



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA
CENTRO DE EDUCAÇÃO
DEPARTAMENTO DE LETRAS E ARTES
CURSO DE LETRAS**

CARLOS ALBERTO DE MIRANDA JÚNIOR

***GAMIFICATION: A CONTRIBUIÇÃO DOS JOGOS ELETRÔNICOS PARA A
AQUISIÇÃO DE LÍNGUA INGLESA***

CAMPINA GRANDE

2015

CARLOS ALBERTO DE MIRANDA JÚNIOR

***GAMIFICATION: A CONTRIBUIÇÃO DOS JOGOS ELETRÔNICOS PARA A
AQUISIÇÃO DE LÍNGUA INGLESA***

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso de Letras-Inglês da Universidade Estadual da Paraíba, como requisito parcial à obtenção do título de Licenciado em Língua Inglesa.

Orientador: Prof. Esp. Thiago Rodrigo de Almeida Cunha

CAMPINA GRANDE

2015

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.

M672g Miranda Junior, Carlos Alberto de
Gamification [manuscrito] : a contribuição dos jogos
eletrônicos para a aquisição de língua inglesa / Carlos Alberto de
Miranda Junior. - 2015.
55 p.

Digitado.
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Letras) -
Universidade Estadual da Paraíba, Centro de Ciências e
Tecnologia, 2015.
"Orientação: Prof. Esp. Thiago Rodrigo de Almeida Cunha,
Departamento de Letras".

1. Jogos Eletrônicos 2. Educação 3. Ensino de Língua
Inglesa I. Título.

21. ed. CDD 372.358

4501 9 8653 0247

**GAMIFICATION: A CONTRIBUIÇÃO DOS JOGOS ELETRÔNICOS PARA A
AQUISIÇÃO DE LÍNGUA INGLESA**

CARLOS ALBERTO DE MIRANDA JÚNIOR

Aprovado (a) em: 21/2/2015

BANCA EXAMINADORA

Thiago Rodrigo de Almeida Cunha

Prof. Esp. Thiago Rodrigo de Almeida Cunha

Daniela Fróberg

Prof.ª. Dr.ª. Daniela Gomes de Araújo Nóbrega

Paulo Alberto Marques

Prof. Esp. Paulo Alberto Marques

CONCEITO FINAL: 80

RESUMO

A presente pesquisa tem como objetivo analisar o caráter educativo dos jogos eletrônicos e quais seus possíveis benefícios para a aquisição de uma língua estrangeira. Para tal propomos, primeiramente, um levantamento de caráter bibliográfico sobre o tema, baseando-se nas pesquisas de autores como Huizinga (2000), Fantin (2000) e Duflo (1999) sobre os aspectos culturais e educativos do jogo, além daquelas realizadas por Gee (2003,2004,2005) e Krashen (1988) sobre a aprendizagem via videogames e a aquisição natural da linguagem. Em seguida faremos um estudo de caso sobre o tema, onde analisaremos, de maneira qualitativa, as repostas cedidas por cinco jogadores, através de um questionário, sobre como o uso dos jogos eletrônicos pôde contribuir para a aquisição da competência comunicativa, pelos mesmos, em língua Inglesa. Por fim, concluímos que as experiências comunicativas proporcionadas por estes jogos podem contribuir para o desenvolvimento da competência comunicativo do aprendiz.

PALAVRAS-CHAVE: Jogos eletrônicos. Educação. Aquisição de Língua Inglesa.

ABSTRACT

This research aims to analyze the educational nature of the electronic games and what benefits it can provide to the acquisition of a foreign language. For this, we firstly propose a bibliographical research of the theme, on the basis of the works by authors such as: Huizinga (2000), Fantin (2000) and Duflo (1999) about the educational and cultural aspects of games, in addition to those performed by Gee (2003,2004,2005) as well as Krashen (1988) about game-based learning and the natural acquisition of a second language. After that, we will develop a case study on the topic, by analyzing, in a qualitative way, the information collected through the use of a questionnaire, answered by five "gamers", about how the use of videogames could contribute for them to acquire the communicative competence in that language. Finally, we conclude that the communicative experiences provided by electronic games can actually contribute to the development of the communicative competence of the learner.

KEYWORDS: Electronic games. Education. Acquisition of English language.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	5
1 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	7
1.1 A presença do lúdico na Cultura.....	7
1.2 O lúdico e a educação	11
1.3 Gamificação na educação.....	14
1.4 Introdução à teoria de Stephen Krashen e a aquisição natural da linguagem.	18
1.5 Os jogos eletrônicos no aprendizado de Língua Inglesa.....	20
2 METODOLOGIA.....	24
3 ANÁLISE DOS DADOS	25
CONCLUSÃO.....	32
4 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	34
APÊNDICES.....	36
ANEXO 1.....	39
ANEXO 2.....	42
ANEXO 3.....	45
ANEXO 4.....	48
ANEXO 5.....	51

GAMIFICATION: A CONTRIBUIÇÃO DOS JOGOS ELETRÔNICOS PARA A AQUISIÇÃO DE LÍNGUA INGLESA

INTRODUÇÃO

Os jogos eletrônicos vêm se tornando cada vez mais presentes no dia a dia de muitos de nossos jovens, crianças e até adultos. Diferentemente de tempos tardios, não necessita-se mais adquirir um console caríssimo como o era o “atari” tempos atrás , ou o “playstation” nos dias atuais, pois tecnologias como celulares computadores, televisores mais modernos assim como as tão conhecidas “lan-houses” vieram para tornar o jogo eletrônico mais acessível a uma grande parte da nossa sociedade (MOITA , 2007).

Como grande apreciador de tal tecnologia e estudante de língua Inglesa, pude perceber que o mesmo, além de seu caráter lúdico, possui um grande teor didático visto que, através da “imersão” em realidades virtuais, estamos sendo conduzidos a adquirir importantes conhecimentos sobre uma determinada cultura, grupo , civilização, etc (GEE, 2003)

Tais jogos em sua maioria, fabricados em língua Inglesa, possibilita-nos chegar à conclusão de que os jogos eletrônicos poderiam se tornar de grande utilidade na aquisição de língua Inglesa, visto que estes permitem ao jogador vivenciar situações de uso real (contextualizado) de tal língua, aprendendo-se assim não apenas o significado de palavras isoladas (como geralmente ocorre nas escolas) mas aprendendo como e quando usá-las de acordo com seus respectivos contextos de uso. (GEE, 2003,2004,2005)

Sendo assim, pretende-se através desta pesquisa analisar o caráter educativo presente nos *games* e como estas características viriam a contribuir para a aquisição de uma segunda língua, neste caso, da língua Inglesa.

Apesar do termo “aquisição” estar constantemente relacionado à teorias de ensino-aprendizagem da língua Inglesa, não se pretende através desta pesquisa relacionar o uso dos videogames ao ambiente da sala de aula, mas sim apresentá-lo como um recurso extra-classe onde o desenvolvimento da competência comunicativa do aprendiz, também se concretizaria.

Da mesma forma optou-se pelo uso do termo “aprendiz”, ao invés de aluno, pelo fato deste melhor representar a aprendizagem de caráter mais autônoma, vivenciada pelos jogadores, os quais, de acordo com Gee (2003,2004,2005), agiriam mais como exploradores que, através de conquistas e frustrações, erros e acertos, adquiriam as habilidades e competências (incluindo linguísticas) necessárias para prosseguirem no jogo.

Este artigo está dividido em quatro partes, sendo a primeira, a fundamentação teórica em que inicialmente iremos analisar a importância do jogo como fator cultural direcionando assim, grande atenção aos estudos de Huizinga (2000), que defende o jogo como um fator importante no desenvolvimento não só dos seres humanos como também dos animais, além de abordar uma possível relação entre os jogos e o desenvolvimento cognitivo e cultural da nossa espécie.

Nesta seção, também se verifica o papel histórico do jogo como ferramenta educativa, utilizando-se primeiramente do conhecimento histórico de Fantin (2000) e Duflo (1999) sob o tema, além das importantes teorias sobre a utilização dos mesmos na educação infantil propostas pelos autores Piaget (1983) e Vygotsky (2000).

Logo em seguida faremos uma breve introdução sobre o tema *gamification* ou (em português) gamificação, que segundo Medina (2013) designaria o uso de mecanismos e da dinâmica presente nos videogames em contextos de não jogo (escolas, empresas, etc), como forma de facilitar a resolução de problemas práticos, e/ou de promover engajamento entre públicos de áreas específicas, além de uma análise de como tal processo poderia contribuir para uma melhora na educação de uma maneira geral.

Para encerrar esta primeira parte, exploraremos o caráter educativo dos jogos eletrônicos e suas possíveis contribuições para a aquisição da competência comunicativa em língua Inglesa, fazendo uma relação entre as teorias de aprendizagem via jogos eletrônicos propostas por Gee (2003,2004,2005) e aquelas relacionadas a abordagem naturalista da aquisição de uma língua estrangeira, proposta por Krashen (1988).

Na segunda e terceira partes deste artigo, que seriam a metodologia e a

análise dos dados, iremos respectivamente fornecer ao leitor informações à respeito dos procedimentos, por nós utilizados, para a coleta e análise dos dados que compõem a presente pesquisa, além de analisar de maneira qualitativa, os dados aqui coletados através da aplicação de um questionário com os participantes do grupo: *Aprendi inglês jogando videogame*. Grupo este existente no *facebook*.

Por último, faremos as nossas considerações finais sobre os resultados aqui apresentados, e como estes viriam a contribuir para a aquisição de uma língua estrangeira. Na seção seguinte, serão apresentadas as teorias que nos serviram de base para a concretização dessa pesquisa.

1 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Nesta seção iremos percorrer o pensamento de vários autores que se dedicam (ram) a pesquisar os benefícios do jogo para o desenvolvimento humano e/ou para a “aquisição/aprendizagem”¹ de uma língua estrangeira.

Primeiramente será apresentado os estudos de Huizinga (2000) autor que nos mostra a importância do jogo como elemento fundador da cultura humana. Logo após, será analisada a presença do jogo na educação, através dos pesquisadores Duflo (1999) e Fantin (2000), além das teorias sobre a importância do lúdico na educação infantil, segundo Piaget (1983) e Vygotsky (2000). Na sequência, faremos uma breve introdução ao tema *gamification* e suas possíveis contribuições na área da educação.

Por fim utilizaremos estudos de Gee (2003,2004,2005), relacionando-os com as teorias de Krashen (1988), para apresentar a importância do uso dos jogos eletrônicos para a aquisição da competência comunicativa em língua Inglesa.

1 O primeiro termo designaria o processo natural do desenvolvimento das capacidades comunicativas do falante de uma determinada língua, que segundo Krashen (1988), ocorreria de maneira espontânea decorrente da exposição, por este, a situações comunicativas reais, não dependendo da aprendizagem formal (gramatical) da linguagem. No caso do segundo termo, este estaria relacionado às teorias da aprendizagem via games de Gee (2003,2004,2005), que em nada possui relação com aquela aprendizagem formal mencionada por Krashen.

1.1 A presença do lúdico na Cultura

Segundo Huizinga (2000), desde tempos imemoriais, o jogo vem se estabelecendo como fator importante no desenvolvimento humano. Basta olharmos ao nosso redor, que logo percebemos sua influência na nossa vida: pessoal, social e política, agindo assim como elemento principal no desenvolvimento cultural da nossa espécie.

O autor vai mais além em suas argumentações, afirmando que o jogo na verdade precede a cultura humana, visto que a atividade lúdica ultrapassa os limites da nossa sociedade, também estando presente no reino animal.

O jogo é fato mais antigo que a cultura, pois esta, mesmo em suas definições menos rigorosas, pressupõe sempre a sociedade humana; mas os animais não esperaram que os homens os iniciassem na atividade lúdica. É-nos possível afirmar com segurança que a civilização humana não acrescentou característica essencial alguma a ideia de jogo: os animais brincam tal como os homens. (HUIZINGA, 2000, p.3)

Para ele, o jogo pode ser definido como uma atividade de livre escolha; uma evasão do cotidiano para uma realidade temporária e isolada da vida comum; realidade esta repleta de um caráter puramente estético, pois se apropria das mais diversas formas, cores, sons, imagens, entre outros elementos da percepção humana, proporcionando ao jogador as mais puras noções de harmonia e ritmo; que obedece estritamente à limites tanto temporais como espaciais; que cria ordem e é puramente ordem; e que ao mesmo tempo une e separa a sociedade em grupos de pessoas (jogadores), que de acordo com suas diferentes preferências ou crenças tendem a diferenciar seu grupo dos demais.

O grito de prazer de um bebê quando brinca, a emoção demonstrada por um jogador quando este se deixa envolver completamente pela sua paixão, uma multidão que é levada ao êxtase em um campo de futebol, tudo isto, segundo Huizinga (2000), seria a prova real do poder de fascinação e excitação exercido pelo jogo em seus apreciadores.

Mas a influência cultural do jogo ultrapassa os limites dos tabuleiros e campos de futebol, estando também presente nos campos da religião, do direito, da guerra e da política. (HUIZINGA, 2000)

Em relação à religião o autor nos mostra que tanto o jogo quanto o ritual primitivo ocorrem dentro de um espaço delimitado (um tabuleiro, o campo de futebol, o círculo mágico, a igreja etc), isolado do ambiente social, coberto por uma esfera de alegria e liberdade.

Muitos dos povos da antiguidade viam na música, na dança e nas competições sagradas (de caráter totalmente lúdico), uma forma de celebrar e assim influenciar as forças da natureza para seguirem em seu curso normal trazendo assim proteção e prosperidade para o humanidade.

Desta forma, tais atividades estavam sempre presentes nas festas anuais, onde serviam como fonte para a representação sagrada de importantes fenômenos da natureza, tais como: o movimento dos astros, das estações, a morte e o nascimento de pessoas, a época da colheita, etc..., caracterizando assim o ritual como um “jogo” repleto de uma atmosfera lúdica e simbólica que representava uma realidade cósmica por nós desejada.

Um exemplo de tal prática ainda vigente seria a “malhação do judas”, ritual que ocorre durante a semana santa, especificamente no sábado de aleluia, que possui um caráter extremamente lúdico e ao mesmo tempo demonstra a punição eterna sofrida pelo personagem bíblico judas (traidor de Jesus).

Sobre o direito, ele nos mostra que este também possui suas raízes na ludicidade, visto que “Na Grécia antiga, o litígio judiciário era considerado um *agon*, uma “competição” de caráter sagrado submetida a regras fixas, na qual os dois adversários invocavam a decisão de um árbitro” (HUIZINGA, 2000, p.59).

Além disso, Huizinga (2000) nos lembra que, tanto na Grécia quanto em Roma, o tribunal jurídico, assim como a arena política, eram uns dos principais lugares onde ocorriam as tão acirradas competições de habilidade retórica, onde se permitiam todos os possíveis artifícios persuasivos para derrotar o oponente, eventos estes bastante populares naquela época.

Em relação à guerra, este inicia seus argumentos afirmando que “toda luta submetida à regras, devido precisamente a essa limitação, apresenta as características formais do jogo” (HUIZINGA, 2000, p.65).

Esta, enquadraria-se em um tipo mais intenso e enérgico do jogo, mas ao

mesmo tempo, talvez um dos mais óbvios e mais primitivos, pois segundo este autor:

Os cachorros e os garotinhos lutam "de brincadeira", com regras que limitam o grau de violência; apesar disso, nem sempre os limites da violência permitida excluem o derramamento de sangue ou mesmo a morte dos combatentes. Os torneios medievais sempre foram considerados um combate simulado, e, portanto, um jogo, mas parece mais ou menos certo que em suas formas mais primitivas as justas se realizavam com uma seriedade mortífera, chegando até à morte de um dos contendores. (HUIZINGA, 2000, p. 65)

Tal relação apareceria de forma mais clara no aspecto agonístico (de competir) existente nas guerras da antiguidade onde criava-se regras e limitações relacionadas a escolha de um lugar mais apropriado para a batalha, tempo e horário mais adequado para a mesma, tipos de armas, números de combatentes, etc, que de certa forma buscavam uma luta de igual para igual onde “sempre” vencia o melhor.

Isto apenas se deterioraria a partir do momento em que não se considera o adversário como detentores dos mesmos direitos e valores – bárbaros, pagãos, heréges, etc. Tais noções de “combate” surgem para eliminar definitivamente qualquer aspecto lúdico da guerra. (HUIZINGA, 2000, p.65)

Mas, se na religião, no direito ou na guerra as mudanças de caráter social e político tem provocado um certo afastamento de sua essência lúdica original, o mesmo não ocorre na poesia, pois segundo este autor, a *poiesis* é uma função lúdica por natureza, pois esta possui sua gênese em uma esfera lúdica, em um mundo próprio, onde as coisas adquirem características distintas da “vida comum” não se limitando às restrições prescritas pela leis da causalidade e da lógica.

Assim Huizinga (2000) descarta a tentativa de entender a poesia apenas por seu caráter estético, ou de finalidade apenas estética, pois segundo ele:

Em qualquer civilização viva e florescente, sobretudo nas culturas arcaicas, a poesia desempenha uma função vital que é social e litúrgica ao mesmo tempo. Toda a poesia da antiguidade é simultaneamente ritual, divertimento, arte, invenção de enigmas, doutrina, persuasão, feitiçaria, adivinhação, profecia e competição. (Id., *ibid.*, p.86)

Sobre o aspecto competitivo da poesia, este a compara com as antigas práticas sociais de competição por enigmas, pois, de acordo com suas palavras, “O que a linguagem poética faz é essencialmente jogar com as palavras. Ordena-as de maneira harmoniosa, e injeta mistério em cada uma delas, de modo tal que cada imagem passa a encerrar a solução de um enigma” (Id., *ibid.*, p. 96)

Huizinga (2000), também nos mostra que dois dos principais gêneros mais antigos da poesia ocidental: a tragédia e a comédia, possuem suas raízes em uma esfera tanto lúdica e competitiva quanto religiosa, surgindo como parte integrante das festividades dedicadas ao deus grego Dionísio.

Em tais ocasiões havia um grande número de dramaturgos e poetas, de “segunda e terceira ordem”, competindo entre si pelos prêmios destinados apenas aos melhores. Estes eram apoiados e assistidos por uma grande e exigente plateia, que lhes dirigiam elogios e críticas severas participando entusiasmadamente de toda tensão do espetáculo, assim como o faz uma torcida em um campo de futebol.

1.2 O lúdico e a educação

De acordo Fantin (2000) a importância do elemento lúdico na educação remete-nos a uma das mais antigas e influentes civilizações do continente ocidental. Sendo assim, ela afirma ter sido na Grécia antiga, um dos primeiros lugares, onde a utilização de jogos como ferramenta de ensino, surgiria como um tema repleto de uma extrema relevância, visto que o caráter simulatório do mesmo surtiria um grande efeito na preparação da criança para a vida adulta.

Dessa forma, tais brincadeiras (jogos) deveriam assumir um caráter representativo das principais atividades sociais desempenhadas pelos adultos da sociedade em questão, não mais se limitando apenas a luta ou a guerra.

Mais a frente, na roma antiga, a autora nos mostra que uma das principais figuras da educação clássica romana: O educador Quintiliano, já destacava a importância de atividades lúdicas e simulatórias na educação, propondo assim a aprendizagem das letras através do uso de doces e guloseimas que possuíssem formas idênticas a de tais.

Práticas como estas sofreriam grande ataque e depreciação apenas a partir

da era cristã em que o jogo passou a assumir um carácter pecaminoso, priorizando-se uma educação de carácter tão rígida quanto disciplinadora, sendo apenas retomada sua relevância a partir do período renascentista, o que segundo Fantin (2000), viria como consequência de uma nova visão de mundo baseada em uma cultura clássica onde o homem era visto como “o centro de tudo”, e, assim, aceitando a importância do jogo para o crescimento espiritual do mesmo.

Mais tarde, com a popularização do sistema educacional e a inovadora concepção de “Infância” (que ia de encontro a concepções anteriores onde a criança era vista como um adulto em miniatura) trariam aos jogos uma maior importância social chegando assim a uma separação entre o que seriam jogos infantis ou adultos.

A autora ainda nos lembra, que tais transformações também ocasionariam novas concepções didáticas que buscariam uma maior consideração das necessidades individuais dos alunos, em especial, da criança.

Duflo (1999) é mais um dos autores que destaca a importância dos jogos na educação, fazendo um apanhado histórico da importância readquirida por estes nos séculos que sucederam o renascimento, em especial no século XVIII. Para tanto, o autor analisa o pensamento de renomados intelectuais da época, que sem dúvida, contribuíram de forma significativa para uma nova visão em relação ao jogo e sua importância no desenvolvimento humano.

Dentre os intelectuais acima mencionados, optou-se por citar os pensamentos do filósofo e matemático alemão G.W. Leibniz, além daqueles presentes na obra Emílio (1762) do também filósofo suíço, Jean Jacques Rousseau, por estes melhor explorarem o carácter educativo do jogo.

Sendo assim, começaremos analisando o pensamento do filósofo e matemático alemão Leibniz que segundo Duflo (1999) enxergava no lúdico um excelente mecanismo para auxiliar no desenvolvimento da capacidade criativa humana, pois este proporciona ao homem um ambiente livre dos constrangimentos da vida real.

O filósofo até comenta a importância de um estudo mais sério e comprometido sobre o tema o que segundo ele “seria de grande uso para

aperfeiçoar a arte de inventar, parecendo o espírito humano melhor nos jogos do que nas matérias mais sérias” (LEIBNIZ, 1715, *apud* DUFLO, 1999, p.5).

Segundo este autor, o jogo pode ser definido como um momento de aprendizagem e criatividade no qual o “jogador” é conduzido não apenas ao desenvolvimento de importantes virtudes como a moderação e o autocontrole, como também do raciocínio lógico e estratégico.

Finalmente Leibniz (1715, *apud* Duflo, 1999) reafirma seu interesse pelo jogo, não se limitando ao ato em si, mas pelo caráter criativo presente no mesmo.

Mas, seria apenas através da obra *Emílio* (1762) de Jean Jacques Rousseau que, de acordo com Duflo (1999), o jogo alcançaria maior notoriedade, pois este sugerindo uma educação que considerasse a “infância” e suas implicações no desenvolvimento humano, encontra no jogo uma importante ferramenta para uma aprendizagem de caráter mais natural e autônoma.

Neste livro o autor também ressaltava as noções de caráter político e moral existente no jogo, onde apenas alcança-se prazer e liberdade através de uma livre e espontânea “submissão” às leis e regras que regem tal ação, exercendo assim importante papel para o desenvolvimento ético e social do indivíduo.

Com base nos estudos de Duflo (1999), conclui-se que os estudos destes autores, vieram a contribuir para uma nova concepção sobre o jogo, considerando-o como “fato” presente e marcante na vida humana.

Nos séculos seguintes, outros autores também inclinariam-se para o caráter educativo dos jogos e sua importância para o desenvolvimento cognitivo da nossa espécie.

Vygotsky (2000), por sua vez, via no jogo um ato de aprendizagem onde a criança através da imaginação e da imitação põe em prática os seus conhecimentos prévios sobre o meio que a cerca, primeiramente reproduzindo-os fielmente, mas, tão logo tal ação encontra-se totalmente “cristalizada” na mente da criança, a mesma passará a realizá-la sob novas perspectivas, possibilidades e combinações impulsionado seu nível de cognição e de criação.

Para ele o jogo (brincadeira) não se limita apenas a uma atividade de repetição mecânica das ações de outrem, pois ao brincar a criança internaliza o

conhecimento externo ressignifica-o e modifica-o de acordo com suas necessidades individuais.

Piaget (1983) também se encontra entre os teóricos que defendiam o uso de jogos como ferramenta educativa, pois segundo este autor, a atividade lúdica seria o “berço das atividades intelectuais da criança”, sendo assim ferramenta indispensável em seu processo educativo.

Ele afirma que é através do jogo que a criança desenvolve suas habilidades sociais, experienciando assim, através do faz-de-conta, situações do mundo real que lhe servirão para a internalização e ressignificação das regras e normas sociais.

Este ainda ressalta a importância do jogo no desenvolvimento afetivo da criança que quando joga aprende a controlar seus desejos e impulsos submetendo-os as regras do jogo, aprendendo também a conviver com possíveis perdas, frustrações, e alegrias, ajudando-os a compreender melhor o real significado de cooperação e competição entre indivíduos, de igual para igual.

Finalmente, o autor nos mostra que os jogos também auxiliariam no desenvolvimento das capacidades motoras da criança provendo-a assim das importantes noções de quantidade de força, velocidade, noções de tempo espaço, além de ajudar no desenvolvimento do raciocínio lógico e cognitivo, pois este a instiga ao contínuo exercício de suas importantes “operações do pensamento”, tais como: sua capacidade de estratégia, de análise, de associação e discriminação.

1.3 Gamificação na educação

Gamification ou (em língua portuguesa) gamificação, é um termo ainda recente, que designa a utilização de mecanismos presentes nos jogos eletrônicos em contextos que não fazem parte dos mesmos, como forma de resolução de problemas práticos, e/ou de promover engajamento entre públicos de áreas específicas.

Medina (2013), nos diz que este termo foi primeiramente cunhado no ano de 2002, pelo pesquisador britânico Nick Pelling, mas que apenas receberia sua merecida atenção e reconhecimento como teoria de aprendizagem, a partir do ano de 2010, mas precisamente a partir de uma apresentação de TED (*Technology,*

Entertainment, Design), realizada pela americana Jane McGonigal, *game designer* e autora do livro “ *A realidade em jogo: Por que os games nos tornam melhores e como eles podem mudar o mundo*”.

Segundo este autor, trata-se de um fenômeno atual, em que empresas e entidades pertencentes a segmentos sociais diversos, apropriam-se da mecânica dos jogos digitais, para então proporcionarem a seus respectivos públicos, experiências de cunho mais participativo e interativo contribuindo assim para o encorajamento dos mesmos a “adotarem determinados comportamentos, a familiarizarem-se a novas tecnologias, a agilizar e aprimorar seus processos de aprendizagem e/ou treinamento, e a tornar mais agradáveis tarefas consideradas tediosas e repetitivas”. (MEDINA, 2013, p.13)

Zichermann and Cunningham (2011), simplificam tal processo ao afirmarem que o *gamification* explora o que há de mais atrativo nos *videogames* (imagens, sistemas de *feedback*, personagem, competição, objetivos, premiação, etc) explorando de uma maneira mais intensa os níveis de engajamento dos participantes, estimulando-os assim, a resolução de problemas diversos.

Tais autores identificam quatro principais razões que motivam as pessoas a jogarem, que seriam: para o domínio de um determinado conteúdo ou assunto; para aliviar o stress; por entretenimento; e por fim, para socialização.

Estes, também explicitam, situações do jogo que possivelmente estimulam o engajamento e a diversão do jogador, tais como: situações de competição; que estimulam a exploração do ambiente virtual do jogo; que modificam as emoções do jogador adaptando-as a realidade do jogo; e as situações que promovem a socialização através de atividades em grupos.

Por fim, os autores concluem a importante contribuição do *gamification* para situações de aprendizagem onde haja a necessidade de se trabalhar a motivação e o comportamento participativo entre indivíduos.

Medina (2013), cita alguns exemplos do uso de *gamification*, em diferentes áreas do conhecimento, e seus respectivos benefícios.

Na educação, os autores comentam sobre o site Duolingo, que oferece aos seus usuários a oportunidade de aprenderem gratuitamente uma segunda língua, de

uma maneira colaborativa, na qual além de aprenderem, ainda contribuem para um serviço de tradução de idiomas online. Assim, o aluno estuda um determinado idioma, e mesmo sem perceber, contribui para a tradução online de documentos e textos diversos. Estes, iniciam traduzindo textos simples para só então trabalharem textos mais complexos.

Tal processo, é sempre acompanhado pelo *feedback* dos outros participantes do grupo, que são constantemente convidados a opinarem e concederem notas para a tradução dos colegas.

As “mudanças de fases” na aprendizagem dos alunos, são determinadas pelos pontos por estes acumulados ao completarem tarefas específicas. Cometer erros significa, a perda de pontos, que afetam significativamente a evolução e progressão do aprendizado dos mesmos.

Neste sentido, o site provê aos seus usuários uma aprendizagem de caráter customizado, adaptado às necessidades individuais dos mesmos, visto que os próximos desafios, baseiam-se em seus resultados previamente obtidos.

No campo da saúde e bem estar, o autor cita o jogo *superbetter*, jogo criado com o intuito de auxiliar na melhora do estado clínico de pacientes em situação grave de saúde. Desta forma, ao iniciarem o jogo os pacientes (jogadores) devem primeiramente escolher uma meta, e determinar de que modo pretende alcançá-la.

Em seguida, estes teriam a responsabilidade de cumprirem determinadas tarefas tais como: dar voltas completas em quarteirões próximos de casa, dançar uma música favorita, ou até mesmo derrotar “vilões” sentados a horas na poltrona ou percorrendo pequenos trajetos a carro ao invés de andar a pé.

Apenas assim, os jogadores receberiam pontos em áreas específicas de seu perfil tais como: mental, física, social, etc, inspirando-os então, a melhorarem seus respectivos desempenhos.

O *superbetter* foi desenvolvido pela designer Jane McGonigal, que tempos atrás havia sofrido um grave acidente que interrompeu abruptamente sua carreira, pondo seriamente em risco sua vida, e contou com a contribuição de uma gama de profissionais pertencentes a área da saúde, incluindo: médicos, psicólogos, cientistas e pesquisadores, entre outros.

Medina (2013) também apresenta exemplos de *gamification* na área do comércio/varejo, citando o site “woot.com”, no qual disponibiliza-se a venda de um único produto por dia, ainda assim em quantidades limitadas. Os produtos são renovados apenas a meia noite de cada dia, obrigando assim seus consumidores a uma estrita submissão as regras previamente estabelecidas.

Desta maneira, o site cria uma espécie de “competição” entre seus compradores, competição esta que é constantemente alimentada pelo fator surpresa que impossibilita os mesmos anteciparem o conhecimento sobre produto que estará à venda, podendo este estar ligado a realização de um grande sonho de consumo, ou apenas uma triste sensação de esperar horas e horas por algo indesejável.

Acontece que após algumas tentativas sem sucesso, os compradores acabam por trocar seu objeto real de interesse por aquele, à venda no site. Isto mostraria, que de certa forma, para muitos usuários, o que importa é vencer a “competição” contra os demais compradores do site.

Ciente de tal fenômeno hoje presente em diversos setores da atuação humana, questiona-se como estas técnicas contribuiriam para uma mudança positiva em nossa educação, contribuindo para uma melhoria nos níveis de motivação e engajamento dos aprendizes e possibilitando assim, uma maior interação deste com os temas e outras habilidades a serem desenvolvidas. (SCHIMITZ, KLEMKE, SPECHT, 2012)

Fardo (2013), defende a importância do uso das técnicas de *gamification* com fins educativos, visto que alguns de seus elementos tais como: distribuição de pontuação por atividades, apresentação de *feedback*, além do incentivo a colaboração em grupos para a realização de projetos já são partes constitutivas de muitos dos nossos contextos educacionais.

A principal diferença estaria no fato de que o uso do *gamification* viria à trazer uma nova perspectiva para o uso destas estratégias, visando não apenas sistemas de pontuação, aprovação e/ou reprovação, mas de uni-los a um sistema com metas e interesses explícitos, visando uma maior aproximação com o ambiente dos jogos eletrônicos, o que, segundo o autor “ *resulta em uma linguagem a qual os indivíduos inseridos na cultura digital estão mais acostumados e, como resultado, conseguem*

alcançar essas metas de forma mais eficiente e agradável”. (FARDO, 2013, p.63)

Neste sentido, o *gamefication* serviria como uma ponte entre a educação e o mundo digital dos *videogames*, que tanto encanta nossos jovens, visando principalmente o alcance de nossas metas educacionais de uma maneira mais participativa e prazerosa.

1.4 Introdução à teoria de Stephen Krashen e a aquisição natural da linguagem.

Segundo Richards *and* Rogers (2001), a abordagem naturalista teve como seu marco inicial o lançamento do livro “*the natural approach*” no ano de 1983, livro este que surgiu como consequência da intercessão entre as experiências adquiridas por Tracy Terrel, um professor de espanhol do estado da califórnia, e os estudos do linguista Stephen Krashen, estes relacionados a aquisição de uma segunda língua.

De acordo com esta teoria, haveria dois diferentes processos pelos quais os adultos podem adquirir uma segunda língua. Um destes seria o processo de **aquisição** da linguagem que segundo Krashen (1983) ocorre de maneira espontânea, e inconsciente , sendo esta, uma consequência da necessidade natural de comunicação, pelo indivíduo, quando este encontra-se exposto a situações de uso real da língua. Para que este ocorra de forma efetiva, seria necessário a exposição pelo aprendiz a significativas situações de comunicação na língua alvo, de maneira que a atenção do falante não seja mais dirigida apenas a estruturas gramaticais, mas nas possíveis relações de sentido presentes nas mesmas.

Do outro lado , encontra-se o processo de **aprendizagem** de uma segunda língua, este, segundo o autor, estaria ligado a aprendizagem formal (ou consciente) da linguagem, onde privilegia-se o conhecimento estrutural ou gramatical da língua. Este por sua vez, seria desenvolvido através da análise consciente de suas regras gramaticais, para só então, praticá-las através de exercícios.

Desta forma, este autor, enfatiza a importância da aquisição natural da linguagem, em relação à aprendizagem formal desta, visto que apenas a aprendizagem das regras gramaticais de uma língua não seria suficiente para desenvolver a importante fluência do falante.

Para Krashen (1988) enquanto o processo de **aquisição** lida com a construção de uma competência comunicativa no aprendiz, o conhecimento gramatical, lhe serviria como monitoramento para a aprendizagem e utilização dos conhecimentos gramaticais da linguagem, obtendo maior relevância, em situações de caráter formal, onde este possuiria tempo adequado para focar no conhecimento consciente sobre tais regras.

Esta teoria também, admite a existência de uma **ordem natural** de caráter previsível, tanto para a aquisição de uma segunda quanto para uma primeira língua. Isto significa que a aprendizagem de certas regras gramaticais, ocorrem de maneira sequenciada e que dependem de uma certa estrutura para se estabelecerem como conhecimento significativo.

Sendo assim, a mudança de estágios na aprendizagem de uma segunda língua, deverá ocorrer pela contínua exposição, pelo aprendiz, a um serie de **inputs** (estímulos linguísticos), que estejam de alguma forma, um pouco a frente do nível de conhecimento em que este se encontra, respeitando assim, níveis de compreensão, relevância, e quantidade adequada, não sequenciado gramaticalmente, mais visando primeiramente o aumento de seu conhecimento linguístico.

O autor explica que os **inputs**, não deveriam ser gramaticalmente ordenados ou sequenciados, pois isto resultaria do pressuposto de que todos os aprendizes encontram-se no mesmo nível de aquisição da língua, e/ou que possuem as mesmas dificuldades e capacidades para aprenderem certas estruturas gramaticais.

Pelo contrário, estes deveriam estar de acordo com os seus diferentes níveis de compreensão e desenvolvimento, para que, só assim, pudesse haver uma associação dos novos conhecimentos com aqueles por eles previamente adquiridos.

Krashen (1988) também menciona em sua teoria a existência do **filtro afetivo** do aprendiz, que segundo ele, está relacionada a fatores emocionais que comprometeriam drasticamente o processo de aprendizagem de uma segunda língua.

Segundo o autor, sentimentos de ansiedade, desmotivação, falta de confiança, além da busca por uma eloquência satisfatória e a preocupação com a própria imagem, são fatores que determinam a identificação e possível engajamento

do aprendiz com o tema ou conhecimento a ser desenvolvido.

Tal concepção baseia-se no fato de que alunos que constroem sentimentos positivos em relação a língua e/ou cultura alvo, aprendem mais rápido, pois o fato de se identificarem com o tema de estudo, estimula-os a buscar e assimilar um maior número de conhecimentos sobre o mesmo.

Assim, para que a aquisição de uma segunda língua ocorra de uma maneira significativa, o aprendiz precisa ser exposto a um ambiente que esteja livre de determinadas pressões e exigências, que contribuam para uma possível diminuição de seus níveis de ansiedade e que ao mesmo tempo lhes forneçam o maior número de informações possíveis sobre a língua alvo.

Estes conhecimentos por sua vez precisam estar de acordo com seus níveis de compreensão e aprendizagem, atendendo especialmente às suas necessidades comunicativas.

Tais princípios de acordo com Krashen (1988) contribuiriam para uma baixa no filtro afetivo do aluno, fato esse que seria essencial para a aquisição natural (inconsciente) da linguagem.

1.5 Os jogos eletrônicos no aprendizado de Língua Inglesa

De acordo com Gee (2003, 2004, 2005), diferentemente da “concepção” (se é que se pode chamar assim a opinião de muitos que em sua maioria desconhecem completamente o assunto) que muitos “pais” e até mesmo “profissionais” da área de ensino até hoje em dia insistem em defender, é possível sim aprender através de *games*. Para isto, ele enumera alguns importantes princípios que envolvem tão rica e espontânea aprendizagem.

O autor inicia seus argumentos a favor dos *games* afirmando que “Quando as pessoas aprendem a jogar *videogames*, eles estão aprendendo um novo tipo de letramento” (GEE, 2003, p. 13).

Este “letramento”, não se limitaria a antigas concepções onde o mesmo apenas significaria o desenvolvimento das habilidades de “leitura” (decodificação de palavras presentes em sua maioria em “textos” impressos) e “escrita” (fiel execução de “regras” gramaticais), mas como o importante processo de aquisição de

conhecimentos sobre um determinado “domínio semiótico”, o qual, segundo o autor, poderia ser definido como o conjunto de variados e diferentes tipos de coisas e seus vários significados tais como: imagens, sons, gestos, movimentos, gráficos, diagramas, equações, objetos e até mesmo pessoas, como: bebês, mães, donas de casa, e não somente palavras isoladas.

Para Gee (2003), “todas estas coisas são signos (símbolos, representações, seja qual for o termo usado) que assumem diferentes significados em diferentes situações, contextos, práticas culturais e períodos históricos” (p.18).

Um dos exemplos citados pelo autor seria o símbolo da “cruz” que pode representar tanto a “morte de cristo”, em um contexto cristão, quanto os quatro pontos cardeais, para os antigos egípcios.

Assim, ele afirma que ao jogar *videogame* adquire-se conhecimento sobre uma nova e florescente cultura repleta de variadas e significativas formas de interagir e se comunicar com o mundo em nossa volta, não se limitando apenas ao uso restrito de palavras, mas repleta de imagens, sons, gráficos, símbolos entre outras formas de comunicação que representam os diversos valores, crenças, anseios e necessidades de uma tão vasta e diversificada sociedade da qual fazemos parte.

Sobre o caráter educativo dos *videogames*, este nos diz que esta aprendizagem se torna muitas vezes bem mais eficaz e significativa do que em outros contextos educacionais, pois os mesmos conseguem motivar e engajar seus jogadores através de um constante “desafio” repleto de novas e inesperadas situações que exigem mais e mais de suas capacidades individuais, bastante diferente daquela “aprendizagem” de caráter passiva e desmotivadora que ainda assolam muitas das nossas escolas nos tempos atuais.

Desta maneira, o autor identifica nos *games* importantes princípios que certamente contribuiriam para uma aprendizagem mais significativa da linguagem, principalmente de uma língua estrangeira.

Um destes princípios seria a questão da “identidade” que o jogador constrói com o jogo, ou seja, aprende-se algo por que aquilo lhe interessa, ou faz parte de sua realidade. Em outras palavras, o jogador sente-se motivado a aprender e a

interagir com um determinado tema, porque este tem relação com o meio que o cerca, com suas expectativas, cultura e etc.

Assim, pode-se entrar na pele de um agente secreto, ou de um jogador de futebol, e, a partir dali, naturalmente adquirir conhecimentos específicos sobre aquela cultura, seus valores, crenças linguajar, gírias e etc, tudo isso conduzido por uma importante identificação e motivação com o tema.

Este princípio nos mostra a importante contribuição que estes jogos trariam para a aquisição de uma língua estrangeira (neste caso o Inglês) pois o mesmo trabalharia naquilo que Krashen (1988) chamava de “*filtro afetivo*” do aprendiz, o qual estaria relacionado aos aspectos afetivos (emocionais) criados por estes enquanto aprendizes de uma língua estrangeira, e que seriam essências para o desenvolvimento mais natural e efetivo de tal processo.

Videogames também proporcionariam um ambiente livre de muitos dos constrangimentos da vida real, pois neste o jogador pode recomeçar infinitas vezes de onde parou (errou), e assim (através de erros, acertos e repetição), passa a adquirir os conhecimentos necessários para superar suas dificuldades, evitando assim uma possível desistência, pelos mesmos, de permanecerem no jogo.

Este seria mais um elemento presente nos nesses jogos que contribuiria significativamente para a aquisição da língua inglesa, visto que, o mesmo trabalharia na motivação do aprendiz, trazendo então, mais confiança aqueles que muitas vezes deixam de aprender Inglês por medo de errar e serem reprovados ou ridicularizados por outrem.

Fato este que, segundo Krashen (1988) está ligado a preocupação, pelo aprendiz, com o fiel cumprimento de regras gramaticais, o que, segundo ele, pouco contribuem para o desenvolvimento de suas habilidades linguísticas.

Para o autor, a aquisição natural e efetiva da linguagem apenas ocorreria em um ambiente livre de tais pressões e exigências, onde o foco principal fosse o desenvolvimentos das capacidades comunicativas do indivíduo.

Outra vantagem da aprendizagem via *videogames* seria o fato do mesmo construir uma aprendizagem “bem ordenada” (sequenciada), onde um conhecimento já adquirido e “consolidado” sempre servirá de base para a aquisição de outros

novos e importantes conhecimentos.

Para Gee (2003), ao jogarem, os jogadores passam a adquirir os conhecimentos que lhes serão essenciais para a resolução de um determinado problema ou situação presente no jogo. Estes conhecimentos, com um tempo serão “consolidados”, através de repetição e variação, e logo após integrados a novos conhecimentos decorrentes das novas e desafiadoras situações proporcionadas pelo jogo. Ou seja, no videogame, a aprendizagem ocorre através de um “ciclo de aprendizagem” onde os conhecimentos prévios não são descartados, mas sim, servirão de base para a aquisição de outros.

Este fato, por sua vez, proporcionaria uma aprendizagem mais significativa visto que o jogador teria a oportunidade de relacionar uma nova aprendizagem com aquela já adquirida, evitando assim um possível “estranhamento” com o novo conteúdo e/ou habilidade a ser adquirida.

Isto segundo Krashen (1988) seria de suma importância para a aquisição de uma língua estrangeira, visto que a aquisição de novos “*estímulos linguísticos*” ou “*Input*”, apenas ocorreria efetivamente, através da associação destes aos esquemas de conhecimentos pré-existentes na mente do aprendiz.

Sobre o conhecimento linguístico proporcionado pelos jogos eletrônicos, Gee (2005) nos mostra quão eficiente este seria, pois diferente do que ocorre em muitas das nossas escolas, neste não se aprendem palavras isoladas destituídas de contextualização, mas pelo o contrário, proporciona-se o conhecimento das palavras em seus respectivos contextos de uso relacionando-as as várias imagens, ações, e diferentes diálogos que a preenchem de sentido e relevância.

O autor ainda nos diz ser “irrelevante” o estudo de palavras isoladas, com “significados prontos”, de aparência inflexível, que apenas servem de base para o estudo de estruturas gramaticais da linguagem, e que pouco contribuem para o uso efetivo da mesma.

Através de tais jogos, pode-se conhecer palavras em seus respectivos contextos de uso, suas possíveis conexões com símbolos, ações, sons, etc., além de suas possíveis variações de significado decorrentes da ocorrência, das mesmas, nas diferentes situações comunicativas proporcionadas pelo jogo.

Desta forma pode-se concluir que o uso de games contribuiria para uma aquisição mais significativa da língua Inglesa, pois através destes, pode-se experienciar situações de uso real de tal língua, contribuindo assim para o aumento das competências linguísticas do falante.

Isto iria de encontro aquela aprendizagem, que geralmente ocorre nas escolas, onde os níveis de conhecimento dos alunos, são ordenados de acordo com o aprendizado sequencial de regras gramaticais, aprendizagem esta, que segundo Krashen (1988) pouco contribuiria para o desenvolvimento da fluência do aluno, devendo então, ser substituída por situações que promovam os fins comunicativos da linguagem.

Na seção que se segue, forneceremos informações à respeito dos procedimentos, por nós utilizados, para a coleta e análise dos dados que compõem esta pesquisa.

2 METODOLOGIA

Para a concretização da presente pesquisa, foi primeiramente necessário a realização de uma pesquisa de levantamento bibliográfico, que segundo os autores Moreira e Caleffe (2006), caracteriza-se como uma pesquisa que é desenvolvida a partir de material já elaborado, constituído principalmente de livros e artigos científicos.

Desta forma tornou-se indispensável uma pesquisa através de livros, artigos científicos, monografias, revistas e sites da internet, que abarcassem o tema da aquisição do inglês através dos *games*.

Além disso, também se optou pela realização de um estudo de caso sobre o tema, que segundo Araújo *et al.* (2008), refere-se a um método específico de pesquisa de campo onde investigam-se fenômenos à medida que estes ocorrem, sem qualquer interferência significativa do investigador.

Para tanto, aplicou-se um questionário a cinco “jogadores-aprendizes”, do Inglês, integrantes do grupo do *facebook* “aprendi inglês jogando videogames” para assim comprovar como o uso dos *videogames* pôde contribuir para a aquisição, por estes, da competência comunicativa nessa língua.

Esse grupo, foi por mim criado, para dividir com o público as experiências de aprendizagem vivenciadas por nós (meus colegas e eu), através dos jogos eletrônicos e como isto pôde contribuir para o desenvolvimento de nossa competência comunicativa em língua Inglesa.

Na próxima seção analisamos de maneira qualitativa os dados fornecidos (através do questionário acima citado) pelos integrantes do grupo do *facebook* : *aprendi inglês jogando videogames.*

3 ANÁLISE DOS DADOS

De acordo com as respostas cedidas pelos 5 entrevistados, estes eram em sua maioria adultos, do sexo masculino, com idade acima de trinta anos, onde apenas dois se enquadravam entre a faixa etária de 21 a 30 anos.

Fato este que comprovaria a veracidade das afirmações de autores como Moita (2007) que afirma que a popularização da internet, assim como o aumento do consumo das tecnologias digitais, tais como: celulares, *tablets*, computadores, e até mesmo as *lan houses*, vieram a facilitar, para uma grande parte da nossa sociedade, o acesso a jogos eletrônicos de ultima geração, visto que não apenas crianças ou adolescentes, mais também adultos, conseguem baixá-los e jogá-los facilmente em qualquer lugar ou momento, através de seus celulares, *tablets*, *smartphones*, etc.

Isto também validaria as recentes pesquisas que colocam o Brasil na quarta posição entre os países com maior número de consumidores de consoles e jogos eletrônicos do mundo, e que um terço destes consumidores possuem entre 20 e 39 anos².

Dados como estes, vão de encontro àquela antiga concepção de que “videogame é coisa de criança”, visto que atualmente, como nos mostra esta pesquisa, o público adulto também se encontram entre os maiores apreciadores desta tecnologia.

2 Um terço dos jogadores no Brasil tem entre 20 e 39 anos. Disponível em: <<http://www.otempo.com.br/um-ter%C3%A7o-dos-jogadores-no-brasil-tem-entre-20-e-39-anos-1.793538>>_Acesso: 08/06/2015.

Logo em seguida, estes, em sua maioria, afirmaram nunca terem estudado inglês em cursinhos de idiomas antes de jogarem videogame, o que segundo eles, não interfere(riu) de maneira alguma na interação dos mesmos, com os personagens e/ou contexto do jogo.

Esta afirmação seria de grande importância para afirmar a consistência das teorias de Gee (2003, 2004, 2005), quando este nos fala do princípio de identidade existente na aprendizagem via games, onde o jogador primeiro é atraído pelo contexto, enredo e/ou personagem do jogo, identificando-se com o tema ali abordado, criando assim importantes vínculos emocionais entre si e aquela realidade virtual proposta pelo jogo.

Isto segundo o autor colaboraria para o desenvolvimento da importante motivação do aprendiz, que seria de extrema importância para que este se mantivesse engajado em seu desenvolvimento e permanência no jogo, através de um constante aprimoramento de suas habilidades e capacidades, incluindo linguísticas.

Outro fator que explicaria esta afirmação, poderia estar ligado a própria estrutura ou design dos jogos eletrônicos, constituído por uma linguagem mais clara e direta, que visa o fiel cumprimento de suas diversas instruções e objetivos, composta por uma imensa variedade de códigos linguísticos, onde a linguagem escrita é apenas uma das formas de interagir e proporcionar *feedback* entre este e seus jogadores. (ZICHERMANN *and* CUNNINGHAM, 2011)

Neste, ambiente o jogador está exposto a variadas situações comunicativas , não se limitando apenas a comunicação oral ou escrita, mas também simbólica, através da leitura dos diversos sons, signos e símbolos que constituem o ambiente virtual do jogo.

Caraterísticas como estas, evitariam um possível estranhamento, pelo jogador (aprendiz), em seu primeiro contato com a língua alvo, visto que, ao passo que este encontra-se emocionalmente engajado no enredo (ambiente) do jogo, o contato com a língua estrangeira ocorrerá de uma maneira mais espontânea e significativa, pois esta estará relacionada aos seus contextos reais de uso, algo que de acordo com

Krashen (1988) encontraria-se na base para a aquisição natural de uma língua estrangeira.

Quando perguntados sobre o que se poderia aprender em inglês através do jogo, estes afirmaram que a principal capacidade desenvolvida através dos games, seria a de ler e escrever textos em inglês, seguida da habilidade de ouvir e compreender algumas expressões e frases, e por último um empate técnico entre a aquisição de gírias além de outras expressões formais e alguns aspectos culturais da linguagem tais como: vestuário, culinária, literatura, etc.

Estas informações ressaltam a importância dos estudos de teóricos como Medina (2013), Zichermann and Cunningham (2011), *et al*, que comentam sobre como a dinâmica dos *videogames*, pode nos servir de motivação para realização de tarefas que muitas vezes nos parecem tediosas e desmotivadoras, contribuindo então, para uma realização mais participativa e prazerosa das mesmas.

Gee (2003) nos fala que uma das maiores razões da falta de interesse, principalmente entre nossos jovens, pela leitura de livros, encontra-se no fato desta ser uma atividade de caráter totalmente passivo, onde o leitor pouco pode interferir no desfecho da história ali contada. Leitura esta, que pode aparentar estar mais relacionada aquela de caráter formal e até mesmo obrigatória, experienciada por muitos deles em outros contextos educacionais.

Diferentemente, esses jogos proporcionariam uma leitura mais prazerosa e participativa, visto que esta estaria relacionada ao cumprimento (ou não) pelo jogador (aprendiz), de seus objetivos e/ou desafios propostos pelos jogos.

Em outras palavras, o jogador enxergaria na leitura e interpretação dos vários diálogos e tutoriais (em inglês) presentes nos jogos, um fator determinante para que seus objetivos e planos, se concretizem ao longo do jogo.

Assim, diferente daquele leitor passivo, que pouca influência exerce sobre o desfecho do livro, no videogame, o “jogador-leitor” encontra-se no centro do desenrolar de uma história ou situação, onde suas ações e decisões darão o importante direcionamento para o término do jogo.

Este fato também contribuiria para uma melhora na escrita dos jogadores-aprendizes, visto que de acordo com Gee (2003), os *videogames*, a estes, disponibilizariam uma constante interação com muitos dos nossos diversos gêneros textuais, tais como: cartas pessoais, bilhetes, diário de viagem, tutoriais, biografias, etc (tudo isso em língua inglesa), o que naturalmente (ou quase inconscientemente) proveria-os de determinados conhecimentos, não apenas sobre a estrutura (gramatical) de tais gêneros, mais especialmente sobre a funcionalidade dos mesmos, na língua e cultura alvo.

Da mesma forma, a capacidade de ouvir, compreender, assim como adquirir conhecimentos sobre aspectos informais da linguagem, gírias, culinária, literatura, entre outros de seus aspectos linguísticos e culturais, também seria possível, visto que através da simulação, os jogos proporcionam aos seus aprendizes, contato permanente e imediato com a cultura em destaque, permitindo-os, então, vivenciá-la e compreendê-la em suas mais variadas formas de manifestação e expressão.

Em relação a qual as maiores vantagens de aprender inglês via jogos eletrônicos, nossos entrevistados responderam que a principal vantagem seria a possibilidade de vivenciar situações de uso real da língua alvo, seguido do caráter desafiador presente no mesmo, baseado em uma sequência de desafios que sempre exigem um pouco mais de nossas habilidades.

Afirmações como estas, apenas viriam a reforçar as teorias aqui já mencionadas que abordam os benefícios que o efeito simulatório dos jogos, poderiam trazer para a educação, servindo assim, como ferramenta para prover o indivíduo dos conhecimentos necessários para execução de suas atividades sociais, entre as quais, também se encontra o uso da linguagem. (ROSSEAU, 1762, *apud* DUFLO, 1999; VYGOTSKY, 2000; PIAGET, 1983)

Isto também confirmaria as afirmações de Gee (2003,2004,2005) sobre as possíveis vantagens que a exposição sequenciada de conhecimentos, presente nos *videogames*, poderia trazer para o aprendiz de uma língua estrangeira, pois isto facilitaria o desenvolvimento de suas habilidades linguísticas, através de uma contínua associação de seus conhecimentos prévios, com aqueles a serem

adquiridos, evitando assim um possível estranhamento, pelo aprendiz, com os mesmos.

Além disso, tais informações também nos servem de base para afirmar que esses jogos também proporcionariam um ambiente ideal para a aquisição de uma língua estrangeira visto que, de acordo com Krashen (1988), isto só seria possível através da exposição, pelo aprendiz, a situações de comunicação real na língua alvo, e que para que este pudesse adquirir os novos “*inputs*” (ou conhecimentos linguísticos) de uma maneira mais efetiva, estes deveriam estar bem ordenados, estabelecendo assim associação direta com os conhecimentos previamente adquiridos pelo aprendiz.

Em seguida, perguntou-se como eles aprendiam melhor, se sozinho. Ou em grupo. Desta vez, 60% dos entrevistados responderam aprender e jogar melhor sozinhos, fato este que poderia estar relacionado ao caráter evasivo do jogo, que requer uma maior concentração e participação do jogador, transportando-o para uma realidade temporária e isolada da vida comum, provendo-o assim com momentos de pura autonomia sobre a construção de seus conhecimentos. (VYGOTSKY, 2000; PIAGET, 1983; HUIZINGA, 2000)

Por outro lado, este, segundo Huizinga (2000), tanto pode separar como unir a sociedade em grupos de jogadores, que de acordo com suas diferentes personalidades, anseios e crenças, passam a assumir características próprias diferenciando assim seu(s) grupo(s) dos demais. Ou seja, o ato de jogar pode alcançar duas esferas completamente opostas, partindo desde atividades que requerem total isolamento, e/ou autonomia por parte do jogador, até aquelas em que a contribuição entre grupos seja crucial para a realização do mesmo.

Tomando como base as palavras do autor, e considerando a acirrada diferença de votos entre as duas questões acima citadas, podemos então, afirmar que haveria nos games espaço para ambas formas de aprendizagens (em grupo ou isolado), e que apenas questões culturais, e sociais, determinariam a prevalência de uma em relação à outra.

A próxima pergunta tratava de indagá-los sobre como eles fazem para traduzir

e/ou compreender as palavras e frases desconhecidas, em língua Inglesa, que aparecem no jogo.

Através de suas respostas, confirmou-se que estes frequentemente utilizam-se tanto de dicionários ou sites de tradução online (como o “google tradutor”, etc) quanto da dedução, pela relação das palavras com o contexto do jogo, para entenderem os termos e expressões desconhecidas que neste aparecem.

Isto mostraria que através dos games, o aprendiz estaria exposto a outras formas de compreender e interagir com a linguagem, trazendo-os uma melhor percepção da função social da mesma, fato este, que a torna produto de nossas vivências e experiências tanto sociais quanto culturais.

Por outro lado vemos a coexistência, pelos jogadores, do uso de dicionários, e de sites de tradução, métodos estes, que estariam mais ligados a concepções mais tradicionais de “aprendizagem” de uma língua estrangeira, algo que não seria tão surpreendente, devido ao fato de tais métodos, há muito estarem presente no nosso sistema educacional. (KRASHEN 1988; GEE , 2003)

Apesar disso, deve-se reconhecer o benefício dos jogos eletrônicos para aquisição de uma língua estrangeira, pois através deste questionário, mostrou-se que, nestes, os aprendizes percebem a importância de outras estratégias para a compreensão de vocabulários desconhecidos, não se limitando a simples busca de seus significados prontos e acabados, como se encontram nos dicionários tradicionais.

As outras duas questões abordadas neste questionário, tratavam de assuntos como: se eles se sentiam seguros para se comunicar em Inglês durante o jogo, assim como se: eles já chegaram a utilizar o que aprenderam jogando, em outras situações da vida real.

No primeiro caso, a maioria deles afirmaram que “sim” que se sentiam confiantes quando, durante o jogo, conversavam em inglês, não apenas com estrangeiros, mas também com falantes nativos de tal língua.

Quando perguntados sobre o porquê de tal confiança, estes responderam que

quando jogam, ao interagirem tanto com falantes nativos quanto estrangeiros do inglês, estes valorizavam mais a comunicação, não “crucificando-os”, devido a pequenos erros gramaticais, por eles cometidos, e que muitas vezes ocorria uma certa cooperação entre os mesmos de forma que a interação e comunicação entre estes não fosse, de outra forma, prejudicada.

Assim, comprova-se que os *videogames*, também se apresentam como um ambiente propício para o desenvolvimento da fluência do aprendiz de língua Inglesa, pois nestes, a preocupação com regras gramaticais e/ou conhecimentos formais da linguagem - que segundo Krashen (1988), pouco contribuiriam para o desenvolvimento da competência comunicativa do falante - seria substituída por situações de comunicação real em tal língua, onde o erro não influenciaria na motivação, pelo aprendiz, de prosseguir em seu desenvolvimento como falante de uma língua estrangeira.

O resultado de tudo isso, seria por nós comprovado no próximo caso, quando de forma unânime, todos os entrevistados responderam que já utilizaram o que aprenderam no jogo, em situações da vida real. De acordo com eles, variadas foram as situações, á parte do jogo, em que tais conhecimentos, puderam lhes servir para a resolução de problemas e/ou alcance de seus objetivos.

Entre as situações, por estes, mais citadas estariam: *durante o trabalho, nas aulas, tanto na escola quanto na universidade, em vestibulares, na compreensão de músicas e filmes em língua inglesa, e por fim, até mesmo em situações que envolveram a interação com falantes nativos do inglês.*

Como se pode ver, os conhecimentos, uma vez adquiridos em tais jogos, não se encerram em si mesmos, mas ultrapassam os limites de seus ambientes virtuais (ou tabuleiros), construindo estreitos laços com a realidade social de onde deriva, contribuindo assim, para o crescimento tanto cultural quanto intelectual do indivíduo. (HUIZINGA, 2000).

Por último perguntou-se aos entrevistados sobre quais os fatores que, em suas concepções, mais atrapalhariam o processo de aquisição de uma língua estrangeira. Desta feita, elegeu-se a dificuldade de aprender certas regras

gramaticais como aquilo que mais atrapalharia no processo de aquisição, por estes, da língua inglesa, confirmando assim as teorias de Krashen (1988), assim como aquelas de Gee (2003,2004,2005), que alertam para o fato da aprendizagem, descontextualizada, de regras gramaticais, como um dos fatores que mais atrapalham no desenvolvimento da fluência do aprendiz de uma determinada língua.

Essa, por sua vez, poderia ser uma das maiores vantagens da aprendizagem via *videogames*, pois nesta, tais conhecimentos poderiam ser adquiridos espontaneamente, pela constante interação dos jogadores com os diversos tipos e gêneros textuais presentes no ambiente virtual do jogo. (GEE, 2003,2004,2005)

No próximo tópico, apresentar-se-ão as nossas considerações finais sobre o tema e resultados aqui apresentados, ressaltando a sua possível contribuição para a aquisição de uma segunda língua.

CONCLUSÃO

Na presente pesquisa objetivou-se analisar o caráter educativos dos jogos eletrônicos (games) e como estes poderiam contribuir para a aquisição de uma língua estrangeira, neste caso, especificamente do Inglês.

Desta forma, primeiro verificou-se a importância cultural do jogo, mostrando sua marcante influência em vários setores da cultura humana, tais como: na literatura, na religião, no direito, e também na guerra.

Em seguida, apresentamos uma análise histórica da presença do jogo na educação, partindo desde a era clássica, passando pelo renascimento, até os séculos XVIII e XIX, onde comprovou-se as características educativas presentes no mesmo.

Neste momento, também utilizou-se das atuais teorias de *gamification*, para mostrar que os benefícios da dinâmica presente nos games ultrapassam os limites de seus ambientes virtuais, podendo também alcançar diferentes esferas da nossa sociedade incluindo a econômica, educacional, médica e etc.

Na sequência criou-se uma ponte entre as teorias de Gee (2003,2004,2005)

sobre a aprendizagem via *videogames* e aquelas propostas por Krashen (1988) sobre a aquisição natural da linguagem para então comprovar os benefícios do uso desses jogos para aquisição da competência comunicativa na língua em questão.

Por último analisou-se as respostas cedidas por cinco dos nossos jogadores entrevistados, onde podemos confirmar a grande contribuição dos jogos eletrônicos no processo de aquisição da competência comunicativa do aprendiz de língua Inglesa, visto que através desses jogos, esse mantém contato direto com a língua e cultura alvo, experienciando assim, situações de uso comunicativo da linguagem. Tudo isso regido por um ambiente interativo e atrativo, livre das pressões do mundo exterior, onde o desenvolvimento de suas habilidades linguísticas ocorreriam de maneira natural e espontânea.

Ao fim desta pesquisa percebe-se a importância da mesma não somente para nós profissionais, como também estudantes de língua inglesa, pois nesta objetiva-se analisar outras possibilidades de aprendizagem de uma segunda língua, aqui especificamente através dos *videogames*, buscando assim melhor compreender como esta explosão tecnológica, tão presente em nosso dia a dia, poderia contribuir uma melhora na educação em nosso país.

Esta também comprovaria as possíveis contribuições que os jogos eletrônicos, assim como as técnicas de *gamification*, trariam para o ensino de língua Inglesa, visto que, através destes, pode-se proporcionar aos nossos alunos, experiências de aprendizagem mais significativas e participativas, onde o contato com a língua alvo, ocorreria de forma espontânea e contextualizada, melhorando assim, os níveis de motivação e engajamento dos mesmos com os conhecimentos a serem adquiridos, características essas que segundo Krashen (1988) estariam na base para a aquisição natural da competência comunicativa em uma língua estrangeira.

4 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ARAÚJO, Cidália et al. *Estudo de Caso. Métodos de Investigação em Educação*. Instituto de Educação e Psicologia, Universidade do Minho, 2008. Disponível em <http://grupo4te.com.sapo.pt/estudo_caso.pdf>. Acesso em: 10 de out. 2014.
- DUFLO, Colas. *O jogo de Pascal a Schiller*. Tradução: Francisco Settineri, Porto Alegre: Artes Médicas Sul, 1999.
- FANTIN, Mônica. *No Mundo da Brincadeira: jogo, brinquedo e cultura infantil*. Florianópolis: Cidade Futura, 2000.
- FARDO, Marcelo Luis. *A Gamificação como Método: Estudo de elementos dos games aplicados em Processos de ensino e aprendizagem*. 2013. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade de Caxias do Sul, Rio Grande do Sul.
- GEE, J. P. *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. New York: Palgrave/Macmillan, 2003.
- GEE, J. P. *Situated Language and Learning: A Critique of Traditional Schooling*. London: Routledge, 2004.
- GEE, J. P. *Why Video Games Are Good For Your Soul: Pleasure and Learning*. Melbourne: Common Ground, 2005.
- HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens*. São Paulo: Editora Perspectiva, 2000.
- JORNAL O TEMPO. *Um terço dos jogadores no Brasil tem entre 20 e 39 anos*, visitado em 08/06/2015, disponível em: <http://www.otempo.com.br/um-ter%C3%A7o-dos-jogadores-no-brasil-tem-entre-20-e-39-anos-1.793538>, Acesso em 08/06/2015
- KRASHEN, Stephen D. (1988) *Second Language Acquisition and Second Language Learning*. Prentice-Hall International.
- MEDINA, Bruno ... [et al.] . *Gamification, Inc : Como reinventar empresas a partir de jogos*. 1. Ed. Rio de Janeiro: MJV Press, 2013.
- MOITA, Filomena Maria Gonçalves da Silva Cordeiro. *Game On: Jogos eletrônicos na escola e na vida da geração @*. São Paulo: Alínea, 2007.
- MOREIRA, H. CALEFFE, L. G. *Metodologia da pesquisa para o professor pesquisador*. Rio de Janeiro: DP&A; 2006.
- PIAGET, Jean. *Psicologia da Inteligência*. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1983.

RICHARDS, J. C. and RODGERS, T. S. (2001), *Approaches and Methods in Language Teaching*. (2nd edition) Cambridge University Press. pp 90-99.

SCHMITZ, Birgit; KLEMKE, Roland; SPECHT, Marcus. *Effects of Mobile Gaming Patterns on learning Outcomes: a literature Review*. Journal of Technology Enhanced Learning 4, 345-358 (2012).

VYGOTSKY, L.S. *A Formação Social da Mente: O Desenvolvimento dos Processos Psicológicos Superiores*. 4 ed. São Paulo: Martins Fontes, 2000.

ZICHERMANN, Gabe; CUNNINGHAM, Christopher. *Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps*. Sebastopol, CA: O' Reilly Media, Inc. 2011.

APÊNDICES

Questionário Sobre a Aquisição de Língua Inglesa Através dos Games

1. Marque a alternativa correspondente a sua idade.

- a. menor que 15 anos
- b. de 15 a 20 anos
- c. de 21 a 25 anos
- d. de 26 a 30 anos
- e. acima de 30 anos

2. Agora especifique seu sexo.

- a. masculino
- b. feminino

3. Antes de jogar, você já havia estudado inglês em algum curso de idiomas?

- a. sim
- b. não

Se a resposta for sim, marque uma das alternativas abaixo, especificando em que nível de conhecimento da língua inglesa você se enquadraria.

- a. elementar
- b. intermediário
- c. avançado

4. O que se pode aprender em língua Inglesa através do jogo?

- a. Ouvir e compreender algumas expressões e frases
- b. Ler e escrever textos diversos
- c. Gírias entre outras expressões informais em tal língua
- d. Aspectos culturais (tais como : vestuário, culinária, literatura, etc) e/ou históricos da língua

e. () Outros: _____

5. Em sua opinião, Qual a maior vantagem de se aprender inglês via games?

- a. () o ambiente livre das pressões e exigências do mundo exterior
- b. () a possibilidade de vivenciar (virtualmente) situações de uso real da língua em estudo
- c. () a possibilidade de interação com falantes nativos da mesma
- d. () participação mais ativa do jogador (aprendiz) em tal processo
- e. () O caráter desafiador dos games baseado em uma sequencia de desafios que sempre exigem um pouco mais de nossas habilidades

f () Outros: _____

6. De que maneira você acha que joga e aprende melhor?

- a. () sozinho
- b. () em grupo

7. Como você faz para traduzir e/ou compreender as palavras e frases desconhecidas, em língua Inglesa, que aparecem no jogo?

8. Você se sente seguro para se comunicar em Inglês enquanto joga?

() Sim () Não Por quê? _____

9. Você já chegou a utilizar o que aprendeu jogando, em outras situações da vida real?

() Sim () Não qual (is) ? _____

10. Marque a alternativa sobre o (s) fator (es) que, em sua opinião, mais atrapalha(m) em seu processo de aquisição de língua inglesa.

- a. () Medo de errar e ser repreendido
- b. () Pouca familiaridade e/ou identificação com a cultura Inglesa
- c. () Dificuldade de aprendizagem de regras gramaticais
- d. () Pouco vocabulário

e. () Falta de motivação

f. () Outros: _____

ANEXO 1

Questionário Sobre a Aquisição de Língua Inglesa Através dos Games

1. Marque a alternativa correspondente a sua idade.

- a. menor que 15 anos
- b. de 15 a 20 anos
- c. de 21 a 25 anos
- d. de 26 a 30 anos
- e. acima de 30 anos

2. Agora especifique seu sexo.

- a. masculino
- b. feminino

3. Antes de jogar, você já havia estudado inglês em algum curso de idiomas?

- a. sim
- b. não

Se a resposta for sim, marque uma das alternativas abaixo, especificando em que nível de conhecimento da língua inglesa você se enquadraria.

- a. elementar
- b. intermediário
- c. avançado

4. O que se pode aprender em língua Inglesa através do jogo?

- a. Ouvir e compreender algumas expressões e frases
- b. Ler e escrever textos diversos
- c. Gírias entre outras expressões informais em tal língua
- d. Aspectos culturais (tais como : vestuário, culinária, literatura, etc) e/ou históricos da língua

e.(x) Outros: Dominar um pouco da leitura e escrita.

5. Em sua opinião, Qual a maior vantagem de se aprender inglês via games?

- a. () o ambiente livre das pressões e exigências do mundo exterior
- b. (x) a possibilidade de vivenciar (virtualmente) situações de uso real da língua em estudo
- c. () a possibilidade de interação com falantes nativos da mesma
- d. () participação mais ativa do jogador (aprendiz) em tal processo
- e. () O caráter desafiador dos games baseado em uma sequencia de desafios que sempre exigem um pouco mais de nossas habilidades
- f () Outros: _____

6. De que maneira você acha que joga e aprende melhor?

- a. () sozinho
- b. (x) em grupo

7. Como você faz para traduzir e/ou compreender as palavras e frases desconhecidas, em língua Inglesa, que aparecem no jogo? Utilizando sites de tradução.

8. Você se sente seguro para se comunicar em Inglês enquanto joga?

- () Sim (x) Não Por quê? Tenho pouco domínio da língua.

9. Você já chegou a utilizar o que aprendeu jogando, em outras situações da vida real?

- (x) Sim () Não qual (is) ? Na verdade sim, no trabalho usando software
Expressões de saudação por exemplo

10. Marque a alternativa sobre o (s) fator (es) que, em sua opinião, mais atrapalha(m) em seu processo de aquisição de língua inglesa.

- a. () Medo de errar e ser repreendido

- b. () Pouca familiaridade e/ou identificação com a cultura Inglesa
- c. () Dificuldade de aprendizagem de regras gramaticais
- d. () Pouco vocabulário
- e. () Falta de motivação
- f. (x) Outros: A impossibilidade de realizar um bom curso de inglês.

ANEXO 2

Questionário Sobre a Aquisição de Língua Inglesa Através dos Games

1. Marque a alternativa correspondente a sua idade.

- a. menor que 15 anos
- b. de 15 a 20 anos
- c. de 21 a 25 anos
- d. de 26 a 30 anos
- e. acima de 30 anos

2. Agora especifique seu sexo.

- a. masculino
- b. feminino

3. Antes de jogar, você já havia estudado inglês em algum curso de idiomas?

- a. sim
- b. não

Se a resposta for sim, marque uma das alternativas abaixo, especificando em que nível de conhecimento da língua inglesa você se enquadraria.

- a. elementar
- b. intermediário
- c. avançado

4. O que se pode aprender em língua Inglesa através do jogo?

- a. Ouvir e compreender algumas expressões e frases
- b. Ler e escrever textos diversos
- c. Gírias entre outras expressões informais em tal língua
- d. Aspectos culturais (tais como : vestuário, culinária, literatura, etc) e/ou históricos da língua

e. () Outros: Em alguns casos até mesmo tópicos gramaticais, onde são ensinados por um nativo

5. Em sua opinião, Qual a maior vantagem de se aprender inglês via games?

a. () o ambiente livre das pressões e exigências do mundo exterior

b. () a possibilidade de vivenciar (virtualmente) situações de uso real da língua em estudo

c. (x) a possibilidade de interação com falantes nativos da mesma

d. () participação mais ativa do jogador (aprendiz) em tal processo

e. () O caráter desafiador dos games baseado em uma sequencia de desafios que sempre exigem um pouco mais de nossas habilidades

f () Outros: _____

6. De que maneira você joga e aprende melhor?

a. () sozinho

b. (x) em grupo

7. Como você faz para traduzir e/ou compreender as palavras e frases desconhecidas, em língua Inglesa, que aparecem no jogo?

R. Muitas vezes com o uso de dicionários, ou por dedução; ou procurando alguém com um nível alto de conhecimento na língua alvo.

8. Você se sente seguro para se comunicar em Inglês enquanto joga?

(x) Sim () Não

Por quê? Porque eles sabem que não sou nativo o que conseqüentemente eles irão compreender que meu inglês não será igual ao deles, mas mesmo não sendo um falante nativo, eles ainda entendem o que quero falar quando jogávamos juntos.

9. Você já chegou a utilizar o que aprendeu jogando, em outras situações da vida real?

(x) Sim () Não

Qual(is)? Quando precisei dar informações sobre algo que estava acontecendo a um britânico.

10. Marque a alternativa sobre o(s) fator(es) que, em sua opinião, mais atrapalha(m) em seu processo de aquisição de língua inglesa.

- a. Medo de errar e ser repreendido
- b. Pouca familiaridade e/ou identificação com a cultura Inglesa
- c. Dificuldade de aprendizagem de regras gramaticais
- d. Pouco vocabulário
- e. Falta de motivação
- f. Outros: _____

ANEXO 3

Questionário Sobre a Aquisição de Língua Inglesa Através dos Games

1. Marque a alternativa correspondente a sua idade.

- a. menor que 15 anos
- b. de 15 a 20 anos
- c. de 21 a 25 anos
- d. de 26 a 30 anos
- e. acima de 30 anos

2. Agora especifique seu sexo.

- a. masculino
- b. feminino

3. Antes de jogar, você já havia estudado inglês em algum curso de idiomas?

- a. sim
- b. não

Se a resposta for sim, marque uma das alternativas abaixo, especificando em que nível de conhecimento da língua inglesa você se enquadraria.

- a. elementar
- b. intermediário
- c. avançado

4. O que se pode aprender em língua Inglesa através do jogo?

- a. Ouvir e compreender algumas expressões e frases
- b. Ler e escrever textos diversos
- c. Gírias entre outras expressões informais em tal língua
- d. Aspectos culturais (tais como : vestuário, culinária, literatura, etc) e/ou históricos da língua

e. () Outros: _____

5. Em sua opinião, Qual a maior vantagem de se aprender inglês via games?

a. () o ambiente livre das pressões e exigências do mundo exterior

b. () a possibilidade de vivenciar (virtualmente) situações de uso real da língua em estudo

c. () a possibilidade de interação com falantes nativos da mesma

d. () participação mais ativa do jogador (aprendiz) em tal processo

e. () O caráter desafiador dos games baseado em uma sequencia de desafios que sempre exigem um pouco mais de nossas habilidades

f () Outros: _____

6. De que maneira você acha que joga e aprende melhor?

a. () sozinho

b. () em grupo

7. Como você faz para traduzir e/ou compreender as palavras e frases desconhecidas, em língua Inglesa, que aparecem no jogo?

RESPOSTA: Através de dicionário, tradutor online e principalmente pela interpretação do sentido das palavras pelo contexto do jogo.

8. Você se sente seguro para se comunicar em Inglês enquanto joga?

() Sim () Não Por quê? Profundamente, ainda não! Só frases simples.

9. Você já chegou a utilizar o que aprendeu jogando, em outras situações da vida real?

() Sim () Não qual (is) ? No trabalho, nos estudos escolares, e principalmente na tradução de letras de músicas internacionais.

10. Marque a alternativa sobre o (s) fator (es) que, em sua opinião, mais

atrapalha(m) em seu processo de aquisição de língua inglesa.

- a. () Medo de errar e ser repreendido
- b. () Pouca familiaridade e/ou identificação com a cultura Inglesa
- c. () Dificuldade de aprendizagem de regras gramaticais
- d. () Pouco vocabulário
- e. () Falta de motivação
- f. () Outros: _____

ANEXO 4

Questionário Sobre a Aquisição de Língua Inglesa Através dos Games

1. Marque a alternativa correspondente a sua idade.

- a. menor que 15 anos
- b. de 15 a 20 anos
- c. de 21 a 25 anos
- d. de 26 a 30 anos
- e. acima de 30 anos

2. Agora especifique seu sexo.

- a. masculino
- b. feminino

3. Antes de jogar, você já havia estudado inglês em algum curso de idiomas?

- a. sim
- b. não

Se a resposta for sim, marque uma das alternativas abaixo, especificando em que nível de conhecimento da língua inglesa você se enquadraria.

- a. elementar
- b. intermediário
- c. avançado

4. O que se pode aprender em língua Inglesa através do jogo?

- a. Ouvir e compreender algumas expressões e frases
- b. Ler e escrever textos diversos
- c. Gírias entre outras expressões informais em tal língua
- d. Aspectos culturais (tais como : vestuário, culinária, literatura, etc) e/ou históricos da língua

e. Outros: _____

5. Em sua opinião, Qual a maior vantagem de se aprender inglês via games?

- a. o ambiente livre das pressões e exigências do mundo exterior
- b. a possibilidade de vivenciar (virtualmente) situações de uso real da língua em estudo
- c. a possibilidade de interação com falantes nativos da mesma
- d. participação mais ativa do jogador (aprendiz) em tal processo
- e. O caráter desafiador dos games baseado em uma sequencia de desafios que sempre exigem um pouco mais de nossas habilidades

f Outros: _____

6. De que maneira você acha que joga e aprende melhor?

- a. sozinho
- b. em grupo

7. Como você faz para traduzir e/ou compreender as palavras e frases desconhecidas, em língua Inglesa, que aparecem no jogo? **Na maioria das vezes consigo entende-las simplesmente pela situação do jogo, mais também faço uso de alguns sites de tradução online.**

8. Você se sente seguro para se comunicar em Inglês enquanto joga?

- Sim Não **Por quê? Por que no jogo nos comunicamos de uma mais livre, se erramos alguma palavra, alguém vem e ajuda, o mais importante é que agente possa se entender.**

9. Você já chegou a utilizar o que aprendeu jogando, em outras situações da vida real?

- Sim Não **qual (is) ? Em vestibulares, na universidade, para se comunicar com um componente de uma banda inglesa que eu sou fã, etc....**

10. Marque a alternativa sobre o (s) fator (es) que, em sua opinião, mais atrapalha(m) em seu processo de aquisição de língua inglesa.

- a. Medo de errar e ser repreendido
- b. Pouca familiaridade e/ou identificação com a cultura Inglesa
- c. Dificuldade de aprendizagem de regras gramaticais
- d. Pouco vocabulário
- e. Falta de motivação
- f. Outros: _____

ANEXO 5**Questionário Sobre a Aquisição de Língua Inglesa Através dos Games**

1. Marque a alternativa correspondente a sua idade.

- a. menor que 15 anos
- b. de 15 a 20 anos
- c. de 21 a 25 anos
- d. de 26 a 30 anos
- e. acima de 30 anos

2. Agora especifique seu sexo.

- a. masculino
- b. feminino

3. Antes de jogar, você já havia estudado inglês em algum curso de idiomas?

- a. sim
- b. não

Se a resposta for sim, marque uma das alternativas abaixo, especificando em que nível de conhecimento da língua inglesa você se enquadraria.

- a. elementar
- b. intermediário
- c. avançado

4. O que se pode aprender em língua Inglesa através do jogo?

- a. Ouvir e compreender algumas expressões e frases
- b. Ler e escrever textos diversos
- c. Gírias entre outras expressões informais em tal língua
- d. Aspectos culturais (tais como : vestuário, culinária, literatura, etc) e/ou históricos da língua
- e. Outros: _____

5. Em sua opinião, Qual a maior vantagem de se aprender inglês via games?
- a. o ambiente livre das pressões e exigências do mundo exterior
 - b. a possibilidade de vivenciar (virtualmente) situações de uso real da língua em estudo
 - c. a possibilidade de interação com falantes nativos da mesma
 - d. participação mais ativa do jogador (aprendiz) em tal processo
 - e. O caráter desafiador dos games baseado em uma sequencia de desafios que sempre exigem um pouco mais de nossas habilidades
 - f. Outros: _____

6. De que maneira você acha que joga e aprende melhor?
- a. sozinho
 - b. em grupo

7. Como você faz para traduzir e/ou compreender as palavras e frases desconhecidas, em língua Inglesa, que aparecem no jogo?
- Basta utilizar um dicionário de Inglês.

8. Você se sente seguro para se comunicar em Inglês enquanto joga?
- Sim Não Por quê? _____

Além de já ter uma certa vivência no idioma, o que me dá essa tranquilidade, temos o auxílio de muitas ferramentas que ajudam nessa comunicação advindas da web 2.0, como por exemplo o google tradutor.

9. Você já chegou a utilizar o que aprendeu jogando, em outras situações da vida real?
- Sim Não qual (is) ? Na faculdade em aulas principalmente de literatura Inglesa e no trabalho em diversas ocasiões.

10. Marque a alternativa sobre o (s) fator (es) que, em sua opinião, mais

atrapalha(m) em seu processo de aquisição de língua inglesa.

- a. () Medo de errar e ser repreendido
- b. () Pouca familiaridade e/ou identificação com a cultura Inglesa
- c. (x) Dificuldade de aprendizagem de regras gramaticais
- d. () Pouco vocabulário
- e. () Falta de motivação
- f. () Outros: _____