



LETRAMENTOS DIGITAIS E AS PERSPECTIVAS PARA OS JOGOS DIGITAIS NA APRENDIZAGEM DE LÍNGUA INGLESA

Debora Diovana de Jesus¹
Universidade Estadual de Goiás

Guido de Oliveira Carvalho²
Universidade Estadual de Goiás

Resumo: A presente comunicação tem o objetivo de apresentar uma discussão sobre os jogos digitais e suas possibilidades na aprendizagem de Língua Inglesa. Sendo assim o estudo busca responder a seguinte pergunta “Os jogos digitais auxiliam na aprendizagem da Língua Inglesa?”. As propostas apresentadas estão pautadas nos estudos sobre letramentos digitais (Dudenev, Hockly, Pegrum, 2016) e na perspectiva sobre os jogos em relação às novas mudanças de ensino devido as exigências dos nativos digitais (Prensky, 2012; Avelar; Freitas, 2018). Para a realização desta pesquisa utilizamos uma abordagem qualitativa. A coleta de dados foi realizada através de questionários e captura de telas e vídeos de jogos, sendo que a análise partiu da experiência dos alunos com instrumentos tecnológicos. Os resultados da pesquisa demonstraram que os participantes consideram que os jogos digitais e as tecnologias favorecerem o aprendizado da Língua Inglesa, visto que os jogos têm o poder de provocar, estimular e motivar os seus jogadores. Portanto, as oportunidades que emergem desse contexto possuem oportunidades de promover um aprendizado significativo para os alunos.

Palavras-chave: Jogos digitais. Língua Inglesa. Letramentos digitais.

Introdução

O ensino-aprendizagem de Língua Inglesa precisa se desenvolver buscando vieses que supram a necessidade da sociedade emergente e também dos nativos digitais. Prensky (2012, p. 75) introduz o conceito de nativos digitais como “falantes nativos da linguagem digital dos computadores, videogames e internet”.

Os nativos digitais são pertencentes de uma era na qual a tecnologia permeia as suas vidas diariamente fazendo com que os métodos tradicionais de ensino possam ser considerados chatos pelos alunos, visto que as aulas não agregam a linguagem que é utilizada no cotidiano. Posto isto, os instrumentos tecnológicos podem ser aliados na busca por uma aprendizagem que

¹ Graduada em Letras pela Universidade Estadual de Goiás. E-mail: jesus123believer@gmail.com.

² Doutor em Letras pela Universidade Federal de Goiás. Professor do curso de Letras da UEG-Câmpus Coralina. E-mail: longevos2020@gmail.com.



encante e colabore para o ensino de uma Língua estrangeira para os nativos da era digital e todos os alunos da nova sociedade contemporânea visto que os jovens inseridos são seduzidos por ferramentas tecnológicas principalmente os jogos.

Deste modo, este trabalho discute como o uso de jogos digitais podem ser aliados no ensino, no que tange ao aprendizado da Língua Inglesa, visando os novos moldes de ensino que podem proporcionar um aprendizado significativo e que atraia a atenção dos jovens em um mundo globalizado. Consideramos esse contexto em estreito relacionamento com as tecnologias, juntamente com o letramento digital, mostrando como são essenciais para uma atuação ativa na sociedade e como eles podem ser importantes nas práticas educativas.

Jogos digitais na aprendizagem de Língua Inglesa

A sociedade contemporânea é formada por nativos digitais, que estão imersos em um cenário tecnológico exigindo a participação em atividades mediadas pelas tecnologias, visto que estamos inseridos em uma cultura digital.

Devido a sociedade ter uma integração contínua com a informática, é de suma relevância que o ensino tenha uma transformação, visto que os jovens do século XXI tendem a ter a sua aquisição de aprendizagem por outras vias. Essas novas matrizes são voltadas para um conhecimento visando o ambiente tecnológico, pois os jovens dessa geração são imersos em uma cultura digital.

Os jogos compreendem tecnologias digitais e salientam a significância de se pensar nas novas formas de conhecimento emergentes da sociedade, no qual podem ser um dos grandes aliados para os novos paradigmas de ensino principalmente relacionados ao Ensino da Língua Estrangeira. De acordo com Kenski (2012, p. 20, *apud* Sousa, Oliveira e Martins, 2020, p. 9) “As velozes transformações tecnológicas da atualidade impõem novos ritmos e dimensões à tarefa de ensinar e aprender. É preciso estar em permanente estado de aprendizagem e de adaptação ao novo”.

Prensky (2012) defende o uso dos jogos digitais na educação, tendo em vista uma nova metodologia voltada para a renovação da sua didática, no qual busca valorização e imersão no que tange a transformação do ensino e aprendizado, com esse novo formato de educação em uma aprendizagem lúdica, prática e funcional. De acordo com Costa (2017, p. 15), “Analisar a importância dos jogos digitais nos processos de ensino e de aprendizagem da Língua Inglesa



fará com que o aluno tenha mais interesse em aprender e a grande motivação está na diversão ao jogar”.

Costa (2017) afirma que o jogo digital não é apenas uma forma de se divertir, mas uma ferramenta de ensino que pode ajudar no desenvolvimento psicomotor da criança e/ou adolescente. Os jogos transmitem uma complementação entre a diversão e o aprendizado, dessa forma podem colaborar com a parte cognitiva, aprimorar a sua interatividade social, sem que os jovens percam a sua essência de competição, distração e diversão. Aprende-se brincando e utilizando os benefícios que esse instrumento pode proporcionar. Segundo Costa (2017, p. 24-25),

Entender a possibilidade de brincar através do jogo digital e construir uma condição favorável ao uso da língua inglesa, expondo a criança a um ambiente que lhe trará benefícios cognitivos e ao mesmo tempo proporcionar um universo vasto de conhecimento em língua inglesa, trabalhando a escrita (write), a leitura (read) e a audição (listen).

De acordo com Avelar e Freitas (2018) ter o aprendizado pelo viés tecnológico pode promover um ensino que proporciona contato direto com a língua em uso. Esse contato é um dos grandes quesitos importantes para o aprendizado de línguas. Dessa forma, os jogos que só podem ser jogados em Língua Inglesa proporcionam uma necessidade comunicativa para os jogadores.

Metodologia

Para este estudo foi utilizado a pesquisa qualitativa, por se tratar de um trabalho que tem como objetivo analisar experiências humanas no intuito de responder a pergunta chave do artigo “Os jogos digitais auxiliam na aprendizagem da Língua Inglesa?”. Esta pesquisa trata-se de um estudo de caso. Consoante Carvalho (2012), é necessária sua realização quando o pesquisador investiga uma única unidade, que pode ser um professor, um aluno, um grupo de alunos, uma escola ou uma comunidade. Sendo assim, o projeto adota a pesquisa qualitativa no qual terá um estudo de caso a partir da observação de 3 alunos do Ensino Médio.

Dado as características da pesquisa, na qual buscamos compreender os processos educacionais, percebemos que a ferramenta de coleta/produção de dados propícia à pesquisa é o questionário. Segundo Fernandes (2008), o questionário é uma série de perguntas que devem



ser respondidas pelo participante, podem ser limitados em extensões e deve conter uma explicação relacionada as perguntas para um maior entendimento do participante da pesquisa.

Em consequência de ser um estudo de caso que contempla a verificação a partir de jogos digitais, o grupo de participantes do projeto são três alunos do sexo masculino do Ensino Médio, com idades de 16 a 17 anos, e esses alunos ambos são de escolas privadas, contudo se localizam em cidades diferentes: dois alunos participantes moram em Mozarlândia e um aluno mora em Goiânia. Os nomes dos colaboradores da pesquisa não foram revelados para preservar a identidade dos mesmos, dessa forma foram usados codinomes, no qual os alunos puderam escolher nomes de algum personagem, ou dos próprios avatares que eles utilizam nos jogos ou qualquer outro nome relacionado aos jogos.

Instrumentos para coleta de dados

Os instrumentos utilizados para a coleta de dados foram o questionário e as partidas virtuais. Primeiramente temos a experiências dos alunos com base no acompanhamento durante as partidas virtuais com os participantes do projeto. Essas interações virtuais eram realizadas semanalmente com os alunos para que eles pudessem jogar, esses encontros virtuais aconteciam dependendo da disponibilidade dos participantes da pesquisa.

Essas atividades virtuais foram realizadas por meio de um aplicativo de mensagens instantâneas – *Whatsapp* – e também por ligações realizadas pelo mesmo aplicativo e também por outro aplicativo Xbox que eram realizadas durante as partidas.

Caracterização dos jogos

Para realizar essa pesquisa com o intuito de verificar o potencial dos jogos digitais e sua influência no processo de aprendizagem de Língua Inglesa, optamos por utilizar três jogos digitais comerciais, e um deles além de ser comercial também pode ser utilizado com propósitos de fins educativos e entretenimento dependendo do intuito do jogador. Os jogos comerciais são o *Free Fire* e *Call of Duty*, e o jogo que pode ser usado para fins educativos é o *Minecraft*.

Segundo Bahls, Caldas e Siqueira (2021), o *Free Fire* é um jogo no estilo *Battle Royale*³ neste estilo de jogo apenas o último sobrevivente se consagra vencedor. No *Free Fire* os

³ “Estilo de jogo que consiste em diversos jogadores batalharem entre si, onde o último sobrevivente vence a disputa”. Neves (2020, p. 7)



jogadores, com até 50 participantes, são largados em uma ilha, com o objetivo de procurar equipamentos e armas para alcançar o objetivo do jogo que consiste em eliminar os seus adversários e sobreviver. Por ser um jogo popular no mundo todo ele é encontrado nos celulares de muitos alunos/alunas.

Figura 1: Tela principal do jogo durante as sessões das partidas com os participantes



Fonte: arquivo pessoal da autora.

O segundo jogo, *Call of Duty*, também conhecido como *Cod*, é um jogo de ação de tiro em primeira-pessoa, no qual o jogador tem a visão do jogo a partir do olho do seu personagem, sendo assim o jogador enxerga o que o seu personagem visualiza durante o jogo no estilo *Battle Royale*. O *Call of Duty Mobile* é uma adaptação do jogo da série no PC e consoles para o *smartphone* na tentativa de ter a impressão de se estar jogando no computador e consoles.

Dentro do jogo, o interator Ghost assume vários papéis de soldados durante as partidas. O cenário se passa na Segunda Guerra Mundial onde os soldados lutam lado a lado dos seus companheiros de agrupamento, e também contra novas ameaças contemporâneas. No estilo *mobile* o jogo só pode ser jogado no modo *multiplayer*, neste formato você vai sempre jogar com e contra outros jogadores.



Figura 2: Tela principal do jogo de um dos participantes da pesquisa.



Fonte: arquivo pessoal da autora

O terceiro jogo, *Minecraft*, é um jogo mundialmente famoso, e foi desenvolvido por Markus Persson, também conhecido como Notch, um desenvolvedor de jogos. Segundo Miranda (2020, página digital), podemos definir o *Minecraft* como:

um jogo eletrônico lançado em 2009 que consiste em sobreviver em um mundo formado (majoritariamente) por blocos cúbicos. Steve, o personagem controlado pelo jogador, inicia o jogo em um ambiente repleto de árvores, montanhas, rios. Seu objetivo é coletar recursos (madeira, rochas, minérios, carvão, alimentos) e construir ferramentas e abrigos cada vez melhores para sobreviver e se salvar dos monstros que surgem durante a noite.

Além de proporcionar entretenimento o jogo também pode ser usado para fins educativos, visto que dentro do jogo o jogador pode desenvolver sua criatividade, percepção espacial, habilidades matemáticas, senso estético entre outras habilidades.

Figura 3: Tela principal do jogo de um dos participantes da pesquisa.



Fonte: arquivo pessoal da autora.



Análise de dados e resultados

Com base no material coletado, buscamos ponderar e refletir sobre os dados reunidos no decurso do projeto tendo como base o meu referencial teórico. Iniciamos minha análise com suporte nas sessões de jogos, em seguida, nos dados relacionados aos questionários que foram aplicados aos alunos-participantes.

As sessões de jogos

As sessões de jogos ocorreram entre os meses de outubro e novembro de 2021. Por se tratar de três alunos que moram em cidades diferentes e têm diferentes horários disponíveis as sessões de jogos foram realizadas de acordo com o tempo dos participantes da pesquisa.

As partidas dos jogos *Free Fire*, *Call of Duty* e *Minecraft* tiveram uma duração média de 1 hora para cada partida e a mais curta de 30 minutos. Mesmo com o idioma em Língua Inglesa os alunos se mostraram bastante animados com os jogos e super motivados a jogar as partidas.

No jogo *Free Fire* podemos perceber vários elementos que podem colaborar com o aprendizado dos alunos, começando com o próprio nome que significa (fogo livre). Desde o início do jogo os alunos têm o contato com a Língua Inglesa, visto que na tela principal os alunos se deparam com todos as suas configurações em Língua Inglesa. Em seguida, o aluno é levado a usar os seus conhecimentos para poder jogar desde o início da partida, ao trocar armas ou roupas durante a partida, convidar amigos para poder entrar na partida, escolher deixar o avião para o início dos jogos etc. Pode-se deduzir que todos esses elementos vão sendo internalizados pelos alunos em um processo constante em todas as partidas.

Posto isto, quando mais o aluno joga o jogo ele vai internalizando essas palavras e também adquirindo um novo vocabulário com palavras que eles desconhecem. Com o jogo *Call of Duty* o aluno também vivenciará esse contato com a língua Inglesa e pode adquirir o vocabulário relacionado a perspectiva do jogo além de ter o contato com jogadores do mundo todo afim de atingirem a sua meta. Durante a partida os alunos também podem melhorar o seu *listening* pois, assim como no *Free Fire*, tem narração durante as partidas.

Durante as sessões com os alunos fica evidente como eles ficam expostos ao idioma em língua Inglesa a todo momento, no qual os alunos vão internalizando as palavras que não



conhecem e aprendendo o significado de novas palavras. Assim, adquirem um novo vocabulário tendo um aprendizado ativo e com contato que é de extrema necessidade na Língua Inglesa.

Nas sessões dos jogos com o *Minecraft* é possível ver que, assim como os outros jogos, o aprendizado já começa pelo próprio nome, visto que *craft* significa construir, que é um dos objetivos dos alunos no jogo. Desde o início do jogo o aluno é motivado usar o seu conhecimento acerca da língua inglesa para poder começar o jogo, escolher as características do seu personagem e entre outras questões que devem ser realizadas antes da partida começar. No decurso do jogo todos os elementos que são usados para construção do mundo são mostrados para os alunos em língua inglesa, desde a construção da casa até a criação de um animal. Assim o aluno vai conhecendo todas as suas criações em língua Inglesa, além de poder ter interação com outros alunos e poder ter um aprendizado com significado e com diversão.

Questionário

Com base nos dados obtidos no questionário, infere-se que os alunos se enquadram no perfil de “nativos digitais”, conforme pautado por Prensky (2012), dessa forma podemos observar que esses alunos têm grande propriedade em relação as tecnologias e que elas fazem parte do seu dia-a-dia, principalmente o *smartphone*.

Pudemos inferir que os participantes da pesquisa utilizam a tecnologia para poderem jogar e também como fonte de estudos, e se mostraram bastante entusiasmados com jogos no *smartphone*. Posto isto, podemos indicar que os participantes buscam interatividade propiciada pelos jogos que podem motivar, estimular os seus jogadores.

Em relação as perguntas ao foco principal da pesquisa que elenca se os jogos digitais e o ambiente tecnológico podem influenciar e colaborar com esse aprendizado uma das questões indagava: “Na sua visão, como os jogos digitais podem colaborar para o seu aprendizado da Língua Inglesa?”. Ao serem questionados, os alunos foram unânimes ao falar que os jogos podem contribuir para o seu aprendizado como pode ser evidenciado nos trechos abaixo:

Podem ser as mínimas palavras, porém já ajudam demais no aprendizado. (Kveira)

Trazendo exemplos na vida real, objetos, elementos da natureza e diálogos no jogo. Obviamente tudo em inglês. (Parwou)



Com base no pressuposto de que a tecnologia, juntamente com os jogos, pode motivar nesse aprendizado, os participantes foram indagados com a seguinte pergunta: “Você tem alguma experiência com aprendizado de Inglês através de tecnologia? Descreva-a”. Os alunos enfatizaram que já tiveram o aprendizado mediado por jogos digitais, como pode ser visto nos excertos destacados a seguir:

Sim, por meio de jogos e séries. (Kveira)

Sim. Os games em si me ajudaram a interpretar o inglês de uma forma mais divertida, principalmente com nomes específicos que eu passei a conhecer após o contato com essas tecnologias. (Vini55.sx)

Uma das questões era direcionada a saber se os alunos já jogaram e se atualmente jogam jogos que utilizam a Língua Inglesa. Todos os alunos afirmaram que já jogaram e ainda jogam. Dentre as perguntas com esse cunho elas interpelavam se os alunos lembravam o nome desses jogos e se eles consideravam que poderiam contribuir para o seu nível de conhecimento em Inglês e por fim se atualmente eles jogam algum jogo com esse cunho.

Considerações finais

A partir dos dados analisados podemos confirmar que os alunos se inserem no perfil dos nativos digitais. Os alunos participantes têm a tecnologia introduzida na sua vida cotidiana e todos tem acesso à Internet. Durante o projeto, os participantes se mostraram conhecedores das várias semioses que podemos encontrar na tecnologia, sendo que foram utilizados letramentos específicos para a participação como o letramento em jogos, um dos letramentos digitais que circundam o contato com a tecnologia.

Com base nos excertos e nos dados analisados é possível evidenciar que os jogos podem ser aliados para o aprendizado da Língua Inglesa, podendo ter um aprendizado dinâmico e com significado, visto que os jogos fazem parte da vida dos alunos. É de suma importância que os alunos aprendam com base na sua interação – sendo os jogos uma possibilidade de interação – com a língua inglesa, podendo assim interagir com ela, com os amigos. Posto isto, o ensino tem que ter um significado para o aluno com práticas conectadas às suas vivências.



Como mencionado na análise dos questionários usar esse molde de aprendizado pode trazer para o aluno um aprendizado mais atrativo e descontraído podendo atrair e chamar a atenção dos alunos a aprender uma segunda Língua.

Portanto, com base nos dados e nas respostas, conclui-se que os alunos atribuem a possibilidade de aprender com os jogos digitais, evidenciando que esse tipo de ensino pode ser pensado em ser introduzida no cotidiano dos alunos, visto que ela pode proporcionar um aprendizado significativo.

Referências

AVELAR, Michely; FREITAS, Carla Conti de. O uso de jogos digitais como prática de multiletramentos: desafio na formação de professores. In: FREITAS, C.C.; BROSSI, G. C.; SILVA, V. R.; HERMES JUNIOR, A. T. (org.). **Diálogos entre a universidade e a escola na [trans]formação de professores de línguas**. Anápolis: Editora UEG, p. 209-226, 2018.

BAHLS, Diego Paiva; CALDAS, Felipe Rodrigo; SIQUEIRA, Carolina Cordeiro. Representações de gênero no jogo FreeFire: uma problemática fundamentada na cultura visual. In: ACCORSI, Fernanda Amorim; BALISCEI, João Paulo; TAKARA, Samilo (Orgs.). **Como pode uma pedagogia viver fora da escola? Estudos sobre pedagogias culturais**. Londrina: Syntagma Editores, 2021.

CARVALHO, Guido de Oliveira. **A pesquisa em linguística aplicada na universidade**. Goiás: Universidade Estadual de Goiás – Campus Cora Coralina, 2012. Apostila.

COSTA, Rodrigo Guimarães Lopes da. **Os jogos digitais e a Língua Inglesa**. Rio de Janeiro: Universidade Castelo Branco, 2017.

DUDENEY, Gavin; HOCKLY, Nicky; PEGRUM, Mark. **Letramentos digitais**. São Paulo: Parábola Editorial, 2016.

FERNANDES, Ivone de Souza. **Metodologia para trabalhos científicos**. Rio de Janeiro: Descubra, 2008.

MIRANDA, Lucas Mascarenhas de. *Minecraft*: além da diversão. **Ciência hoje**, 2020. Disponível em < <https://cienciahoje.org.br/artigo/Minecraft-alem-da-diversao/> >. Acesso em 20 de dez. de 2021.

NEVES, Renan Fillipy Barbosa Trindade. **Estratégias publicitárias imersivas no game Fortnite**. 2020. Monografia- Universidade Católica de Goiás (PUC Goiás).

PRENSKY, Marc. **Aprendizagem baseada em jogos digitais**. São Paulo: Editora Senac, 2012.

SOUSA, Carlos Henrique Andrade de; OLIVEIRA, Francisco Thiago Chaves de; MARTINS, Elcimar Simão. Ensino de Língua Inglesa e cultura digital em tempos de pandemia: o desafio de superar o curto espaço de tempo entre o dito e o vivido. **ReDoc**, v. 4, n. 3, 2020. Disponível em < <https://doi.org/10.12957/redoc.2020.53901> > Acesso em 02/07/2021.