ISSN 2447-9357

O USO DE JOGOS TIPO *ROLE PLAYING GAMES* (RPG) PARA NOVAS POSSIBILIDADES DE APRENDIZAGEM DE INGLÊS COMO LÍNGUA ESTRANGEIRA

Cláudio Henrique Costa Bueno 1,
Profa. Dra. Barbra Sabota 2

1 Graduando do curso de Letras do Campus Anápolis de CSEH/UEG.
2 Doutora em Letras e Linguística e Docente da Universidade Estadual de Goiás.

Resumo: Este estudo tem por objetivo analisar a possibilidade de aprender inglês como Língua Estrangeiro por meio do uso de TDIC (Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação), foco central de investigação dos membros do grupo de estudos TDLE. O artigo tem como enfoque discutir os principais pontos que embasam teoricamente a nossa pesquisa tais como Zagal, Kishimoto, importantes teóricos que estudam sobre a aprendizagem por meio de jogos eletrônicos e RPG. Utilizamos este embasamento para analisar alguns jogos *Role Playing Games (RPG* como *(League of Legends, Ragnarok, Final Fantasy, SuperMárioWorld e o Warcraft*) buscando perceber que possibilidades de aprendizagem de inglês são viabilizadas por meio do uso destes jogos RPG's. Esta pesquisa dá continuidade aos estudos iniciados nos anos de 2013 e 2014 e busca ampliar nossa compreensão sobre o tema.

Palavras-chave: Tecnologias, Língua Estrangeira, Jogos RPG's

Abstract: This summary has the objective of presenting a research on the use of Role Playing games in the process of learning English as a foreign language. This contemplates the focus of studying DICT (Digital Information and Communication Technologies) as a means of facilitating the learning goals, main goal of the TDELE study group, as well. The article is focused in discussing the main points that theoretically underlie our research such as Zagal, Kishimoto, important theorists who study about learning through electronic games and RPG. We use this basis to analyze some Role Playing Games (RPG) as (*League of Legends, Ragnarok, Final Fantasy, SuperMárioWorld e o Warcraft*) trying to demonstrate that English learning opportunities are made possible through the use of these RPG games. This research

ISSN 2447-9357

continues the studies initiated in the years of 2013 and 2014 with the objective to expand our understanding of the subject.

Keywords: Technology, Foreign Language, RPG.

Introdução

A interação por meio de jogos eletrônica RPG na aprendizagem de língua estrangeira é um hábito naturalizado, nos tempos atuais em situações do nosso cotidiano. Aliás, quando afirmo que seja um hábito naturalizado refiro-me ao fato de que a maioria dos jogos de videogames RPG e os jogos online RPG, já vem com a história em língua inglesa, ou um jogo muito famoso criado por alguma empresa desenvolvedora estrangeira. Assim os jogadores acabam se adaptando com a idéia de usar a língua inglesa enquanto prática um jogo.

Além de os jogos RPG serem um dos setores mais lucrativos do comércio e do entretenimento da atualidade, são ferramentas que possuem um alto nível de possibilidade para a aprendizagem de uma língua estrangeira, além de trabalharmos também com a interação, possibilidades de comunicação e tomadas de decisões.

Os fatores apresentados acima foram de extrema relevância para levarmos em frente esta pesquisa para o nosso grupo de estudos TDLE no qual nós, como pesquisadores de iniciação científica e colaboradores de estudo participamos, juntamente com a minha orientadora de pesquisa Profª Dr Barbra Sabota, coordenadora do grupo de estudos (TDLE) da Universidade Estadual de Goiás (UEG).

Há algum tempo, venho estudando e analisando os jogos eletrônicos e os aplicativos de língua estrangeira. Um fator relevante que me interessou para a escolha deste objeto de estudo é que às vezes a maioria das pessoas tem vontade de aprender inglês, mas, contudo não tem um tempo específico para programar seus estudos como, por exemplo, em cursos privados e escolas particulares de línguas. Por meio da utilização dessas determinadas tecnologias como ferramenta de aprendizagens, conhecidas como TDIC's (Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação), penso que há possibilidades para a aprendizagem de língua estrangeira.

Sabota e Bueno 2015, afirmam isto quando dizem que:

> Além de habilidades de comunicação e linguagem desenvolvidas durante um jogo ou aplicativo pode se trazer benefícios tanto quanto o aspecto cultural (investigando o contexto de que os jogos estão

ISSN 2447-9357

> inseridos); e lingüístico (explorando o modo como que o jogador pode desenvolver e aprender estas habilidades linguísticas (BUENO e SABOTA , 2015, p.3)

Entretanto há muito ainda sobre o que ser estudado nessas práticas colaborativas relacionadas à aprendizagem de inglês por meio de jogos eletrônicos e aplicativos de línguas, pois sabemos que se trata de um estudo atual e que sempre estará aberto a novas ferramentas de aprendizagens de caráter tecnológico.

Referencial Teórico

Durante a pesquisa tivemos o estudo de diversos autores da aprendizagem colaborativa de inglês, mas dentro de grande importância podemos afirmar a fala de Prensky na qual afirma:

> O ser humano apresenta um grande potencial para aprendizagem de uma língua desde que ela envolva atenção e colaboração, sendo que devido a esta grande quantidade de informação e recursos tecnológicos, atualmente a internet já desenvolve jogos onde se produzem atividades de gramática e escrita do inglês (PRENSKY, 2006, p.20).

Nessa fala de Prensky, percebemos que isso apenas reforça a nossa conclusão de que o uso de tecnologias digitais como ferramentas para a aprendizagem de língua estrangeira vem se tornando cada dia mais importantes e que a utilização de jogos eletrônicos e aplicativos de língua para a aprendizagem de inglês vêm se tornando cada vez mais comum em nossos hábitos.

Estudos recentes feitos por Zagal (2010) traça um panorama dos espaços que os videogames e os aplicativos tem ocupados em algumas sociedades, é interessante citarmos este autor, pois ele afirma que:

> Videogames estão se tornando, cada vez mais, importantes por parte da vida das pessoas. Entre alguns grupos, como estudantes do ensino superior, jogar videogame, utilizar um aplicativo é, virtualmente um lugar comum. Segundo a Associação de Software e Entretenimento (ESA), 75% dos chefes de família nos Estados Unidos da América jogam videogames e o jogador (não comprador) médio possui trinta anos. Essas estáticas são impressionantemente similares em outros locais como a Grã Bretanha, em que 59% da população entre seis e 65 anos são gamers. Para muitos, o jogo de computador já são um fenômeno de importância cultural do que filmes ou até talvez esportes. Videogames estão inegavelmente afetando a nossa cultura, os modos como socializamos e comunicamos e, como nós refletimos sobre o mundo (ZAGAL 2010, p.1).

ISSN 2447-9357

Temos que consciência que quanto se fala a aprendizagem de línguas por meio de jogos eletrônicos, RPG e videogames têm um grande desafio a se enfrentar, pois são poucas as pessoas que vêem os jogos de videogame e os aplicativos como uma ferramenta para a aprendizagem de inglês, mas como Zagal afirma este pensamento começa a se mudar em meados dos anos para cá, pois sabemos que a aprendizagem de inglês já vem alcançando outros tipos de ferramentas de aprendizagem como os jogos RPG, por exemplo.

Em relação aos jogos eletrônicos, a compreensão de que a atenção dirigida pode colaborar com o processo de aprendizagem corrobora nossa tese de que o uso de jogos é benéfico ao ambiente escolar indicando uma forma do professor e do estudante interessados em uma língua estrangeira repensar a prática de ensino e aprendizagem de línguas. Considerando também, que o jogo não pode ser uma ferramenta de aprendizagem que pode ser inserida apenas na escola, contudo fora dela também. Como a internet, os urls://, os canais de aprendizagem que proporcionam jogos "*RPG Online"*, como o "*Legend Online"*, *o "League of Legend"*, jogos de interação, cooperação e colaboração virtuais.

Bueno 2015 afirma que:

> Entretanto nós pesquisadores de línguas estrangeiras temos a percepção que um jogo eletrônico não vai ensinar todas as habilidades e formas de aprendizagem de línguas estrangeiras, como vocabulários, abordagens lexicais, abordagens gramaticais. Como profissional competente tem a consciência de que ninguém aprendera toda a língua inglesa jogando, contudo pode se aprender algumas gírias, expressões e potenciais de comunicação durante a prática da ação (momento em que se joga. (BUENO, 2015, p. 05)

Logicamente, se ocorre uma aprendizagem na qual é construída pelo sujeito e ela se parte de acordo com o seu meio social, no caso, por exemplo, os jogos RPG onde o aluno pode desenvolver prática de inglês por meio de um recurso tecnológico, escolhendo o jogo que quer jogar, o tipo de jogo RPG que lhe interessa o contexto do jogo (se o jogador gosta mais de jogo de guerra, de luta, ou tiro), por exemplo, são características que podem a vir ser estudadas de acordo com a interação social do player.

Metodologia

Quanto à análise dos dados, ainda pretende-se a ser executada analisando os jogos RPG fazendo um estudo documental qualitativo e interpretativo no qual serão estudados e analisados alguns jogos RPG por meio de uma triangulação de dados como, por exemplo, (*League of Legends, Ragnarok, Final Fantasy, SuperMárioWorld e o Warcraft)*; pois desconfiamos que estes jogos eletrônicos apresentam grandes possibilidades de influência

ISSN 2447-9357

para a aprendizagem de línguas por meio de processos de interação e colaboração. Onde um participante pode se comunicar e interagir com o outro dentre de uma rede social de jogos online.

Este tipo de analise será de grande importância para as nossas pesquisas no qual poderemos interagir com os jogos a serem analisados vendo os pontos positivos e negativos, o que pode influenciar e o que pode atrapalhar a aprendizagem de segunda língua durante a execução de um jogo eletrônico, seja ele mais ou menos interativo, educativo ou com o intuito apenas de divertir os players.

Além disso, como objetivos de pesquisa pretendemos investigar os tipos de relações que estes jogos RPG propõem e as diferentes possibilidades de se aprender uma língua estrangeira por meio de um jogo eletrônico ou RPG.

Conclusão

Fechando esta proposta de estudo, podemos dizer que muitas vezes as pessoas pensam que os jogos servem apenas para lazer e diversão e não percebem diferentes possibilidades que um jogo pode oferecer como a aprendizagem de uma língua estrangeira, por exemplo. Isso ocorre porque geralmente as pessoas que se interessam a aprender uma língua por meio de uma nova tecnologia, adotam meios práticos e na maioria das vezes não percebem a quantidade de recursos e tecnologias que auxiliam na aprendizagem de inglês e como esta segunda língua estrangeira vem se tornando cada vez mais presente em nosso cotidiano. Essas são alguns questionamentos que nosso estudo pretende levantar no nosso estudo aqui apresentado no qual será estudo e investigado por nós; pesquisadores de línguas.

Referências

BUENO C, SABOTA B, *Anais do Congresso de Ensino Pesquisa Extensão da UEG* In: Jogos de tabuleiro e o potencial de aprendizagem de inglês como língua estrangeira: possibilidades de interação e comunicação, v.2, p. 3, 2015. ISSN: 2447-8687

BUENO C, *Anais do Seminário da Rede Internacional de Escolas Criativas da UFG*_GO In: As inferências da aprendizagem colaborativa de línguas estrangeiras por meio de Role Playing Games (RPG's): Um estudo do Legend Online, v. 5, p.2, 2015.

PRENSKY, M. *Don't bother me man- I'm learning*- Minnesota: Paragon House, 2006

ZAGAL, J.P. *Ludoliteracy: defining, understanding, and suporting games education* .Pittsburg: ETC Press, 2010. Disponível em: <HTTP: // repository.cmu.edu/ectpress/4< Acesso em:20 jan.2012