta mais avançado do que nas atividades da vida real, como a experiência de uma situação imaginária, como as regras da capacidade de subordinação.

Sabendo que o jogo eletrônico proporciona uma experiência de simulação, portanto imaginária, o educador deve oferecer formas didáticas diferenciadas, tais como atividades lúdicas para que a criança sinta o desejo de pensar. O educando pode não mostrar predisposição a gostar de um assunto e, portanto, não interessará a ele o que for ministrado. Daí, a necessidade de programar atividades divertidas na escola. De acordo com (Santos, 1999, p.12), para a criança, "brincar é viver." Esta é uma afirmativa frequentemente utilizada e bem aceita porque, como a história da humanidade mostra-nos, as crianças sempre desempenharam, desempenham, e certamente irão desempenhar o ato de jogar. Sabemos que ela interpreta, porque ele gosta de jogar e que quando não acontece, algo pode estar errado. Alguns jogam por diversão, outros jogam para aliviar a ansiedade, sentimentos ruins.

De acordo com Kshimoto (2002 p.146), "uma ação ao ser iniciada e mantida por uma criança, o jogo, permite a busca de meios de exploração ainda desordenada, e desenvolve um papel essencial na construção de conhecer". Os jogos são formas que a criança tem para se relacionar e desfrutar do mundo. Jogando a criança se relaciona com pessoas e objetos ao seu redor, aprendendo o tempo todo com as experiências que eles podem ter. São experiências, em interação com pessoas de seu grupo social, que permitem a apropriação da realidade, da vida e toda a sua plenitude.

O jogo não é simplesmente um "*hobby*" para distrair os alunos, em vez disso, corresponde a um requisito básico do corpo e tem lugar de extraordinária importância na educação escolar. Estimula o crescimento e desenvolvimento, coordenação muscular, as faculdades intelectuais, a iniciativa individual, favorecendo o advento e o progresso da palavra. Estimula a observar e atender as pessoas e as coisas do ambiente em que vivemos. Através do jogo do indivíduo pode jogar naturalmente, testar hipóteses, e explorar toda a sua espontaneidade criativa. O jogo é essencial para que as crianças expressem sua criatividade, utilizando o seu potencial de forma abrangente. Ele é apenas ser criativo para que a criança

descubra o seu próprio eu (TEZANI, 2004).

De acordo com Vygotsky (1984), o jogo tem três características: a imaginação, a imitação e de regras. Eles estão presentes em todos os tipos de jogos para crianças, tanto no tradicional, aqueles de faz de conta, mas também nos quais exigem regras. O jogo acaba por ser mais que um passatempo, ele ajuda no desenvolvimento das crianças, promovendo processos de socialização e descoberta do mundo. O jogo é, por excelência, integrador, há sempre um novo personagem, que é essencial para despertar o interesse da criança e, na medida em que ela vai jogar, melhor saberá construir interiormente o seu mundo. Esta atividade é uma favorável para a construção de recursos do conhecimento.

## **2.5 Os benefícios de jogos na aprendizagem**

Em um estudo feito por Aguilera e Mendiz (2003), foi descoberto que os jogos eletrônicos podem desenvolver várias habilidades. Os jogos ajudam as pessoas a pensarem sobre como resolverem os problemas, proporem estratégias, organizarem elementos e anteciparem resultados, estimulando, assim, o pensamento lógico. A maioria dos jogos exige que o jogador deva ser capaz de observar muitos objetos que se encontram sobre a tela; reconhecendo assim cada um deles e traçando trajetórias possíveis. Esta exigência faz com que o jogador desenvolva a habilidade de observação (AGUILERA e MENDIZ, 2003). Outra habilidade desenvolvida é a localização e representação espacial, o jogador deve guiar o seu personagem, pois alguns jogos permitem o uso de mapas e recursos como bússola.

O jogo permite a resolução de problemas e tomada de decisão. Isto é muito importante em jogos de estratégia e está presente em jogos que envolvem situações difíceis. Juntamente com essa capacidade também desenvolve estratégias de planejamento porque ele está presente em muitos jogos que envolvem um alto nível de atividade cognitiva, como (jogadores do Rolling Jogos) RPG (AGUILERA e MENDIZ, 2003). Os jogos de vídeo desenvolvem a curiosidade, iniciativa e autoconfiança, incentivam o desenvolvimento da linguagem, pensamento e concentração. Podem ajudar a criança em suas habilidades sociais, como o respeito, a solidariedade, a cooperação, obediência, responsabilidade e iniciativa (RIZZI, 1994).

À medida que o mundo é governado por leis que precisam ser conhecidas, o jogo tem a função de treinar o jogador para ele viver socialmente neste mundo, simulando situações que ele experimenta, e também podem extrapolar o concreto. Um único jogo pode envolver o desenvolvimento de várias habilidades, conceitos, e também estar ajudando no desenvolvimento de diferentes áreas do conhecimento. Hoje em dia, os professores estão

usando jogos educativos digitais para proporcionar ao aluno um ambiente de aprendizagem rico e complexo. Eles são projetados para entreter os alunos e facilitar a aprendizagem de conceitos, conteúdos e habilidades incorporados no jogo, oferecendo um mundo lúdico, em que os alunos podem desenvolver as habilidades necessárias.

Os jogos digitais destacam-se por serem considerados como excelentes ferramentas motivacionais. Estes jogos permitem que os estudantes possam usar a lógica, raciocínio e organização habilidades para resolver problemas de uma forma interessante e estimulante. De acordo com Stahl (1991), existem alguns aspectos que devem estar presentes em um jogo educativo digital, a atração do interesse e entusiasmo do aluno, a utilização de recursos de audiovisuais, manutenção de curiosidade e fantasia; a exploração de competitividade; instruções e objetivos claros; apoio disponível; informar o desempenho; a propiciação da riqueza e complexidade na resolução de problemas; e a necessidade da aplicação de regras lógicas e estratégias de planejamento.

A Universidade de Rochester mostrou algo que muitas pessoas certamente sabem, uma das anotações feitas revelou que jogos de ação ajudam a desenvolver o cérebro de modo que o indivíduo é capaz de tomar decisões 25% mais rápido do que os outros e sem que ele fique nervoso, a ponto de prejudicar a sua precisão. Além disso, os jogos eletrônicos estimulam a atenção (RAMOS, 2012).

### 3. ANÁLISE

A experiência que tive durante esta pesquisa-ação foi relevante para saber que o conhecimento é necessário na vida acadêmica. Ver a realidade da escola e como ministrei as aulas trouxeram uma grande contribuição, pois mudamos bastante ao sabermos que o professor contribui para a vida de cada um daqueles educandos, pessoas que muitas vezes enfrentam problemas, conhecidos ou desconhecidos pelo professor.

Como o foco dessas aulas não se restringem à gramática, de acordo com Antunes (2007), pude perceber que durante a atividade de estar jogando um jogo eletrônico, neste caso o *Scooby Doo*, os alunos se mostraram interessados, criativos e participativos. Mostrando ainda que o professor pode promover a interação entre os alunos de uma maneira lúdica, para que os mesmos confiem em si mesmos para ter uma aprendizagem eficaz.

Outro ponto que chamou minha atenção foi que os alunos da turma se mostraram mais comportados, pois com as aulas tradicionais (aula expositiva no quadro-negro) os educandos saíam muito durante a aula, causando prejuízo para a mesma, isso acontece porque muitas

vezes as escolas não estão adequadas para receber esses alunos que chegam ociosos por vários motivos. Mesmo assim cabe ao professor saber provocar situações e criar estratégias para mudar essa realidade, uma vez que o comportamento dos estudantes influencia diretamente as aulas ministradas.

Nas aulas seguintes os alunos demonstraram em palavras (pronunciando em inglês, palavras contidas no jogo, como por exemplo: *snacks, let's go*, entre outras) e com perguntas pertinentes ao tema, jogos (querendo fazer de uso de outros jogos em sala de aula, no intuito de adquirir um novo vocabulário), que absorveram o exposto de forma mais “lúdica” e proveitosa, como observou Brougère (1997) que “o jogo como atividade lúdica, tanto do ponto de vista do sentimento de quem participa desse tipo de atividade, como pelo seu reconhecimento objetivo”.

Um dado que ficou nítido nas aulas subsequentes foi o fato dos alunos se mostrarem mais motivados e curiosos sobre outros países que usam a língua inglesa, despertando-os para conhecimento de outras culturas que até então não havia sido explorado pelos mesmos. Entendo que existem professores que mesmo com poucos recursos conseguem dar o melhor de si e com toda criatividade são capazes de transformar uma escola, que por mais precária que ela seja, em todos os sentidos, esse professor possa ser um grande agente transformador na vida dos alunos, ou por mais que seja uma pequena contribuição, isso será significante quando outros professores também derem suas contribuições.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Os videogames são uma das principais formas de entretenimento hoje, movendo uma indústria de milhões de dólares, tão próspera quanto ao cinema. A diversidade temática expõe os usuários para jogos considerados positivos, que estimulam a aprendizagem e outras habilidades físicas e emocionais, assim como afirma Moita (2007), “os games [...] possibilitam, para além da possibilidade de simulação”. Como a natureza dos jogos pode ser extremamente violenta, acaba expondo seus usuários a mensagens subliminares e valores questionados pela sociedade, além de jogos não violentos, mas que seduzem seus usuários de tal forma que levam a problemas de dependência e de saúde relacionados com a intensidade da prática de jogar.

Jogos de vídeo game trazem muitos benefícios aos seus usuários, alguns jogos têm como o principal objetivo influenciar o usuário e deve ser usado corretamente. No tocante ao ensino aprendizagem, pude verificar durante as observações das aulas com o auxílio do PS2 que de forma lúdica os jogos melhoram o raciocínio, a lógica, a percepção de movimento, ajuda na tomada de decisões e estratégias de melhoria para os seus jogadores e comprovamos isso

com base em Moita (2007), quando a mesma afirma que “os games que possuem [...] desafios são capazes de proporcionar a criança uma melhora cognitiva muito maior do que em uma aula convencional”. Também estimulam a aprendizagem de novas habilidades, tais como: comportamentos, habilidades e competências, valores e atitudes, raciocínio lógico e velocidade do pensamento, atenção, reflexão, estratégias de jogo, o planejamento, a curiosidade, a criatividade, organização, comprometimento, respeito para o conteúdo, melhoria do inglês, literatura, história e geografia, estando de acordo com as teorias mencionadas e beneficiando seus usuários de forma positiva.

O fato é que os jogos, até mesmo anos depois desde suas primeiras manifestações, são ferramentas para a geração de relações sociais e, conseqüentemente, da cultura. Pais, educadores e outros profissionais envolvidos devem estar atentos para os jogos utilizados pelas crianças, tanto na escola como em ambiente doméstico, como forma de prevenção de problemas físicos e emocionais. Por outro lado deve incentivar o uso e desenvolvimento de jogos auxiliares no processo de aprendizagem.

#### ABSTRACT

Our proposal arises from a problematic involving the interest and the accessibility of the students in relation to the use of other tools besides the didactic books for the construction of the knowledge, in this case the Play Station 2 (PS2), and that it is possible from the games, their accessibility and easy interaction, favor the construction of knowledge and promote an active understanding. The purpose of this article is to show an experience relate of the benefits provided by electronic games, precisely the Play station 2 (PS2) to learners of English as a Foreign Language (EFL), based on the presupposition that professionals in the area can and should make use of tools that help in the teaching and learning process. For this study an action-research was done, having as north several theorists in the area and related, such as Brougère (1997), Vygotsky (1984), Antunes (2007), Tavares (2007), Moita (2007), Silva (2007), as well the National Curricular Parameters (2000), among others. This research resulted in the users of (PS2) a significant improvement in vocabulary, an additional motivation to study the English language and a greater search for the English language in several areas.

**Keywords:** Play station 2 (PS2), English Teaching, Playful, Experience Report.

#### REFERÊNCIAS

AGUILERA, M.; MENDIZ, A. Video games and education: education in the face of a “parallel school”. *Computers in Entertainment (CIE)*, v. 1, n. 1, p. 1–10, 2003.

\_\_\_\_\_. Video games and education. *ACM Computers in Entertainment*, v.1, 2003.

ALVES, Lynn. *Jogos eletrônicos e screenagens: possibilidades de desenvolvimento e aprendizagem*; EDUEPB, 2007.

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

ANTUNES, Irandé. Muito além da gramática: por um ensino de línguas sem pedras no caminho. São Paulo: Parábola Editorial, 2007. (Estratégias de ensino; 5)

ARANHA, G. O processo de consolidação dos jogos eletrônicos como instrumento de comunicação e de construção de conhecimento. 2004. Ciências & Cognição; Ano 01, Vol 03, pp. 21-62.

BRASIL, Ministério da Educação. Parâmetros Curriculares Nacionais do Ensino Médio – PCNEM. Brasília: MEC, 2000.

\_\_\_\_\_. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Média e Tecnologia. Parâmetros Curriculares Nacionais: Ensino Médio. Brasília: MEC, 2000.

BRESCIANI, A. A. A guerra dos botões: a estética da violência nos jogos eletrônicos. Curso em Ciências Sociais. Faculdade de Filosofia e Ciências de Marília, Universidade Estadual Paulista, 2001.

BROUGÈRE, Gilles. Jogo e educação. Porto Alegre: Editora Artes Médicas, 1997.

CLUA, E., BITTENCOURT, J. Desenvolvimento de Jogos 3D: Concepção, Design e Programação. Anais da XXIV Jornada de Atualização em Informática do Congresso da Sociedade Brasileira de Computação, pp. 1313-1356, São Leopoldo, Brazil, Julho de 2005.

FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda, 1910-1989. Miniaurélio Século XXI Escolar: o minidicionário da língua portuguesa. Aurélio Buarque de Holanda Ferreira; coordenação de edição, Margarida dos anjos, Marina Baird Ferreira; lexicografia, Margarida dos anjos... [et al.]. 4 ed. rev. ampliada. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2001.

KSHIMOTO, Tizuko Morchida. Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação. São Paulo: Cortez, 2002.

MOITA, Filomena. Game On: Jogos eletrônicos na escola e na vida da geração @. Campinas: Editora Alínea, 2007.

RAMALHO, Ângela Maria Cavalcanti; MARQUES, Francisca Luseni Machado. Classificação da pesquisa científica. Disponível em: <[http://www.ead.uepb.edu.br/arquivos/cursos/Geografia\\_PAR\\_UAB/Fasciculos%20-%20Material/Pesquisa%20e%20Ensino%20de%20Geografia/PESQENSINOAULA5.pdf](http://www.ead.uepb.edu.br/arquivos/cursos/Geografia_PAR_UAB/Fasciculos%20-%20Material/Pesquisa%20e%20Ensino%20de%20Geografia/PESQENSINOAULA5.pdf)>. Acesso em 19 abril de 2017.

RAMOS, Durval Júnior. Passar horas em frente ao video game realmente faz bem ao seu cérebro. 2012. Disponível em: <<https://www.tecmundo.com.br/video-game-e-jogos/20255-passar-horas-em-frente-ao-video-game-realmente-faz-bem-ao-seu-cerebro.htm>>. Acesso no dia 07 de junho de 2017.

RIZZI, L. et al. Atividades lúdicas na educação da criança. Série Educação. São Paulo, 1994.

SANTOS, Élia Amaral do Carmo. O LÚDICO NO PROCESSO ENSINO-APRENDIZAGEM. (1999).

SANTOS SMP. Brinquedo e infância: um guia para pais e educadores em creche. 3ª ed. Petrópolis:Vozes;1999.

SOUZA, M. V. O., ROCHA, V. M. Um estudo sobre o desenvolvimento de jogos eletrônicos. Unipê, João Pessoa. Dezembro/2005. 123 páginas.

STHAL, Marimar M. Ambientes e Ensino-Aprendizagem Computadorizados: da sala de aula convencional ao mundo da fantasia. Rio de Janeiro: COPPE-UFRJ, 1991.

TAVARES, Marcos Tadeu de Souza. Jogos eletrônicos: Educação e Mídia; EDUEPB, 2007.

TEZANI, Thaís Cristina Rodrigues. O jogo e os processos de aprendizagem e desenvolvimento: aspectos cognitivos e afetivos. 2004. Disponível em: <<http://www.psicopedagogia.com.br/artigos/artigo.asp?entrID=621>>. Acesso no dia 07 de junho de 2017.

VIGOTSKY, L. S. A formação social da mente. São Paulo: Martins Fontes, 1984.

WIKIPEDIA, A enciclopédia livre. Playstation 2. Disponível em: <[https://pt.wikipedia.org/wiki/PlayStation\\_2](https://pt.wikipedia.org/wiki/PlayStation_2)> Acesso em: 13 de junho de 2017>.

## Apêndice

- Plano de Aula

Objetivos:

- Identificar as informações principais contidas no jogo;
- Ativar as informações prévias ao jogo e usá-las a favor da leitura.
- Empregar os verbos no presente.

Conteúdo:

- SIMPLE PRESENT

Ano: 9º Ano (Ensino Fundamental)

Tempo estimado: 50 minutos

Material necessário:

10 (dez) Televisores, 10 (dez) consoles e 10 cds com o jogo *Scooby Doo*.

Desenvolvimento:

- 1ª Etapa: Entregar uma folha de papel ofício para cada aluno, solicitar que os mesmos copiem qualquer palavra desconhecida que esteja em língua Inglesa.
- 2ª Etapa: Solicitar que os alunos procurem o significado das palavras desconhecidas. Verificar se os alunos percebem que por vezes se tratam de situações envolvendo o tempo verbal Simple Present.
- 3ª Etapa: Ler (na língua materna e língua Inglesa) e compreender as passagens do jogo que contêm frases no Simple Present. Essa leitura e compreensão poderá ajudar o aluno no entendimento do emprego dos verbos no presente.

Avaliação:

Registrar a evolução de cada aluno, observando a participação dos mesmos na montagem de um diálogo que será proposto para confecção, com base no vocabulário do jogo (em duplas).

P.S: Com o referido jogo podemos trabalhar diversos conteúdos como Subject Pronouns, Verb To Be, entre outros.