



UEPB

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

PRISCILA VIRGINIA BARROS VITAL

**A INFLUÊNCIA DOS JOGOS ELETRÔNICOS NA APRENDIZAGEM DE LÍNGUA
INGLESA**

**CAMPINA GRANDE
2020**

PRISCILA VIRGÍNIA BARROS VITAL

**A INFLUÊNCIA DOS JOGOS ELETRÔNICOS NA APRENDIZAGEM DE LÍNGUA
INGLESA**

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

Área de concentração: Língua Inglesa

Orientadora: Profa. Dra. Marta Furtado da Costa

**CAMPINA GRANDE
2020**

V836i Vital, Priscila Virginia Barros.
A influência dos jogos eletrônicos na aprendizagem de
língua inglesa [manuscrito] / Priscila Virginia Barros Vital. -
2020.
32 p. : il. colorido.
Digitado.
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Letras) -
Universidade Estadual da Paraíba, Centro de Educação, 2020.
"Orientação : Profa. Dra. Marta Furtado da Costa,
Coordenação do Curso de Letras Inglês - CEDUC."
1. Ensino de língua inglesa. 2. Aprendizagem. 3. Jogo
eletrônico. 4. Letramento digital. I. Título
21. ed. CDD 372.6521

PRISCILA VIRGÍNIA BARROS VITAL

A INFLUÊNCIA DOS JOGOS ELETRÔNICOS NA APRENDIZAGEM DE
LÍNGUA INGLESA

Trabalho de Conclusão de Curso (Artigo)
apresentado à Coordenação do Curso
Licenciatura em Letras Inglês, da
Universidade Estadual da Paraíba, como
requisito parcial à obtenção do título de
Licenciada em Letras Inglês.

Área de concentração: Língua Inglesa

Aprovada em: 02/03/2020.

BANCA EXAMINADORA



Profa. Dra. Marta Furtado da Costa (Orientadora)
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)



Prof. Me. Auricélio Soares Fernandes
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)



Profa. Ma. Jardiene Leandro Ferreira
Instituto Federal do Sertão Pernambucano (IF Sertão PE)

LISTA DE GRÁFICOS E FIGURAS

Gráfico 1 – Primeiro contato dos alunos com a língua inglesa.....	24
Gráfico 2 – Plataforma de comunicação com a qual os alunos têm mais contato com a língua inglesa	24
Gráfico 3 – Método por meio do qual os alunos têm mais dificuldade de aprender língua inglesa.....	25
Figura 1 – Página inicial do aplicativo Kahoot, visualizado de um smartphone.....	20
Figura 2 – Campo do aplicativo Kahoot para inserir questão.....	21
Figura 3 – Questionário aplicado pela pesquisadora.....	22
Figura 4 – Gabarito para registro das respostas ao questionário aplicado pela pesquisadora.....	23

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 – Como os jogos digitais auxiliam na aprendizagem da Língua Inglesa, segundo os alunos entrevistados.....	26
Quadro 2 – Palavras, frases ou expressões em língua inglesa, aprendidas por intermédio dos jogos digitais.....	28

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	13
2	JOGOS ELETRÔNICOS: DEFINIÇÃO, HISTÓRICO E SUA RELEVÂNCIA PARA A APRENDIZAGEM DE LÍNGUA INGLESA	13
2.1	Definição de jogos	13
2.2	O que são jogos eletrônicos?	14
2.3	Evolução tecnológica dos jogos	14
2.4	Como são classificados os jogos eletrônicos?.....	16
2.5	Jogos eletrônicos e aprendizagem de língua inglesa.....	17
3	PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS	19
3.1	Abordagem e tipo de pesquisa.....	19
3.2	Procedimentos de geração de dados.....	20
4	RESULTADOS E DISCUSSÕES	23
4.1	Música, jogos e escola: o inglês presente além dos muros da escola.....	23
4.2	“Posso dizer por experiência própria que a questão do vocabulário e a oralidade melhoraram muito por causa dos jogos digitais”: a influência dos jogos digitais no aprendizado de língua inglesa.....	25
5	CONSIDERAÇÕES FINAIS	29
	REFERÊNCIAS	30

A INFLUÊNCIA DOS JOGOS ELETRÔNICOS NA APRENDIZAGEM DE LÍNGUA INGLESA

THE INFLUENCE OF ELECTRONIC GAMES ON ENGLISH LANGUAGE LEARNING

Priscila Virgínia Barros Vital*

RESUMO

Este trabalho teve o objetivo de investigar como alunos do ensino médio de uma escola privada de Campina Grande – PB avaliam a influência dos jogos eletrônicos na sua aprendizagem de língua inglesa. Esta pesquisa justifica-se pelo interesse pessoal da pesquisadora, enquanto jogadora de videogame e conseqüente aprendiz de língua inglesa através dessa mídia e enquanto professora de língua inglesa, cujo público sempre traz à tona a familiaridade com jogos eletrônicos. Como revisão bibliográfica (PRENSKY, 2006; GEE, 2009; HUIZINGA, 2010), foi traçado um mapeamento histórico referente à evolução dos jogos eletrônicos e suas classificações, de modo a especificar como esses jogos podem influenciar no processo de ensino-aprendizagem de língua inglesa. Utilizando de pesquisa qualitativa, exploratória e descritiva, as respostas dos alunos, através de perguntas discursivas e de múltipla escolha, foram analisadas visando perceber a influência dos jogos eletrônicos no processo de aprendizagem de alunos entrevistados. Como resultado, percebemos que a contextualização presente em jogos eletrônicos foi apontando por participantes da pesquisa como fator significativo no aprendizado de língua inglesa.

Palavras-chave: Aprendizagem de Língua Inglesa. Jogos eletrônicos. Letramento Digital. Contextualização.

ABSTRACT

This paper aimed to investigate how high school students from a private school in Campina Grande – PB evaluated the influence of electronic games on their English language learning. This research is justified by the researcher's personal interest, as a video game player and consequent English language learner by this means and as an English teacher, whose audience always brings up familiarity with electronic games. As the bibliographic review (PRENSKY, 2006; GEE, 2009; HUIZINGA, 2010), it was tracked in the historical mapping regarding the evolution of electronic games and their variations, in order to specify how these games can influence the teaching-learning process of the English language. Using qualitative, exploratory and descriptive research, such as student responses, questions and discursive answers and multiple choice, perceptions of the influence of electronic games on the learning process of students interviewed were analyzed. As a result, we realized that the contextualization present in electronic games was appointed by research participants as a significant factor in learning English.

* Graduada em Letras – Língua Inglesa, pela Universidade Estadual da Paraíba. E-mail: virginia_barros@hotmail.com.

Keywords: English Language learning. Eletroninc games. Digital Literacy. Contextualization.

1 INTRODUÇÃO

Os jogos eletrônicos estão cada vez mais presentes no cotidiano dos brasileiros. O aumento se dá, ainda mais, pela crescente facilidade de acesso a essa mídia, a partir diversos dispositivos, como os smartphones, tablets, computadores convencionais, além dos próprios aparelhos de *videogame*.

Levantamento realizado pelo Ministério da Cultura¹, ainda em 2018, já sinalizava essa crescente. Segundo notícia² publicada pela assessoria de comunicação do extinto ministério, entre 2014 e 2018, o número de desenvolvedoras de jogos digitais subiu de 142 para 375, resultando em um aumento de 164%. A notícia ainda aponta o número de produções de jogos no país. Segundo a mesma notícia:

somente nos últimos dois anos, foram produzidos 1.718 jogos no País, 43% deles desenvolvidos para dispositivos móveis, como celulares, 24% para computadores, 10% para plataformas de realidade virtual e realidade virtual aumentada e 5% para consoles de videogame. Dentro desse universo, foram 874 jogos educativos e 785 voltados ao entretenimento.

Esses dados indicam, inquestionavelmente, um mercado em crescimento. Importante dado também é o grande percentual de jogos produzidos para dispositivos móveis, mostrando como o acesso aos jogos tem se intensificado em diferentes equipamentos.

Além do crescimento no mercado, há também uma preocupação nas políticas educacionais, quanto à presença da tecnologia na contemporaneidade, incluindo, nesse contexto, os jogos. É o que prevê a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), documento que normatiza o currículo do Ensino Básico no Brasil. Conforme a BNCC do Ensino Médio, homologada em 2018, além da visão intercultural da Língua Inglesa, devem ser consideradas também “as práticas sociais do mundo digital, com ênfase em multiletramentos.” (BRASIL, 2018, p. 484). Nesse sentido, percebemos a importância de propiciar, no processo de ensino-aprendizagem, práticas que envolvam uma vida mais contextualizada, o que perpassa a cultura digital e sua relação com as multissemióticas e com os multiletramentos (cf. ROJO, 2012).

Com base nesses dados; na própria experiência da pesquisadora, cujos jogos virtuais se fazem presentes em sua vida desde sua infância, e na experiência enquanto docente de Língua Inglesa no ensino fundamental e médio, que proporcionou o contato com alunos que relatam também jogar e aprender Língua Inglesa de forma concomitante, através desses jogos, é que foi possível traçar a problemática construída para esta pesquisa.

Sendo assim, o problema colocado neste trabalho reside no seguinte questionamento: *como os jogos eletrônicos influenciam na aprendizagem de Língua Inglesa, segundo alunos do ensino médio, de uma escola privada, situada em Campina Grande, PB?*

Para tal, traçamos, como objetivo geral, *investigar como alunos do ensino médio de uma escola privada de Campina Grande-PB avaliam a influência dos jogos eletrônicos na aprendizagem de língua inglesa* e, como objetivos específicos, (1) *identificar fatores que, segundo alunos do ensino médio, colaboram para a*

¹ Disponível em: <<http://cultura.gov.br/2o-censo-da-industria-brasileira-de-jogos-digitais-aponta-crescimento-de-games-no-brasil-2/>>. Acesso em 06 fev. 2020.

² Não foi possível localizar o relatório, pois o link já não se encontrava mais ativo.

aprendizagem de Língua Inglesa; (2) verificar como os jogos eletrônicos influenciam na aprendizagem de Língua Inglesa, na avaliação de alunos do primeiro ano do ensino médio.

A relevância deste trabalho consiste em fazer um mapeamento do que os alunos aprendem em Língua Inglesa, através das mídias, em específico, os jogos eletrônicos. Além disso, fornece indícios para construir práticas pedagógicas que incluam os jogos eletrônicos no contexto de ensino-aprendizagem nas escolas de educação básica.

Este artigo está organizado por esta *Introdução*, que contextualiza a problemática e apresenta os objetivos da pesquisa; seguida da revisão bibliográfica, intitulada *Jogos eletrônicos: definição, histórico e sua relevância para a aprendizagem de língua inglesa*, que situa o tema e discute os conceitos utilizados na análise dos dados; a seção 3, por sua vez, descreve os *Procedimentos Metodológicos* adotados para a geração e análise dos dados; a seção 4, por seu turno, discute os resultados provenientes da análise dos dados e, por fim, a seção 5, apresenta as *Considerações Finais*, respondendo a questão de pesquisa proposta para o trabalho.

2 JOGOS ELETRÔNICOS: DEFINIÇÃO, HISTÓRICO E SUA RELEVÂNCIA PARA A APRENDIZAGEM DE LÍNGUA INGLESA

Esta seção tem o objetivo de situar, no âmbito dos estudos sobre tecnologia e aprendizagem, os conceitos e pesquisas desenvolvidas sobre jogos eletrônicos e sua relação com o ensino-aprendizagem de língua inglesa.

2.1 Definição de jogos

O jogo, pensando de maneira simples, nada mais é do que brinquedo, divertimento ou um exercício sujeito a regras. De acordo com o *Dicionário Aurélio* (2010, p. 447), jogo é definido como “atividade física ou mental fundada em um sistema de regras que define a perda ou o ganho [...] comportamento de quem visa a obter vantagem sobre alguém”.

Conforme Huizinga (2010), o jogo é mais antigo que a cultura. Ele vai além de atividades físicas, biológicas ou psicológicas, uma vez que apresenta função significativa, ou seja, possui um objetivo que ultrapassa necessidades imediatas da vida. Visto como mecanismo de descarga de energia, o jogo, segundo o autor dá sentido à ação e está ligado a algo que não é o próprio jogo. Algumas das suas funções é o “instinto de imitação” ou necessidade de distensão, determinando assim, essas funções apenas como soluções parciais do problema.

O autor caracteriza o jogo em quatro fases, sendo a primeira referente *ao fato de ser livre*; inerente à segunda característica, *a evasão da vida “real”*, que diz respeito à necessidade do “faz de conta”, de ser a própria liberdade no decorrer do jogo, não impedindo que tal etapa se processe com maior seriedade. A terceira característica, por sua vez, relaciona-se *ao limite de tempo e espaço*:

O jogo inicia-se e, em determinado momento, “acabou”. Joga-se até que se chegue a um certo fim. Enquanto está decorrendo tudo é movimento, mudança, alternância, sucessão, associação, separação. E há, diretamente ligada à sua limitação no tempo, uma outra característica interessante do jogo, a de se fixar imediatamente como fenômeno cultural. Mesmo depois de o jogo ter chegado ao

fim, ele permanece como uma criação nova do espírito, um tesouro a ser conservado pela memória. (HUIZINGA, 2010, p. 9)

A quarta e última característica das etapas do jogo é referente às *regras*. Cada jogo tem sua ordem a seguir, sendo necessária uma organização e obediência às regras. Huizinga (2010) afirma que as regras são muito importantes para que se determine o real valor do jogo, subentendo, assim, o ensinamento do valor ético. Nas palavras do autor,

embora o jogo, enquanto tal, esteja para além do bem e do mal, o centro de tensão lhe confere um valor ético, na medida que são postas à prova as qualidades do jogador: sua força e tenacidade, sua habilidade e coragem e, igualmente, suas capacidades espirituais, sua "lealdade". Porque, apesar de seu ardente desejo de ganhar, deve sempre obedecer às regras do jogo. (HUIZINGA, 2010, p. 8)

O jogo, de fato, não diz respeito apenas à ação de jogar e não traz consigo apenas fatores de desenvolvimento biológico e psicológico, pois vai muito além disso. Ele nasce muito antes da cultura, e distingue-se da vida comum. De acordo com Huizinga (2010), a filosofia e a psicologia atribuem a definição de jogos a um lugar no sistema de vida, quando, na verdade, esse sistema é apenas um ponto de partida para que possamos analisar as várias vertentes científicas para o estudo do gênero.

2.2 O que são jogos eletrônicos?

De modo conceitual, o jogo eletrônico é uma ferramenta tecnológica, cujo principal objetivo é o entretenimento através do lúdico. Esses jogos, desde 1958, começaram a chamar atenção de modo singular. Simular a realidade é algo encantador: lutar contra um exército inimigo, participar de uma copa do mundo de futebol ou até mesmo ser um super-herói fez e ainda faz milhares de pessoas serem adeptas a tais jogos.

Os jogos eletrônicos vão muito além de um aparelho eletrônico constituído de metal e plástico. Através da reprodução de uma mídia física ou digital, conectada à TV ou internet, esses jogos apresentam um leque de possibilidades dentro de um mundo virtual (HELFER, 2015).

Segundo Prensky (2006, p.5), "os jogos modernos de computador ou vídeo game são ótimos para oferecer as crianças oportunidades de aprendizado não forçados a cada segundo ou até frações de segundo" (tradução nossa)³. A identidade do jogo e do jogador estão atreladas de algum modo. O jogador tende a assumir um compromisso ao identificar-se com o jogo se comprometendo ao um novo mundo virtual (GEE, 2003, 2004).

2.3 Evolução tecnológica dos jogos

³ Trecho original: "Modern computer and videogames are terrific at providing kids unforced learning opportunities every second, and sometimes even fractions thereof."

É importante destacarmos, cronologicamente, o processo evolutivo dos jogos eletrônicos, não somente historicamente, como também para compreendermos de que forma esses jogos têm forte influência no modo como vivemos e aprendemos. Há de se enfatizar que esse contexto de expansão tecnológica não se deu por acaso, pois tem como pano de fundo a *Guerra Fria* (1945-1991), período histórico, marcado pelos conflitos de estratégias bélicas e tecnológicas entre a então União Soviética e os Estados Unidos.

Começamos, então, nossa discussão a partir de Aranha (2004). Segundo o autor, em 1958 teve início a grande jornada eletrônica que envolveria todo o mundo. Neste ano, o físico nuclear, Willy Higinbotham, criou o *Tennis for Two*, jogo de tênis programado em computador com auxílio de osciloscópio. Essa criação, apesar de não patenteada na época pelo físico, ficou conhecida como o primeiro vídeo game.

Posteriormente, em 1962, a partir de experiências realizadas com protótipos de equipamentos no Instituto de Tecnologia de Massachussetts (MIT), Stephen Slung Russel, especialista em inteligência artificial; Witamen, matemático e Martin Greatz, amigo criativo de ambos, criaram o *Spacewar*. O jogo, executado por computador, consistia na batalha entre naves espaciais. O jogador utilizava inteligência artificial para alterar o curso do jogo. Além dessa tecnologia, é notável que tal jogo possuía tema e sentido comunicados através da tela. (ARANHA, 2004).

Em 1971 deu-se início a uma nova era dos jogos eletrônicos. Nessa década, surgiu o primeiro console caseiro de sucesso, o Magnavox Odyssey, vendendo por volta de cem mil unidades. Com a fundação da empresa Atari, em 1973, Nolan Bushnell desenvolveu o jogo Pong, que nada mais era que a simulação de um jogo de pingue-pongue, onde cada jogador ficaria responsável por uma das barras brancas expostas na tela que rebatia a bola impedido que ela atravessasse a linha pertencente à barra (MOTT, 2003 *apud* HELFER, 2015).

As décadas de 80 e 90 trouxeram maior destaque para os jogos eletrônicos. Novos consoles foram desenvolvidos e lançados no mercado, embora nem todos tenham atingido o mesmo sucesso. Nesse período, os consoles *Atari*, *Master System*, *Nintendo Entertainment System (NES)*, *Mega Driver* e os *Personal Computers (PCs)* tiveram maior destaque. Jogos icônicos, como *Pac-man*, *Super Mario Bros*, *Sonic* e *Donkey Kong* foram responsáveis por milhares de vendas de variados consoles.

Os *RPGs (Role Play Games)*, jogos cujo jogador constrói a estória de modo dinâmico, usando o improvisado e dicas dadas ao decorrer do jogo, por sua vez, destacaram-se, dando a esse tipo de entretenimento uma forma diferenciada de se jogar. Através do uso de novas ferramentas virtuais, esses jogos despertaram um interesse maior entre os jogadores, espalhando, assim, um modo novo de comunicação entre tais praticantes por todo o mundo. Quanto ao desenvolvimento dos jogos, podemos destacar o que Aranha (2004) discute a seguir:

É imperioso notar que os jogos já haviam se distanciado completamente do seu modelo inicial no qual vigia apenas um processo de ação e reação testando os reflexos do usuário. Havia agora um ambiente formado na tela, cenários que, por mais primários que fossem, davam conta da expressão de um ambiente espacial, de terror, urbano ou qualquer que fosse. Os símbolos ali dispostos eram perfeitamente compreensíveis e geravam um procedimento repleto de significação. (ARANHA, 2004, p. 37)

Com o advento da internet nos anos 2000, os jogos eletrônicos tornaram-se cada vez mais populares. Os jogos *on-line* permitiram o surgimento de novos

jogadores e maior interação entre eles. Com isso, novos hábitos surgiam e novas ferramentas de conhecimento também (HELFER, 2015).

No início desse período, podemos destacar consoles como o *PC* com o jogo *The Sims*, o mais vendido da história dos PCs; a *Nintendo*, com a criação de um console sem fio e o *Playstation*, criado pela empresa Sony e o mais vendido, que tomaram conta do mercado dos games. Entretanto, alguns anos à frente, com um novo console no mercado lançado pela Microsoft, o *Xbox* ganhou consumidores fiéis e passou, também, a fazer parte dos grandes responsáveis pelo crescimento dos jogos eletrônicos.

O surgimento dos jogos eletrônicos foi, sem dúvida, um grande passo – não apenas tecnológico e histórico – mas, de fato, contribuiu para o processo de aprendizagem do indivíduo. Cada vez mais, torna-se comum o encantamento das crianças por novos jogos eletrônicos de diversos tipos de plataformas. Os jogadores procuram não apenas o conteúdo presente no jogo, mas o que ele pode proporcionar como indivíduo. Concordamos, então, com Gee (2009) ao afirmar que os *videogames* incorporam princípios de aprendizagem, pois, se ninguém conseguisse aprender com eles, ninguém os compraria. É, assim, através dos desafios e da aprendizagem presentes os jogos se tornam motivadores e divertidos.

2.4 Como são classificados os jogos eletrônicos?

Muitos jogos eletrônicos são distintos, se considerarmos a gama de gêneros espalhados no mercado. Contudo, muitos desses jogos apresentam diferentes objetivos. Deste modo, podemos analisar os jogos eletrônicos de três formas básicas: jogos epistêmicos, comerciais e educacionais.

Para muitos educadores e pais, os jogos eletrônicos não apresentam ferramentas positivas para o aprendizado da criança. Por outro lado, muitos estudiosos afirmam que esses jogos são aparatos de suma importância no desenvolvimento de uma criança como indivíduo. Como veremos na seção 2.6, há uma variedade de jogos que, com uma abordagem planejada, resulta em importantes resultados para o aprendizado de segunda língua, além de outros ganhos que serão assinalados adiante, sobre os “bons videogames” (GEE, 2009).

Os *jogos epistêmicos*, por exemplo, apresentam inúmeras ramificações de aprendizado, se levamos em consideração que esses jogos não são apenas gráficos, mas que apresentam desafios e problemas que precisam ser solucionados. Tonéis (2017) afirma que jogos epistemológicos oferecem ao jogador, visto como Protagonista, a capacidade de reflexão, pois esses tipos de jogos contêm narrativas contextualizadas que podem ser ampliadas em ambientes educacionais, proporcionando ao aluno ser um “aprendiz epistemólogo” capaz de avaliar suas ações utilizando diferentes formas de pensar.

Jogos de simulação, como *The Sims* permitem ao jogador lidar com situações reais, como solucionar problemas, liderar, gerir, planejar e socializar, ou seja, o principal objetivo do jogo é lidar com situações-problema similares à vida real que, supostamente, uma criança apenas vivenciaria na fase da adolescência ou adulta e solucioná-las. O jogador vai, aos poucos, adquirindo habilidades para sua própria vida. Desenvolver capacidade de lidar com situações-problema muito contribui para o desenvolvimento da criança, pois, muitas das que jogam *videogame* chegam no primeiro ano do ensino fundamental capazes de entender situações complexas e muitos jogos epistêmicos são responsáveis por esse feito.

Os *jogos comerciais*, por sua vez, são jogos que, à primeira vista, estão ligados aos lucros para mercado e, aparentemente, não apresentam nenhum fator positivo no aprendizado. De fato, os jogos comerciais visam ao lucro e este lucro só existe porque há jogadores interessados no conteúdo, ou seja, são jogos que atingem um maior número de jogadores em suas casas. Jogos clássicos, como *Super Mario*, *GTA (Grand Theft Auto)*, *FIFA*, *Battlefield*, *Need for Speed* são exemplos de jogos comerciais. Eles são gêneros diferentes e muito comuns dentre os jogadores, pois apresentam narrativas com as quais os jogadores se identificam, aumentando seu interesse por esses tipos de jogos.

Vale ressaltar que a classificação entre jogos comerciais e epistêmicos pode se confundir, na medida que os primeiros podem apresentar situações de desafio para o jogador, mas com o intuito principal de comercialização.

Diante do interesse dos jogadores e de alguns preconceitos por parte de alguns educadores e pais sobre a relevância desses tipos de jogos, Sykes (2013) afirma que jogos comerciais podem ser eficazes se usados em sala de aula, incluindo experiências de jogabilidades, analisando vocabulários específicos. A autora afirma que os jogos comerciais são potencialmente úteis no processo de ensino e aprendizagem da língua-alvo através da construção de um *Game Journal*, por exemplo, cujo alunos devem relatar suas experiências, respondendo a perguntas específicas e utilizando a língua-alvo.

Os *jogos eletrônicos educacionais*, por sua vez, estão relacionados a um conteúdo específico. Ou seja, o jogo é direcionado com objetivo principal de ensinar uma matéria ou conteúdo, sem explorar intensamente outras características presentes nos jogos epistêmicos e comerciais, como a narrativa e as situações simuladas.

A classificação dos jogos tem ampliado conforme o crescimento do mercado de games que a cada ano surgem com tecnologias cada vez mais aprimoradas (TONÉIS, 2017). É essencial esclarecer que os jogos educacionais tem grande valia no processo de ensino e aprendizagem, mas não podemos deixar de analisar que mesmo que tenhamos os melhores jogos para os pais, professores e estudantes, não se deve descartar que esses jogos apenas poderiam ser aplicados em sala de aula se as escolas e os educadores estiverem preparados para isso.

2.5 Jogos eletrônicos e aprendizagem de língua inglesa

Saussure, em sua teoria estruturalista sobre Língua, já utilizava a metáfora do jogo para fazer alusão ao seu objeto de estudo. Segundo o estudioso, “o jogo de xadrez é como uma relação artificial que a língua nos apresenta sob a forma natural”, pois “o valor de suas peças depende da sua posição no tabuleiro” e diz respeito a uma convenção imutável, denominada de “regra do jogo que existe antes do início da partida e persiste após cada lance” (SAUSSURE, 2012, p. 130). Ao mencionar a relação artificial da língua com o tabuleiro, talvez Saussure não vislumbrasse a proximidade do real criada atualmente pelas realidades virtuais dos jogos eletrônicos. Podemos, porém, fazer um contraponto, atribuindo as regras da língua às regras do jogo e as características do falante às do jogador, esses últimos sujeitos a tais regras, mas livres para tomarem decisões no contexto de uso/jogo.

Concordamos com Storto (2013), ao mencionar Gee (2003) no que tange à experiência corporificada, possibilitada através dos *videogames*: “os sentidos dos signos (palavras, ações, objetos, artefatos, símbolos, textos, etc.) nunca são gerais ou descontextualizados, mas situados em uma experiência corporificada” (STORTO

apud GEE, 2003). Reconhecendo a importância da teoria linguística de Saussure, mas superando a dicotomia língua/fala, percebemos a importância dos jogos eletrônicos para a corporificação aprendizagem, tornando-a significativa, cuja simulação alcança maior materialidade, principalmente quando falamos da aprendizagem de segunda língua.

Convém destacar o que Gee (2009) discute acerca da contextualização dos bons jogos de *videogame*⁴ e como essa característica influencia na aprendizagem do vocabulário em língua inglesa. Segundo o autor, a probabilidade de maiores dificuldades em aprender o significado das palavras aumenta “quando tudo o que recebem é uma definição que explica a palavra em termos de outras palavras” (GEE, 2009, p. 06). Por este motivo, a contextualização ocasionada pelos jogos de *videogame* torna-se um elemento essencial para a aprendizagem de línguas, na medida que oportuniza situações de interação com símbolos, situações, personagens, e, no caso de jogos *online*, com outros jogadores. A esse respeito, Gee (2009) ainda argumenta que:

Os *games* sempre contextualizam os significados das palavras em termos das ações, imagens e diálogos a que elas se relacionam e mostram como eles variam através de diferentes ações, imagens e diálogos. Eles não oferecem apenas palavras em troca de palavras. A escola também não deveria fazer isso. (GEE, 2009, p. 06)

A crítica do autor à tradição escolar diz respeito à forma descontextualizada com a qual o ensino, mais precisamente o de vocabulário, tende a ser conduzido. A esse respeito, destacamos os jogos eletrônicos como grandes aliados no processo de ensino-aprendizagem de língua inglesa, já apareceram de forma recorrente nas respostas dos respondentes desta pesquisa, como se verá mais adiante.

Ao fazermos uma busca de artigos sobre a influência de jogos eletrônicos/digitais no ensino de línguas, deparamo-nos com relevantes discussões e conceitos que nos ajudaram a construir a pesquisa que aqui se apresenta.

O estudo de caso desenvolvido por Smolinski (2013), analisa aulas particulares de inglês como segunda língua, ministradas a alunos gêmeos de sete anos de idade, através da inserção de um jogo eletrônico. Segundo a autora, nesse contexto de aulas, as características da ação de brincar foram mantidas, configurando momentos de aprendizagem, sem que os alunos percebessem. Foi também notado que houve avanços na Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP)⁵ dos alunos em questão. Importante discussão trazida pela autora é o conceito de *edutainment* (PURUSHOTMA, 2005 *apud* SMOLINSKI, 2013), advindo das palavras *education* (educação) e *entertainment*, construído para definir a ação de aprender enquanto se diverte. As atividades desenvolvidas nas aulas ministradas e analisadas

⁴ Segundo o autor, os bons jogos de *videogame* são aqueles que incorporam bons princípios de aprendizagem. São alguns deles: Identidade; Interação; Produção; Riscos, Customização; Agência; Boa ordenação dos problemas; Desafio e consolidação; “Na hora certa e a pedido” (grifos do autor); Sentidos contextualizados; Frustração Prazerosa; Pensamento sistemático; Explorar, pensar lateralmente, repensar os objetivos; Ferramentas inteligentes e conhecimento distribuído; Equipes transfuncionais; Performance anterior à consequência.

⁵ Zona de Desenvolvimento Proximal é um conceito do ramo da psicologia, desenvolvido por Lev Vygostky. Segundo Bregunci (s/d), “a ZDP é descrita como a distância entre o nível de desenvolvimento real, determinado pela capacidade de resolver tarefas de forma independente, e o nível de desenvolvimento potencial, determinado por desempenhos possíveis, com ajuda de adultos ou de colegas mais avançados ou mais experientes”.

possibilitaram o *edutainment*, e, segundo a autora, gerou “um conhecimento mais vivo e produtivo do que a simples memorização de listas de vocabulário e frases” (SMOLINSKI, 2013, p. 80).

Centenaro e Reis (2017), por sua vez, apresentam, em seu trabalho, uma proposta pedagógica, aplicando jogos digitais (JD) ao ensino de língua inglesa, visando promover tanto o aperfeiçoamento na aprendizagem de língua inglesa, quanto práticas de multiletramentos⁶. As autoras sinalizam, porém, que a mera inclusão de jogos no contexto de ensino não garante aprendizagem, uma vez que o planejamento eficaz e, principalmente, a mudança de paradigma é que acarretarão bons resultados. Como resultados, as autoras verificaram que a proposta de ensino de LI contemplando JD corroborou com a aprendizagem e a prática de novos vocabulários, além de, ter ampliado as habilidades de multiletramentos dos participantes (CENTENARO e REIS, 2017, p. 20).

Outra importante contribuição aparece em Storto (2013) ao relatar uma experiência de aulas particulares com um adolescente de 14 anos de idade, cuja dificuldade em aprender inglês residia muito mais na abordagem da metodologia empregada na escola do que no uso da língua inglesa de fato. Segundo o autor, o aluno apresentava dificuldades ao responder provas e atividades escolares, mas, em contrapartida, não demonstrava essa dificuldade nos diálogos orais, nem nos momentos em que participava de jogos *online*. Como resultado de suas reflexões, o autor sinaliza que “uma prática social relevante, na qual o indivíduo se engaja voluntariamente, pode servir como estímulo para se aprender/aprimorar uma segunda língua” (STORTO, 2013, p. 149).

3. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Esta seção busca situar metodologicamente o trabalho, apresentando e justificando as escolhas referentes à abordagem e tipo de pesquisa, aos instrumentais para a geração dos dados e aos procedimentos de análise.

3.1 Abordagem e tipo de pesquisa

Ao considerarmos que os dados analisados nesta pesquisa se inserem em um contexto social, cujos respondentes são compreendidos como sujeitos históricos, que possuem vivências situadas contextualmente, caracterizamos a abordagem deste trabalho como qualitativa. Segundo Oliveira (2012, p. 37), a abordagem qualitativa pode ser compreendida como “um processo de reflexão e análise através da utilização de métodos e técnicas para compreensão detalhada do objeto de estudo em seu contexto histórico e/ou segundo a sua estruturação”.

Quanto aos objetivos, esta pesquisa caracteriza-se como exploratória e descritiva. Fundamentamo-nos em Gil (2002, p. 41) ao classificar a pesquisa exploratória como aquela que visa “proporcionar maior familiaridade com o problema, com vistas a torná-lo mais explícito”. A pesquisa também se caracteriza como descritiva, na medida que os dados foram interpretados em função de uma descrição do fenômeno estudado, qual seja a influência dos jogos eletrônicos na

⁶ Segundo Rojo (2012, p. 13), “o conceito de **multiletramentos** [...] aponta para dois tipos específicos e importantes de multiplicidade presentes em nossas sociedades, principalmente urbanas, na contemporaneidade: a multiplicidade cultural das populações e a multiplicidade semiótica de constituição dos textos por meio dos quais ela se informa e se comunica” (grifos da autora).

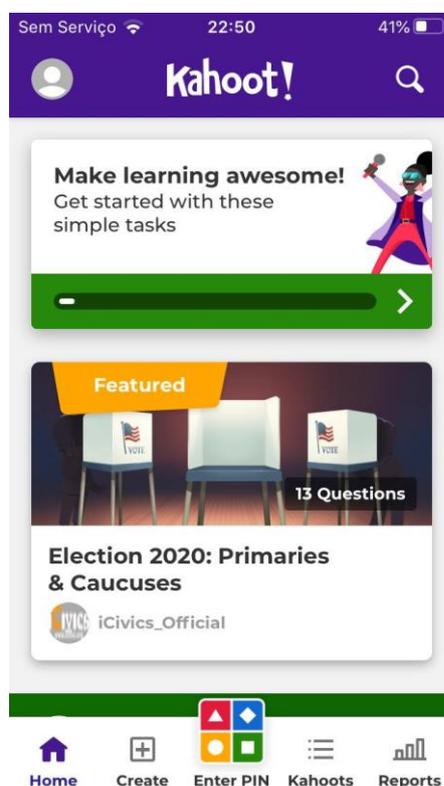
aprendizagem de língua inglesa. Segundo Gil (op. cit., p. 42), “as pesquisas descritivas são, juntamente com as exploratórias, as que habitualmente realizam os pesquisadores sociais preocupados com a atuação prática”. A atuação prática, no contexto deste trabalho, diz respeito ao ensino de língua inglesa e à influência dos jogos digitais neste processo.

3.2 Procedimentos de geração de dados

Para termos acesso aos dados que foram analisados, primeiramente, foi necessário pedir autorização do estabelecimento de ensino no qual os respondentes estudavam. Estes respondentes estavam cursando o 1º ano do ensino médio de uma escola privada da cidade de Campina Grande. Para esta pesquisa, participaram três turmas. Escolhemos turmas do 1º ano do ensino médio, pois acreditávamos que esses alunos já tinham certa maturidade para responder questionários de pesquisa mais fielmente.⁷

Com a autorização concedida, foi elaborado um questionário, primeiramente pensado para ser aplicado por meio do *Kahoot!*⁸, aplicativo educacional baseado em jogos, que oferece a possibilidade de elaboração de testes de múltipla escolha. O layout do aplicativo pode ser visualizado na **Figura 1** e **Figura 2**, a seguir:

Figura 1: Página inicial do aplicativo Kahoot, visualizado de um smartphone



Fonte: Kahoot – Aplicativo disponível no Apple Store e Play Store

⁷ Destacamos que as identidades da escola e dos alunos envolvidos nesta pesquisa foram mantidas em sigilo, respeitando sua privacidade e integridade.

⁸ Disponível em:

<https://kahoot.com/?utm_name=controller_app&utm_source=controller&utm_campaign=controller_app&utm_medium=link>. Acesso em 20 de fev. 2020.

Figura 2: Campo do aplicativo Kahoot para inserir questão

Sem Serviço 📶 22:50 41% 🔋

Cancel Create Kahoot Save


Add a cover image

Title
Enter title 

Description
Enter description

Visibility
Public ▼

Questions (0) **Add Question**

Fonte: Kahoot – Aplicativo disponível no Apple Store e Play Store

Porém, como esperávamos que os alunos pudessem marcar mais de uma opção, bem como responder a perguntas discursivas, o aplicativo não oferecia todos os recursos desejados para tal. Sendo assim, elaboramos este questionário e o aplicamos a partir da exposição das perguntas em formato de *PowerPoint*, conforme **Figura 3**.

Figura 3: Questionário aplicado pela pesquisadora

Questionário

1. Qual foi seu primeiro contato com a Língua Inglesa?

a) Escola
b) Música
c) Jogos
d) Livros
e) Outros

2. Por meio de qual plataforma de comunicação você tem mais contato com a LI?

a) TV/ Streaming
b) Jogos Eletrônicos/Digitais
c) Plataformas de Música
d) Livros
e) Outros

3. A partir de qual método você tem mais facilidade para aprender LI?

a) Aulas
b) Músicas
c) Jogos
d) Livros
e) Outros

4. Como você avalia o uso do jogos enquanto ferramenta no processo de ensino e aprendizagem de língua inglesa?

a) Eficaz
b) Ineficaz
c) Não sei
d) Indiferente

5. Você acredita que jogos digitais podem ajudar no processo de aprendizagem de língua inglesa? Justifique.

6. De que palavras, frases ou expressões em inglês você se lembra quando falamos em jogos eletrônicos?

7. E, quando falamos em outras mídias, como música, TV e filmes, de que palavras, frases ou expressões em inglês você se lembra?

Fonte: Elaborado pela pesquisadora, 2020.

Como podemos observar, o questionário continha, ao todo, sete questões, sendo quatro de múltipla escolha (poderiam ser marcadas mais de uma alternativa)⁹ e três discursivas. Para o registro das respostas, a pesquisadora elaborou, imprimiu e entregou aos alunos o gabarito (conforme **Figura 4**), que foi respondido simultaneamente, à medida que as perguntas eram expostas no projetor. Ao todo, foram entrevistados 77 alunos, divididos em três turmas, cuja faixa etária variava em entre 14 e 16 anos de idade, sua identidade de gênero correspondia a 35 alunas e 42 alunos. Para cada turma, foi destinada uma aula para a apresentação do projeto e posterior produção de respostas para o questionário, aplicado na última semana do mês de novembro de 2019.

⁹ Por mais que tenhamos oferecido mais de uma opção nas questões de múltipla escolha, os respondentes só escolheram uma alternativa para cada questão.

Figura 4: Gabarito para registro das respostas ao questionário aplicado pela pesquisadora

Turma _____ Ano _____

Questão 1	Questão 2	Questão 3	Questão 4
A ()	A ()	A ()	A ()
B ()	B ()	B ()	B ()
C ()	C ()	C ()	C ()
D ()	D ()	D ()	D ()
E ()	E ()	E ()	E ()

5. Você acredita que jogos digitais podem ajudar no processo de aprendizagem de língua inglesa? Justifique.

6. De que palavras, frases ou expressões em inglês você lembra quando falamos em jogos eletrônicos?

7. E, quando falamos em outras mídias, como música e TV, de que palavras, frases ou expressões em inglês você se recorda?

Fonte: elaborado pela pesquisadora, 2020.

Para facilitar a leitura dos dados gerados, transcrevemos as perguntas e as respostas ao questionário para a plataforma *Google Forms*, sendo possível, assim, gerar gráficos para as respostas dadas às questões de múltipla escolha. Salientamos que, mesmo obtendo dados numéricos, fizemos sua interpretação em uma perspectiva qualitativa, interpretando-os e comparando-os com os dados discursivos gerados pelo mesmo instrumental.

Veremos, na próxima seção, os resultados provenientes da pesquisa que aqui se apresenta.

4. RESULTADOS E DISCUSSÕES

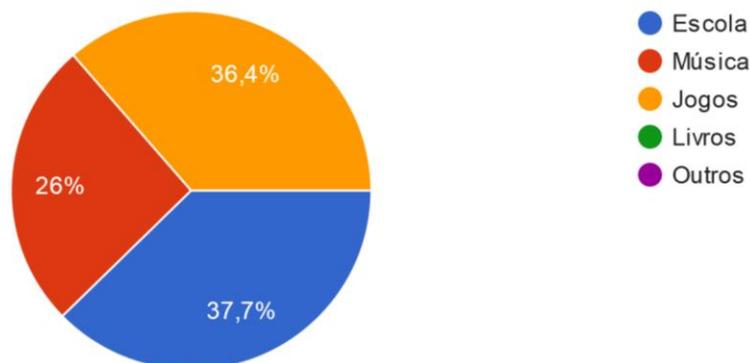
Buscando descrever a análise dos dados, apresentamos, primeiramente, os resultados obtidos através da quantificação de respostas às questões objetivas do questionário aplicado. Logo após, analisaremos as respostas discursivas, presente na subseção 4.2.

4.1 Música, jogos e escola: o inglês presente além dos muros da sala de aula

Essa seção busca atender ao primeiro objetivo específico traçado para esta pesquisa, qual seja *identificar fatores que, segundo alunos do ensino médio, colaboram para a aprendizagem de Língua Inglesa*. Foi percebido, nos dados analisados, que o contato com a língua inglesa através dos videogames e outras plataformas digitais, se somados, ultrapassaram o percentual atribuído à escola,

como veículo de acesso a essa língua. Vejamos como esse resultado aparece nos gráficos 1, 2 e 3:

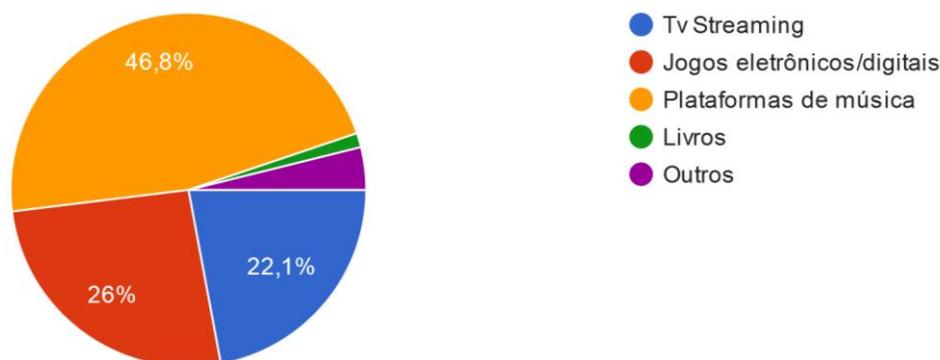
Gráfico 1: Primeiro contato dos alunos com a língua inglesa



Fonte: respondentes da pesquisa, 2020.

No **Gráfico 1** aparece o percentual atribuído pelos alunos ao primeiro contato com a Língua Inglesa. Nele, vemos que a escola aparece como o principal canal de contato com a língua inglesa. Notamos, porém, que os jogos exerceram grande influência no primeiro contato com a língua em foco, juntamente com a música como terceiro canal de contato. A partir dessa leitura, podemos fazer duas inferências: ou 62,4 % dos alunos conferiram a outros canais um maior significado ao uso da língua inglesa, ou, realmente, esses alunos já chegaram à escola com um letramento digital e musical que os possibilitou uma aprendizagem de língua inglesa anterior à escola. Outro importante indício é que nenhum aluno atribuiu a “livros” seu primeiro contato com a língua inglesa, o que demonstra o quanto as tecnologias digitais estão presentes no cotidiano dos alunos.

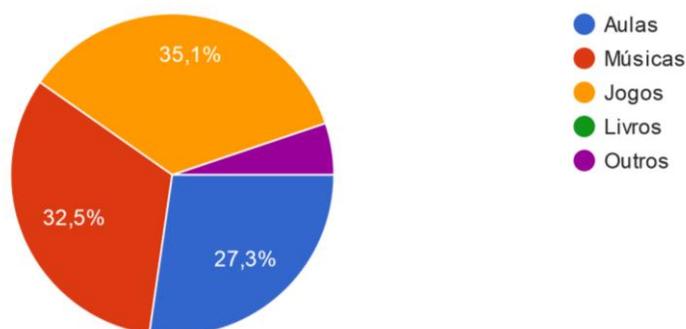
Gráfico 2: Plataforma de comunicação com a qual os alunos mais têm contato com a língua inglesa



Fonte: respondentes da pesquisa, 2020.

O **Gráfico 2**, por sua vez, demonstra com quais plataformas os alunos têm mais contato com a língua inglesa. Vemos, agora, as plataformas de música como principal contato no cotidiano dos alunos. Comparando o **Gráfico 1** com o **Gráfico 2**, podemos dizer que, enquanto os jogos, além da escola, foram o principal canal de primeiro contato com a língua inglesa, a música é o que se presentifica no cotidiano dos alunos.

Gráfico 3: Método por meio do qual os alunos têm mais facilidade de aprender língua inglesa¹⁰



Fonte: respondentes da pesquisa, 2020

Já o **Gráfico 3** demonstra que o método a partir do qual os alunos têm mais facilidade em aprender língua inglesa é através dos jogos. Esse dado ilustra as discussões elencadas por Gee (2009) ao argumentar o quanto as ferramentas, estratégias e interações ocasionadas pelos jogos podem ser aproveitados como recursos de aprendizagem. Segundo o autor,

os jogadores podem ter desempenho antes de serem competentes, apoiados pelo *design* do jogo, pelas 'ferramentas inteligentes' oferecidas pelo jogo e também, frequentemente, pelo apoio de outros jogadores mais avançados (em *games* com múltiplos jogadores, em salas de bate-papo ou ali em pé na sala). É assim que funciona a aquisição da linguagem, embora não seja sempre assim que funciona a maioria das escolas, que muitas vezes exige que os estudantes adquiram competência através da leitura de textos antes que possam atuar no campo em que estão aprendendo. (GEE, 2009, p. 08-09)

Parece-nos, então, que as discussões das pesquisas sobre aprendizagem de língua inglesa por intermédio dos jogos são confirmadas, segundo os dados do **Gráfico 3**, pelos alunos que assim vivenciaram essas práticas.

4.2 “Posso dizer por experiência própria que a questão do vocabulário e a oralidade melhoraram muito por causa dos jogos digitais”: a influência dos jogos digitais no aprendizado de língua inglesa

¹⁰ Sabemos que aulas podem e devem utilizar músicas e jogos. Ao mencionarmos, porém, o elemento “aula” no questionário, tivemos o objetivo de relacioná-la ao contexto escolar, e os outros elementos a outros contextos extra sala de aula.

Esta seção pretende atingir o segundo objetivo específico traçado para este trabalho, a saber: *verificar como os jogos eletrônicos influenciam na aprendizagem de Língua Inglesa, na avaliação de alunos do primeiro ano do ensino médio*. O seu título retoma uma das respostas discursivas dada por um aluno entrevistado e sumariza o que encontramos como resposta recorrente daqueles que relataram aprender língua inglesa através dos jogos.

Ao serem questionados sobre como avaliam a ajuda dos jogos digitais na aprendizagem de Língua Inglesa (Pergunta exposta no questionário: *Você acredita que jogos digitais podem ajudar no processo de aprendizagem de língua inglesa? Justifique.*), pudemos perceber dois grupos de respostas, o daqueles que concordam que os jogos ajudam, mas que, porventura, não possuem a experiência de jogadores ou que não sabem como esses jogos podem ajudar; e o daqueles que têm experiência com jogos e percebem alguns fatores que favorecem o aprendizado de segunda língua. Em virtude do objetivo do trabalho, teremos como foco de análise o segundo grupo. O primeiro dado que nos chama atenção é o fato de 100% dos alunos terem respondido sim para o questionamento, o que reforça ainda mais as respostas expostas no quadro a seguir.

Apresentamos, no **Quadro 1**, as respostas que mais nos chamaram atenção. Adotamos, como critério de escolha, aquelas que mais sinalizavam a experiência do aluno, como verbos e pronomes em primeira pessoa do singular ou que apresentaram alguma expressão ou nome de jogos.

Quadro 1: Como os jogos digitais auxiliam na aprendizagem da Língua Inglesa, segundo os alunos entrevistados¹¹

1. sim, pois os jogos de uma forma ou outra incentiva aos jogadores a querer saber mais do inglês
2. Sim, pois geralmente os jogos vem, na maioria das vezes em inglês, isso faz com que possamos aprender inglês de maneira divertida.
3. Sim, pois estimula, até porque você vai atrás da tradução vai aprender novas palavras, mesmo que não saiba a tradução você consegue traduzir algumas palavras
4. Sim, pois são coisas que jogamos no cotidiano e nos ajudam a aprender
5. Sim, pois como boa parte dos jogos não são traduzidos para o português, ficamos mais expostos à língua inglesa, acompanhando apenas por legendas nos fazendo interagir e aprender mais dessa língua
6. Sim, por ser um método mais interativo, acho que os alunos ficariam mais concentrados
7. Sim, pois jogando em inglês você força a mente a entender a língua para entender as instruções dos jogos
8. sim, para jogar você tem que saber do que se trata, então algumas frases e palavras acabam sendo aprendidas para que o jogo continue.
9. sim, posso dizer por experiência própria que a questão do vocabulário e a oralidade melhoraram muito por causa dos jogos digitais
10. Sim, os jogos digitais apresentam uma história e quando tem linguagem em inglês aprendemos para saber mais sobre o jogo.

¹¹ As respostas foram transcritas tal qual foram grafadas na folha de respostas.

11. Sim, pois os textos dos jogos são fáceis de entender por causa da sua acessibilidade mundial
12. sim, pois para tentar entender as regras de jogo ou como se joga você acaba aprendendo a língua inglesa
13. Sim. Por conta do uso prático da língua inglesa no contexto do jogo, a leitura e escuta das palavras aperfeiçoamento das pronúncias e familiarização com a língua.
14. Sim, pois prende a atenção do gamer para o conteúdo
15. Sim, pois ele facilita a comunicação para "desvendar" as palavras, principalmente os online. Um exemplo de jogo que facilita é "Dark Souls" e "GTA"
16. Sim, pois é uma forma de aprender fora da sala de aula, assim fica mais divertido, sem contar que os adolescentes têm mais interesse.
17. Sim, pois é algo que jogo diariamente, e ao ver, me acostumo, e facilita.
18. sim, pois desde novo eu jogo; e o minecraft, por exemplo, eu jogo a muito tempo e em inglês, e aprendi muita coisa
19. Sim, pois quando tem alguma fala ou narração ou até conversas com outros jogadores, desperta o interesse de aprender inglês para interagir e entender melhor o jogo, muitas pessoas vão no google traduzimos e aprendemos algumas palavras
20. Sim. Pois como o básico "start" já ajuda demais, uma metodologia nova
21. Sim, pois com os personagens falando em inglês, isso lhe influencia a querer falar e entender o contexto

As respostas acima reforçam o que Gee (2009) discute sobre a contextualização dos significados das palavras dentro dos jogos, através de elementos como as ações, as imagens e o diálogo. Diferentemente das escolas, onde, geralmente, o ensino do vocabulário está relacionado estritamente à palavra e ao seu significado, o jogo sinaliza para um maior envolvimento do jogador com as mais diversas habilidades (criação de estratégias, resolução de problemas), dentre elas o uso da língua de forma situada, com objetivos bem traçados.

Se atentarmos para a resposta 16: *Sim, pois é uma forma de aprender fora da sala de aula, assim fica mais divertido, sem contar que os adolescentes têm mais interesse*, perceberemos que o aluno se remete ao contexto extraescolar como um espaço de aprendizado mais divertido e mais interessante. Conforme essa resposta, ao relacionamos com a discussão encerrada por Prensky (2006) ao afirmar que "Todas as vezes que vão para a escola, eles (os alunos) se desligam" (PRENSKY, 2006, p. 10. Tradução nossa. Ênfase acrescida), cabe aqui uma reflexão: até que ponto a escola está preparando os alunos para a vida, se, quando eles entram nesse espaço, precisa desconectar-se do mundo real e virtual?

Outro dado interessante aparece na resposta 6, em que o aluno afirma: *ficamos mais expostos à língua inglesa, acompanhando apenas por legendas nos fazendo interagir e aprender mais dessa língua*. O fato da exposição à LI no ato de jogar também sinaliza a importância que o aluno dá ao contato com a língua em uso para seu aprendizado, o que é reforçado na resposta de número 13: *Por conta do uso prático da língua inglesa no contexto do jogo, a leitura e escuta das palavras aperfeiçoamento das pronúncias e familiarização com a língua*.

Para verificarmos o que os alunos conseguiram lembrar no que tange a palavras e expressões em língua inglesa, propusemos que eles citassem esses

elementos no questionário. A partir de suas respostas, construímos o **Quadro 2** abaixo, com os resultados:

Quadro 2: Palavras, frases ou expressões em língua inglesa, aprendidas por intermédio dos jogos digitais

Verbos	Nomes ou aplicativos de jogos	Substantivos, adjetivos ou noun phrases	Expressões
Play	Good of war	Game	Game over
Restart	League of legends	Level	Good job/ Good game/ Nice
Let´s go/ Go	Grand Teft Auto (GTA)	Danger	It´s show time/ The end
Stop	Call of Duty	Bot Booyah	Let´s start/ Let´s go/ Start a game/ End game
Finish	Battle Royale	Noob	Go go go
Reset		Newba	It´s time
Select	Free Fire	Chat	Surprise, I got a gun/ “agaragô bitch”
	Minecraft	Yes	Very good
Setting	Pou	No	It´s a Mario
Go back	Subway Surfers	Stuff	Fire in the hole
Run	The Legend of Zelda	Frit	You won/ You lose
Atack	Dune 2000	Subzero Wins	Battle has be planted
Loading		Black	Seized player
Continue		Soccer	You pick up
Share		Next	Finish him
Gatch (you)		K.O.	Finish her
		Phone	Come on here
Kill		Bottle	May Day
Shot		Resume/ Menu/ Options/ Music	Get over here
Fight		Water	Farewell my lord
Pray		Free	Play again
Cancel		Music	
Gotta		Stone	
Watch		Determination	
See		Experiencia	
Win		Warning	
		Bag	
Reload			
Select		On/Off	
Warn		Loser/ Winner	
		Good	
		All	

		Prime	
		Skill	
		Star	
		Gamer	
		Sector clear	
		Ready	
		Winner	
		Multiplayer	
		One/ Two	
		Boy	
		Television	
		Car	
		Black	
		Hello	

De acordo com o **Quadro 2**, percebemos a variedade de categorias linguísticas aprendidas na atividade de jogar. Em algumas respostas, vimos algumas dificuldades de grafar os termos, ou até tentativas de aproximar os fonemas da língua inglesa ao sistema gráfico do português, como em “agaragô” para referir-se a “I got a gun”. Não deixamos de considerar, porém, o desenvolvimento na aprendizagem dos alunos. Percebemos, inclusive, que houve, com esses *gamers*, o que PURUSHOTMA (2005 *apud* SMOLINSKI, 2013) denomina de *edutainment*: o fato de aprender enquanto se diverte.

Apontamos, ainda, a forte presença de frases no imperativo, já que é recorrente, nos jogos, as expressões de comando (Let’s start/ Let’s go/ Come on).. A maior facilidade de aprendizagem das classes gramaticais substantivo e adjetivo também sinalizam para outras opções de intervenções pedagógicas através de jogos eletrônicos.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Retomando a pergunta de pesquisa proposta para este trabalho: *como os jogos eletrônicos influenciam na aprendizagem de Língua Inglesa, segundo alunos de uma escola privada, situada em Campina Grande, PB?*, percebemos que diante de várias ferramentas de aprendizagem de LI, os jogos eletrônicos são um dos meios mais eficazes, pois, diferente das outras ferramentas aqui descritas, o aprendizado de língua inglesa, nas plataformas de música e na escola fica limitado a contextualização escassa e pouco interessante, visto que os jogos unem a diversão ao aprendizado.

Embora a escola seja uma das principais agências para promover o ensino de língua inglesa, para os alunos, ela não é vista totalmente desse modo. A contextualização, segundo esses alunos, é um fator presente nos jogos que possibilita um aprendizado de modo prazeroso, sem cobranças e avaliações, diferente do que as escolas tendem a propor.

Os jogos eletrônicos, mesmo antes do advento da internet, têm influenciando no aprendizado, seja ele para uma língua estrangeira, seja ele para a vida. Os jogos, de acordo com PRENSKY (2016), fazem com que as crianças queiram aprender e as ensinam lições valiosas durante seu processo. A importância da escola, como canal de aprendizagem, muitas vezes falha ao não desenvolver o conhecimento

como o esperado, pois fatores motivacionais de ensino talvez não estejam sendo aplicados nas salas de aula. Precisamos, então, como educadores e pesquisadores, investir em práticas pedagógicas que promovam a junção das duas ferramentas de aprendizado, jogos eletrônicos e práticas escolares, pois, dessa forma as aulas se tornariam menos tradicionais e mais eficazes.

Como vimos no quadro 2 presente na análise, é possível desenvolver situações de ensino de categorias linguísticas, por exemplo, por meio do seu uso na prática dos jogos. A discussão aqui desenvolvida não se encerra neste trabalho, pois permitirá pensar em pesquisas e intervenções didáticas que desenvolvam habilidades, não apenas no uso língua inglesa, através de jogos eletrônicos.

REFERÊNCIAS

- ARANHA, Gláucio. O processo de consolidação dos jogos eletrônicos como instrumento de comunicação e de construção de conhecimento. **Ciências e Cognição**, Rio de Janeiro, v. 3, n. 1, p.21-62, nov. 2004. Quadrimestral. Disponível em: <<http://www.cienciasecognicao.org/revista/index.php/cec/article/view/473>>. Acesso em: 11 out. 2019.
- BREGUNCI, Maria das Graças de Castro. Zona de desenvolvimento proximal. **Glossário Ceale**. Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG). Faculdade de Educação. Centro de Alfabetização, Leitura e Escrita (CEALE). Belo Horizonte: s/d. Disponível em: < <http://ceale.fae.ufmg.br/app/webroot/glossarioceale/verbetes/zona-de-desenvolvimento-proximal>>. Acesso em 23 de fev. de 2020.
- CENTENARO, Franciele Knebel; REIS, Susana Cristina. Jogos digitais em sala de aula de Língua Inglesa: investigação de uma proposta de gestão pedagógica para o ensino. **Linguagem & Ensino**, Pelotas, v.20, n.1, p. 35-60, jan./jun. 2017
- GEE, Paul. Bons *videogames* e boa aprendizagem. Tradução de Gilka Girardello. **Perspectiva**, Santa Catarina. v 27, n.1, 2009.
- GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2002.
- HELFER, Fidel. **Os jogos digitais como ferramenta para o aprendizado de língua inglesa**. 2015. 34 f. Monografia (Graduação) - Curso de Letras, Departamento de Letras, Universidade de Santa Cruz do Sul, Santa Cruz do Sul, 2015.
- HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. 4. ed. São Paulo: Editora Perspectiva, 2000.
- JOGO. In.: **Mini Aurélio**: o dicionário da língua portuguesa. Curitiba: Positivo, 2010. p. 447.
- OLIVEIRA, Maria Marly de. **Como fazer pesquisa qualitativa**. 4. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2012.

PRENSKY, Marc. **Don't bother me, Mom, I'm learning!**: how computer and video games are preparing your kids for 21st century success and how you can help!. St. Paul: Paragon House, 2006.

SAUSSURE, Ferdinand de. Princípios Gerais. In. BALLY, Charles; SECHEHAYE, Albert (Orgs.). **Curso de Linguística Geral**. Tradução de Antônio Chelini, José Paulo Paes, Izidoro Blikstein. 28. ed. São Paulo: Cultrix, 2012. p. 105-157.

SAVI, Rafael; ULBRICHT, Vania Ribas. JOGOS DIGITAIS EDUCACIONAIS: BENEFÍCIOS E DESAFIOS. **Novas Tecnologias na Educação: (RENOTE)**, Porto Alegre, v. 6, n. 2, p.1-10, dez. 2008. Semestral. Disponível em: <<https://seer.ufrgs.br/renote/issue/view/949>>. Acesso em: 16 dez. 2019.

SMOLINSKI, C. H. Aprendendo Inglês com Pinguins - O Desenvolvimento Linguístico através do Jogo Eletrônico Club Penguin. **Prâksis (FEEVALE)**, Novo Amburgo-RS, v. 2, p. 73-81, 2013.

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

SYKES, Julie M.. Technology: "Just" Playing Games? A Look at the Use of Digital Games for Language Learning. **The Language Educator**, Alexandria, Virginia, v. 8, n. 5, p.32-35, out. 2013. Disponível em: <https://www.actfl.org/sites/default/files/pdfs/TLE_pdf/TLE_Oct13_Article.pdf>. Acesso em: 27 out. 2019.

TONÉIS, Cristiano N.. **Os games na sala de aula: games na educação ou a gamificação da educação?**. São Paulo: Editora Bookess, 2017.

AGRADECIMENTO

Depois de um longo tempo lutando contra mim mesma, devo dizer que me sinto em paz ao finalizar essa etapa da minha vida. Agradeço primeiramente a Deus por ter me guiado até aqui, por não ter me deixado desistir e por ter colocado algumas pessoas que sempre acreditaram, até quando eu mesma já não acreditava mais.

Agradeço à minha família, por se fazerem presentes em todas as etapas de minha vida, respeitando minhas escolhas e meus projetos. À minha mãe, Maria Udelândia, por ser um exemplo de força, dedicação e determinação. Ao meu pai, Manoel, por sempre me mostrar que existem caminhos e, mesmo não sendo tão fácil de trilhá-los, se você acredita, você consegue. Aos meus irmãos, Ricardo e Aline pelo cuidado de sempre, em especial à minha irmã que constantemente entendia minhas crises de ansiedade e me ajudava com sua presença e amor.

Agradeço à minha companheira linda e sensata que sempre me ajudou a levantar quando a tempestade me derrubava. Seu amor e cuidado foram elementos extremamente valiosos nesse processo, assim como a constituição da nossa família linda e cheia de filhos felinos.

À minha cadelinha Bey, que, em tempos difíceis, foi extremamente responsável no meu processo, amenizando minhas crises de ansiedade. Sair de casa e saber que ela me receberia sempre com muita alegria sempre foi um grande incentivo pra me fazer levantar e sair para o trabalho.

A Ana, minha psicóloga. Sua competência e profissionalismo me ajudaram a chegar até aqui.

À minha orientadora, Marta Furtado por ter aceitado me orientar e ter me aconselhado a ter paciência e calma. Às vezes, a gente só precisa ouvir coisas assim pra continuar a caminhada.

Aos componentes da banca avaliadora, Auricélio Soares Fernandes e Jardiene Leando Ferreira por fazerem parte dessa etapa.