

Volume
XVI

1º SEMESTRE DE 2019

ISSN 2237-3586

Aquisição de inglês por meio de videogames não didáticosGabriel Ortiz NUNES⁵⁶Andressa BRAWERMAN-ALBINI⁵⁷**Resumo**

Os videogames têm se mostrado uma forte ferramenta de aprendizagem de língua inglesa. Atualmente, é muito comum ouvir relatos de falantes que afirmam ter aprendido a língua apenas pelo uso dos jogos. Segundo Krashen (1987), a aquisição de uma segunda língua requer interação na língua-alvo na qual os falantes não precisam se preocupar com a estrutura da frase, e sim em entender a mensagem que estão recebendo. Assim, o objetivo deste trabalho é verificar as impressões de alunos de Letras - futuros professores de inglês - a respeito de jogos como ferramentas no processo de ensino-aprendizagem da língua a partir de um questionário composto por perguntas abertas e fechadas. Os resultados mostraram que os participantes são cientes da contribuição dos videogames para a aquisição da língua inglesa, principalmente nas habilidades de compreensão oral e escrita.

Palavras-chave: Aquisição. Língua Inglesa. Videogames.

Abstract

Videogames have proven to be a powerful tool to learn English. Currently, it is very common to hear non-native speakers of English say they have learned the language only by playing games. According to Krashen (1987), the acquisition of a second language requires interaction in the target language in which the speakers do not need to worry about the structure of sentences, but only understanding the message transmitted. Thus, the objective of this work is to verify the impressions of English Letters students - future English teachers - regarding videogames as tools in the English teaching-learning process through a questionnaire composed of open-ended and closed-ended questions. The results have shown that the participants are aware of the

⁵⁶ Graduando em Letras Inglês na Universidade Tecnológica Federal do Paraná - 80230-901 – Curitiba – PR. E-mail: gabriel.nouns@outlook.com.

⁵⁷ Professora doutora do Departamento Acadêmico de Línguas Estrangeiras Modernas na Universidade Tecnológica Federal do Paraná - 80230-901 – Curitiba – PR. E-mail: andbraw@utfpr.edu.br.

contribution videogames can make to English acquisition, especially regarding listening and reading abilities.

Keywords: *Acquisition. English. Videogames.*

Introdução

Entre os catalisadores já utilizados em salas de aula, principalmente nas de Língua Inglesa, podemos encontrar as músicas, vídeos, filmes e a Internet. Apesar disso, o videogame, uma das mídias eletrônicas mais presentes no mundo dos jovens da atualidade, tem sido um pouco ignorado no ambiente didático, sendo poucas as pesquisas nessa área que contemplem a aquisição de língua estrangeira (LE). Segundo Krashen (1987), a aquisição de uma segunda língua requer uma interação na língua-alvo na qual os falantes não precisam se preocupar com a estrutura da frase, mas sim em entender a mensagem que estão recebendo. O autor propõe a distinção entre aquisição e aprendizagem, em que a primeira se daria de forma inconsciente e automática e a segunda seria conscientemente, resultando do conhecimento formal sobre a língua.

Nas últimas décadas, houve uma ampla ascensão do mercado de *games*, que já superou a indústria do cinema no quesito entrada e saída de capital nos últimos anos e, até mesmo, recebeu reconhecimento artístico por museus mundialmente famosos, como o Museu de Arte Moderna de Nova York. Assim, fica claro notar que os videogames têm muitas características semelhantes às de outros materiais didáticos e não didáticos, como diálogos e enredos intrigantes e outras características exclusivas de sua interação. É nesse contexto que se nota necessário discutir a aquisição de língua inglesa por meio de videogames não didáticos, assim como também a influência do seu gênero, com o intuito de direcionar aqueles que podem no futuro querer tirar o máximo proveito desse novo instrumento de línguas da atualidade.

Dessa maneira, o objetivo desta pesquisa é verificar as impressões de alunos de Letras - futuros professores de inglês - a respeito de jogos não didáticos como ferramentas no processo de ensino-aprendizagem da língua. Para tanto, foi elaborado um questionário abordando a aquisição de língua por meio de videogames não didáticos.

Com o propósito de apresentar uma parte teórica e uma parte descritiva da

pesquisa, as próximas seções deste trabalho estão divididas de acordo com seu tema de forma sequencial. Após esta seção introdutória, há a seção teórica que relaciona o uso de videogames com alguns conceitos de aprendizagem de uma LE. Na seção seguinte, é apresentada a metodologia, seguida da análise dos resultados obtidos. Por fim, conclui-se este artigo com a seção de considerações finais.

1. Revisão de literatura

Esta seção apresenta pesquisas que investigam os princípios de aprendizagem de uma LE e sua relação com videogames, como Gee (2009), Filatro (2008 *apud* SOARES; WEISSHEIMER, 2012), Brown (2007 *apud* SOARES; WEISSHEIMER, 2012) e Oliveira e Campos (2013).

Gee (2009) analisa os bons princípios de aprendizagem que os videogames proporcionam e as suas semelhanças com alguns dos princípios utilizados em sala de aula, assim como também aspectos exclusivos da plataforma eletrônica. Antes de sua pesquisa, Gee (2009) relata que, ao observar seu filho de quatro anos jogar *Pajama Sam*, notou que embora o jogo não fosse didático, ele era repleto de desafios que psicólogos utilizam quando estudam o pensamento e aprendizagem das pessoas. Ao perceber que ele mesmo, uma pessoa mais velha, estava tendo muitas dificuldades com o jogo, o autor pensou no fato de que tantos jovens pagam muito caro para entrar em um desafio de um jogo que é difícil, longo e complexo. Foi a partir dessa reflexão que Gee concluiu que jogos não didáticos incorporam bons princípios de aprendizagem, pois se ninguém pudesse aprender e aproveitar algo desses jogos, ninguém os aceitaria - o que faz sentido pois os jogadores não gostam de um desafio fácil, fraco e curto. Gee (2009) determina, assim, que em um nível mais profundo o desafio e o aprendizado são uma grande parte do que torna bons jogos motivadores e divertidos. Consequentemente, isso causa uma aprendizagem na qual o jogador se diverte e aprende de maneira inconsciente.

Gee (2009) aponta, então, os princípios de aprendizagem que bons jogos podem trazer, sendo ao todo 16 princípios. Dentre eles, destacamos aqui os sete primeiros. O autor começa com o princípio da **identidade**, a partir da qual o jogador irá interagir nesse novo mundo no qual ele viverá, aprenderá e agirá de acordo com a sua nova identidade. O segundo é a **interação**, com jogos eletrônicos que respondem às

interações do jogador, criando uma relação entre personagem, jogador e mundo. O terceiro é a **produção**, pelo fato de o jogador construir a sua própria e única história dentro do jogo, decidindo o que ele mesmo irá produzir e fazer. O quarto é a **tomada de risco**, pois mesmo que no início o jogador falhe em vencer um desafio difícil, na próxima vez ele estará mais preparado do que anteriormente. O quinto princípio, **customização**, remete à propriedade de adaptar o jogo ao gosto do jogador, seja pelo nível de dificuldade ou pelos variados atributos e papéis em que seu personagem tem a possibilidade de atuar. O sexto princípio gatilho de aprendizagem é a **agência**, sendo o resultado dos princípios já citados acima, fazendo com que o jogador tenha a sensação de controle e domínio sobre o jogo. Outro princípio importante, a **exploração**, **incentiva** que ao invés de se cumprir diretamente o objetivo do jogo, o jogador explore o ambiente do jogo ao seu redor, deixando para trás a forma de pensamento linear. Em um videogame uma palavra está sempre relacionada a uma ação, objeto e diálogos e, melhor que um dicionário em que é apenas apresentado o significado da palavra ou verbo, o videogame traz ao jogador o seu significado situado em uma experiência em que o jogador pode observá-la sendo executado.

Pensando nisso, a teoria de aquisição da segunda língua de Krashen (1987) pode servir de apoio para o que Gee (2009) aponta, pois segundo Krashen (1987), a aquisição de uma segunda língua não requer o uso extensivo de regras gramaticais, mas sim uma interação significativa na língua-alvo por meio de comunicação natural. Neste caso, os falantes não se preocupam com a forma de seus enunciados, mas com as mensagens contextualizadas que estão transmitindo e entendendo, características essas muito condizentes com o que Gee (2009) aponta sobre a aprendizagem através de videogames.

Além disso, Filatro (2008 *apud* SOARES; WEISSHEIMER, 2012), ao utilizar da abordagem pedagógica construtivista individual, baseada na obra de Piaget, demonstra que as pessoas aprendem pela exploração com papel ativo do mundo em que elas vivem. Pensando nisso, é possível notar características muito semelhantes dentro dos videogames, os quais quase sempre apresentam mundos no qual o jogador, através de um personagem, deve explorá-los para cumprir seus objetivos.

Para Brown (2007 *apud* SOARES; WEISSHEIMER, 2012), existe um modelo ideal de aprendiz, o qual possui confiança suficiente para tomar riscos e que precisa também ser capaz de controlar a ansiedade, sendo assim, autossuficiente. Porém, não é raro que o aluno encontre dificuldade ao conhecer e dominar as suas habilidades

linguísticas por fatores como timidez e insegurança, por exemplo. Levando isso em conta, Rankin [2006 *apud* SOARES; WEISSHEIMER, 2012], pensa de forma que o videogame venha a ser uma ferramenta mais acalentadora ao aprendiz, pois segundo ele, os videogames atribuem a capacidade de mascarar a própria identidade do jogador por meio de um avatar/personagem, o que pode contribuir para diminuir fatores negativos à aprendizagem, como a ansiedade, ao ter uma interação face-a-face com falantes nativos, por exemplo.

Em um ponto mais específico, são vários os gêneros de videogames encontrados hoje em dia, contudo Oliveira e Campos (2013) apontam que os RPGs aparentam ser os principais responsáveis pela aquisição incidental de LI devido às muitas longas horas de jogo para ser finalizado e o foco no desenvolvimento do enredo e dos personagens. Os autores apresentam algumas sugestões em como utilizar os videogames como ferramenta prática dentro da sala de aula. Os autores sugerem, por exemplo, que os alunos joguem *Scribblenauts Unlimited* (PC), do gênero *puzzle*, jogo em que o jogador deve usar a sua criatividade para resolver diversos problemas, digitando o objeto/pessoa/criatura para que este apareça na tela. Assim, ao precisar salvar um gatinho na árvore, o jogador pode digitar *fireman* para que um bombeiro apareça e faça o resgate ou ser um pouco mais ousado e digitar *winged* para que o personagem ganhe asas e voe até a árvore. A atividade foi proposta para uso em sala de aula de maneira que os alunos trabalhem em duplas ou equipes, já que a criatividade é a chave para o domínio do jogo, ou então, com o professor no comando do jogo e com os alunos de suporte, dando sugestões de como resolver os problemas do jogo, sempre fazendo uso da língua inglesa (LI). Dessa forma, o jogo incorpora práticas de aprendizagem em que o jogador entra em contato com o meio em que está jogando, usando da LE para conquistar os objetivos requisitados.

Outro exemplo prático de videogames em sala de aula é o jogo mencionado por Oliveira e Campos (2013), do gênero *party games*, *Wario Ware Smooth Moves* (Wii). Nesse jogo, o jogador deve realizar movimentos com o controle para cumprir objetivos, recebendo ordens por meio de sentenças no imperativo. O jogo é intuitivo, então mesmo que o jogador não entenda a frase em inglês ele pode observar a imagem na tela, como uma pessoa segurando uma vassoura acompanhada da frase —*Don't drop it!* com o objetivo de que o jogador apoie o controle na palma de sua mão, como se equilibrasse uma vassoura, por exemplo. Trabalhando diversas inteligências, o jogador usa as

habilidades de fala e escuta para contextualizar a informação que recebe com as ações que precisa executar, remetendo assim aos princípios de aprendizagem de Gee (2009) como a tomada de risco e agência, entre outras. Os autores propõem que o jogo seja realizado em rodadas de atividades entre os alunos e que os mesmos apoiem uns aos outros por meio de dicas falando em inglês.

Na pesquisa de campo realizada pelos autores, são apresentados dois questionários que buscam verificar a contribuição de jogos para a aquisição incidental de LI em alunos do curso de Bacharelados de Sistemas de Informação (BSI) e conhecer a opinião de futuros professores de inglês (alunos de Letras Português-Inglês) acerca do papel dos videogames no ensino-aprendizagem da língua, ambos realizados com alunos de uma universidade pública do sul do Brasil. Oliveira e Campos (2013) observaram que em seu primeiro questionário todos os alunos de BSI acreditam que os videogames influenciam o seu aprendizado/aquisição da LI. Questões como o enredo e a associação de palavras com imagens foram mencionadas como fatores que contribuem para a aquisição. No que diz respeito às habilidades desenvolvidas pelos videogames, os participantes avaliaram a leitura e a compreensão oral como habilidades mais desenvolvidas se comparadas com a fala e a escrita. Em seu segundo questionário, os autores observaram que os alunos de Letras também acreditam que o videogame é uma ferramenta que contribui para a aquisição da LI. As habilidades da língua também foram avaliadas de forma semelhante aos alunos de BSI. Porém, ao serem questionados se fariam uso da ferramenta em suas aulas, alguns participantes reconheceram a limitação do videogame como uma ferramenta secundária que deve ser utilizada para aprimorar o conhecimento da língua fora do ambiente de sala de aula.

A partir dos pressupostos mencionados, a próxima seção relatará a metodologia da pesquisa conduzida.

2. Metodologia

Esta pesquisa foi composta por um questionário que aborda a aquisição de língua inglesa por meio de videogames não didáticos. Para a construção deste questionário (Apêndice), foram levadas em conta reflexões apontadas por Dornyei (2003). Segundo o autor, é necessário que as perguntas sejam equilibradas, divididas em perguntas fechadas e abertas, não produzindo um questionário muito curto ou longo

para não desmotivar o participante ao respondê-lo. Foi elaborado, assim, um questionário com oito perguntas, sendo quatro abertas, três fechadas e uma mista. Foram também apresentadas no início três perguntas abertas sobre informações pessoais.

Com respeito à escolha do instrumento de pesquisa utilizado, optou-se por um questionário devido às suas vantagens em comparação a uma entrevista pessoal, seguindo-se Dornyei (2003). O custo (horas de trabalho, deslocamento e nível da equipe), assim como o tempo para a aplicação, são menores e práticos de serem realizados. O controle, qualidade e quantidade dos dados também se tornam práticos de organizar. O anonimato ainda corrobora a coleta de dados sinceros, embora dificulte seu controle. Questionários tendem por padronizar perguntas e respostas, assim como é possível realizá-lo com mais de um participante por vez. Uma entrevista semiestruturada possibilitaria dados mais detalhados para a pesquisa, contribuindo para seu resultado. Porém, um questionário misto com perguntas abertas e fechadas realizado com um grupo maior acabou sendo uma opção viável e prática que ainda cumpre com seu objetivo: verificar as impressões de alunos de Letras - futuros professores de inglês - a respeito de jogos como ferramentas no processo de ensino-aprendizagem da língua.

Os questionários foram preenchidos por 12 estudantes de Letras Português-Inglês, sendo que seis eram alunos do sétimo período e os outros seis eram alunos do oitavo período, ou seja, já finalizando o curso e prestes a se tornarem professores. A idade dos participantes variava entre 21 e 48 anos, com média de 29 anos. O grupo era composto por cinco homens e cinco mulheres, mais dois respondentes que não se identificaram.

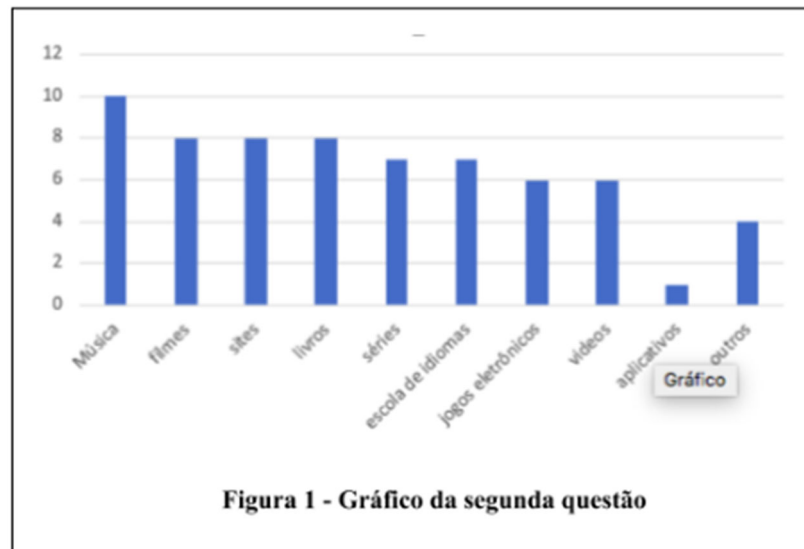
Todos os entrevistados são estudantes brasileiros de uma universidade pública no Sul do país, uma vez que a universidade pública tem por objetivo oferecer a educação a todos. Além disso, optou-se por selecionar alunos de Letras - Inglês que estão nos últimos períodos do curso por estarem dentro de uma licenciatura e terem uma ampla perspectiva acadêmica com relação à visão de lecionar e ser professor, assim como estarem em grande contato com a língua inglesa, que é ponto chave dentro dos videogames. Não foram pré-selecionados alunos que já tivessem relação com os videogames, já que o objetivo da pesquisa também é analisar impressões de futuros professores de língua inglesa que não têm muito contato com essa área.

Com relação aos tipos de jogos eletrônicos explorados, foram considerados

como videogames todas as plataformas: console, *smartphone* e console, etc. Foram filtrados, porém, os gêneros de jogos da entrevista. Como existem mais de 60 gêneros possíveis, optou-se por escolher os mais comuns, partindo-se do ponto que são os mais vendidos atualmente (Ign website). Foram, assim, selecionados os jogos de RPG, *puzzle*, estratégia, esporte e simulação, que se caracterizam por um jogador que direciona apenas comandos para completar o objetivo do jogo. Foram incluídos também os gêneros de ação, aventura, terror, corrida e FPS (jogos de tiro), que têm por maior característica em comum o controle do jogador em terceira pessoa sobre um personagem, o qual ele controla para cumprir seus objetivos.

Em relação à experiência dos participantes com jogos eletrônicos, oito responderam que jogavam há mais de três anos e quatro alunos responderam que não jogavam videogames, dando, assim, um total de 66% dos alunos que jogavam videogames. É interessante notar que nenhum participante jogava há menos de 3 anos, há 1 ano ou há 6 meses, as outras opções citadas no questionário.

A respeito das ferramentas utilizadas pelos alunos para aprender inglês, as respostas obtidas foram variadas. Entretanto, as mais comuns foram: música em primeiro lugar - com 10 respostas; filmes, sites e livros em segundo lugar - com oito respostas cada; séries e escola de idiomas como a terceira opção mais escolhida - com sete respostas; e vídeos como a quarta opção mais escolhida - com seis votos. Apenas um participante marcou que utilizava aplicativos para aprender inglês e, no campo aberto "Outros", um listou viagens, outro relatou que utilizava podcasts e histórias em quadrinhos, um escreveu o nome da universidade e mais um escreveu "músicas e videogame primeiro, depois Youtube". É válido notar que, embora oito participantes afirmaram jogar videogames na primeira questão, isso não se contradiz com os seis que marcaram a opção jogos na segunda questão, pois a questão de número 2 questionava qual ferramenta era utilizada para aprender inglês. Isso pode mostrar que nem todos os oito participantes que afirmam jogar aprendem com o videogame ou, ao menos, não aprendem conscientemente. A Figura 1 descreve esses dados de forma visual:



A próxima seção fará uma análise das respostas e dos resultados encontrados no questionário.

3. Análise e resultados

As primeiras perguntas do questionário ajudam na caracterização dos participantes, então estão expostas na seção anterior. A análise dos resultados começa, assim, a partir da terceira pergunta, que questionava se os participantes acreditam que videogames não didáticos podem ser utilizados como ferramentas de apoio para alunos que estão aprendendo inglês e por quê. Embora nem todos os 12 participantes jogassem videogames, todos afirmaram que acreditavam que sim, com exceção de um participante que deixou a resposta totalmente em branco. A maioria utilizou características positivas e semelhantes em suas justificativas. Uma resposta interessante obtida por um não jogador foi "Mesmo não jogando, acredito que pode ser uma ferramenta interessante para desenvolver as habilidades necessárias, principalmente *listening* e *reading*". Os demais participantes também afirmaram outras características como proporcionar o contato com a língua, dentro de um contexto de diversão, sem a pressão do ambiente de sala de aula, apontando também que os smartphones e jogos são ferramentas mais atraentes aos alunos, se comparados às ferramentas tradicionais de ensino na escola. Outros participantes também acreditam que é possível tirar proveito do uso dos videogames, porém é necessário o empenho do aluno, pois se há bastante

contato com o jogo, muito da estrutura e léxico da língua é internalizada. Esta última evidencia a perspectiva do participante de que o aluno precisa querer e se esforçar também para aprender a língua.

A quarta questão solicitava que o participante listasse três vantagens dos videogames para a aprendizagem de inglês. Três respostas semelhantes foram a "diversão", "curiosidade acerca da história" e "capacidade de prender a atenção do aluno". Outra resposta que também foi muito encontrada foram as habilidades da língua como: "Vocabulário - há muitas palavras que não fazem parte do nosso contexto. *Reading* - os jogos apresentam legenda para o jogador. *Listening* - as falas dos personagens ajudam a desenvolver o *listening*" e "compreensão da interface, possibilidade de interação na língua inglesa (se for *online*)". Outras respostas interessantes obtidas foram em relação ao videogame ser desafiador e, ao mesmo tempo, recompensador e, ainda, dois participantes listaram o lúdico, tão procurado no ensino de línguas estrangeiras atualmente.

A quinta questão pedia que os participantes classificassem de 1 a 5 (sendo 1 menor e 5 maior) o nível de aprendizagem de língua inglesa somente com o auxílio de videogames nas habilidades e elementos: compreensão oral (*listening*), fala (*speaking*), leitura (*reading*), escrita (*writing*), gramática (*grammar*), pronúncia (*pronunciation*) e vocabulário (*vocabulary*). No *listening* a maioria das respostas ficou entre 4 e 5, sendo cinco votos para a opção 5 e quatro votos para a opção 4. Ainda, três pessoas colocaram a opção 3 para essa habilidade. No *speaking*, a maioria das respostas se concentrou em 1 e 2 (os menores valores), tendo quatro e cinco votos cada, respectivamente. Um participante votou em 3 e outros dois colocaram 4 para essa habilidade. No *reading*, seis estudantes classificaram essa habilidade como 5, quatro a colocaram como 4 e dois selecionaram o valor 3. O *writing* teve respostas equilibradas, porém ninguém votou em 5, com sua concentração sendo no número 2, que recebeu cinco votos. A gramática foi um elemento com opiniões muito divididas, sendo que sua concentração foi em 2 e 3, que receberam três e cinco votos, respectivamente. Ninguém listou *pronunciation* como 1, mas todos os outros valores desse elemento receberam respostas e sua concentração foi em 4 e 5, recebendo quatro e três votos, respectivamente. Por último, *vocabulary* recebeu respostas apenas nos valores 4 e 5, sendo nove votos para 5 e três votos para 4.

Percebe-se, assim, que o vocabulário é o item que mais se acredita contribuir para o inglês de acordo com as visões desses futuros professores. O *listening* foi mais

uma habilidade que teve sua concentração em altos valores, mostrando que os participantes também acreditam que os videogames contribuem para o desenvolvimento dessa habilidade. O *speaking*, tendo suas pequenas divergências, mostrou-se como uma habilidade pouco desenvolvida com os jogos, o que faz sentido, já que jogos não requerem do jogador a fala. Já o *reading* teve concentração em altos valores, mostrando que essa habilidade é de grande forma desenvolvida pelo jogador, o que se conecta muito com algumas respostas da questão 4, na qual os participantes afirmaram que o enredo do jogo e sua interface contribui para o aprendizado. O *writing* foi considerado pela maioria dos participantes uma habilidade pouco utilizada nos jogos, embora alguns participantes discordassem. A gramática foi um elemento com divergência de opiniões no questionário, fato de que a maioria dos votos se concentraram no valor 3. Finalmente, a pronúncia também teve opiniões diversas. Contudo, a maioria de seus votos em altos valores mostra que se acredita que os videogames possam contribuir para o desempenho nessa habilidade. Ressalta-se, assim, que de acordo com os participantes, *vocabulary* foi selecionado como a habilidade mais ativa recebedora de contribuições para o inglês do usuário. Percebe-se, ainda, que as habilidades de recepção (*listening* e *reading*) receberam votos com valores mais altos que as habilidades de produção (*speaking* e *writing*), algo compreensível, pois os videogames requerem que os alunos leiam e escutem mais do que produzam a língua (falando ou escrevendo).

A sexta pergunta, em conjunto com a sétima, pedia dentro dos gêneros listados no questionário (RPG, ação, aventura, *puzzle*, terror, corrida, estratégia, esporte, FPS, simulação e também a opção “não jogo”) que se selecionasse um para o qual o participante considerava ser o mais fácil e produtivo para a aquisição do inglês e justificasse sua escolha. Das respostas, seis afirmaram que RPG seria o mais apropriado para a função. Algumas justificativas encontradas foram: a “[...] interação entre jogador e plataforma. Como é um jogo baseado em roteiro, é preciso lidar com muito texto durante o jogo” e também “Nos RPGs há grande profusão de diálogos e narrações, mais do que se comparado aos outros gêneros” ou “Geralmente, trata-se de um jogo que apresenta mais diálogos e necessita que estes sejam compreendidos para a realização das missões”. Essas características foram corroboradas por aspectos trazidos por Oliveira e Campos (2013), comentados brevemente na Seção 2, que apontam que os RPGs aparentam ser os principais responsáveis pela aquisição incidental de LI devido às muitas longas horas de jogo para ser finalizado e o foco no desenvolvimento do

enredo e dos personagens. Três participantes se identificaram como não jogadores nessa questão, conseqüentemente, não justificaram a escolha de um gênero na questão número 7. Embora um respondente tenha afirmado não utilizar jogos como uma ferramenta de aprendizagem na pergunta número 2, este selecionou o RPG como um gênero que acreditava contribuir para um aluno/jogador. Dois participantes apontaram o gênero estratégia ao afirmar que é necessária muita atenção para cumprir os objetivos e dar continuidade ao jogo. Por fim, um participante indicou o gênero simulação ao justificar que se requer mais empenho do jogador para que seja possível entender o contexto do jogo.

A oitava e última pergunta objetivava saber se os participantes indicariam os videogames para alguém que desejasse aprender uma língua estrangeira e por que. Onze das respostas foram afirmativas, tais como: "Sim, adoro videogames e sei que aprendi com eles" e "Sim, serve como estímulo para aprender e como auxiliar no aprendizado, mas dificilmente serve como fonte única de aprendizagem", ou ainda, "Sim, mas como um suplemento/acompanhamento/ reforço [...] o material não foi produzido tendo como objetivo o ensino, então poderia gerar uma certa frustração". Percebe-se, assim, que a maioria das respostas de fato mostram que esses futuros professores poderiam recomendar a alguém o videogame como ferramenta de autoaprendizagem. Porém, todas relatam que existem algumas observações a serem feitas e que alguns cuidados são necessários antes de recomendar a ferramenta. A única resposta que negou a recomendação do videogame trouxe uma questão interessante: "Não. Jogos digitais são diversos, muitas vezes caros e demandam várias habilidades motoras e cognitivas. O aprendizado de inglês é algo 'bem secundário'", o que levanta pontos intrigantes na hora de se recomendar o videogame como ferramenta, como a dificuldade de se aprender a jogar e também sua disponibilidade, que de fato não é uma realidade para todos os brasileiros.

A partir desses resultados, a próxima seção trará algumas considerações finais com respeito à pesquisa, retomando a metodologia, o objetivo proposto e verificando se o mesmo foi alcançado.

Considerações finais

Ferramenta presente e utilizada na realidade de muitos jovens e adultos, o

videogame, considerado muitas vezes apenas como uma ferramenta de entretenimento, demonstra possuir capacidade para mais do que isso. Esta pesquisa teve como objetivo verificar, por meio de um questionário, as impressões dos alunos de Letras como futuros professores de inglês a respeito de videogames como ferramentas no processo de ensino-aprendizagem da língua. Percebeu-se que todos os participantes são cientes da contribuição dos videogames para a aquisição da língua inglesa, mesmo com alguns deles não sendo jogadores. Notou-se também uma visão positiva deles a respeito dos jogos eletrônicos não didáticos, devido a sua capacidade de prender a atenção dos jogadores. Ao analisar a aquisição da língua inglesa somente com o auxílio de videogames nas habilidades e elementos, nota-se que os participantes acreditam que as habilidades receptoras como *listening* e *reading* são mais ativas do que as produtoras como o *speaking* e *writing*, pois ao se jogar videogames se recebe mais informações do que se produz. Também acreditam que o elemento de pronúncia é afetado de maneira positiva pelos videogames e o vocabulário está mais presente do que o elemento de gramática.

O gênero RPG foi apontado como o mais indicado para entrar em contato com a língua inglesa, ponto mencionado também por Oliveira e Campos (2013), o que contribui para um futuro direcionamento de um aluno que queira aprender por meio dessa ferramenta. Por fim, os participantes quase que em sua maioria indicariam os videogames para alguém interessado em aprender uma língua estrangeira. Entretanto, mesmo sabendo de suas contribuições, algumas dificuldades são apontadas, como aprender a jogar o jogo em si, sua disponibilidade, dificuldades, aceitação, acesso e custo.

A presente pesquisa se delimitou a verificar apenas as contribuições de videogames **não** didáticos **fora** do ambiente de sala de aula. Mais estudos na área precisam ser feitos, porém com respeito a jogos didáticos e educacionais voltados para o ambiente escolar, para que essa ferramenta tecnológica possa ser utilizada em seu máximo potencial. É importante mencionar também que a pesquisa não testou os resultados do uso de videogames, mas apenas as percepções de futuros professores de inglês. Os estudos nessa área eram poucos há alguns anos atrás. Contudo, é possível observar que o interesse vem crescendo e que aparenta haver cada vez mais pesquisas construídas com base nos videogames, tornando-se assim um tema de abordagem promissor.

Referências bibliográficas

DORNYEI, Zoltán. **Questionnaires in Second Language Research: Construction, Administration and Processing**. New Jersey: Susan Gass And Jacquelyn Schachter, 2003. 156 p. Disponível em:

<http://moodle.utfpr.edu.br/pluginfile.php/250835/mod_resource/content/1/dorneyi_questionnaires_2003.pdf>. Acesso em: 6 dez. 2017.

GEE, James Paul; MORGRIDGE, Tashia. **GOOD VIDEO GAMES AND GOOD LEARNING**. 2005. 13 f. Tese (Doutorado) - Curso de Letras, University Of Wisconsin-madison, Madison, 2005. Disponível em:

<http://www.academiccolab.org/resources/documents/Good_Learning.pdf>. Acesso em: 25 jun. 2017.

KRASHEN, Stephen. **Principles and Practice in Second Language Acquisition**. 1987. 111 f. Tese (Doutorado) - Curso de Letras, University of Southern California, Nova York, 1987. Disponível em: <<http://aces.ir/attachments/22d1286622494-communicative-approach-stephen-crashen.pdf>>. Acesso em: 25 jun. 2017.

OLIVEIRA, Karoline Schulze de; CAMPOS, Marlon Sergio Felipe. **O ENSINO-APRENDIZAGEM DE LÍNGUA INGLESA COMO LE ATRAVÉS DE VIDEOGAMES NÃO DIDÁTICOS**. 2013. 82 f. TCC (Graduação) - Curso de Letras Português - Inglês, Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Curitiba, 2013.

Disponível em:

<http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:n0ZKcu0TfckJ:repositorio.roca.utfpr.edu.br/jspui/bitstream/1/2120/1/CT_COLET_2013_1_06.pdf+&cd=1&hl=pt-BR&ct=clnk&gl=br>. Acesso em: 25 nov. 2017.

SOARES, Wilka C.S.; WEISSHEIMER, Janaina. Jogos eletrônicos do tipo MMORPG como ferramenta na aprendizagem de língua estrangeira. In: **Anais do III Congresso Internacional da ABRAPUI**, 2012. Disponível em:

<<http://www.abrapui.org/anais/ComunicacoesIndividuaisLingua/33.pdf>>. Acesso em:

08 fev. 2019.

APÊNDICE – Questionário**AQUISIÇÃO DE INGLÊS POR MEIO DE VIDEOGAMES NÃO DIDÁTICOS**

Idade: _____

Sexo: _____

Email: _____

1) Qual a sua experiência com jogos eletrônicos?

- Jogo há 1 ano
- Jogo há mais de 3 anos
- Jogo há 6 meses
- Jogo há menos de 6 meses
- Não jogo

2) Que ferramentas você utiliza/utilizou para aprender inglês?

- Jogos
- Músicas
- Filmes
- Aplicativos
- Séries
- Sites
- Livros
- Vídeos
- Escola de idiomas
- Outra: _____

3) Você acredita que videogames não didáticos podem ser utilizados como ferramenta de apoio para alunos que estão aprendendo inglês? Por quê?

4) Liste 3 vantagens dos videogames para a aprendizagem de inglês:


1. _____

2. _____

3.

5) Classifique de 1 a 5 (sendo 1 menor e 5 maior) o nível de aprendizagem de língua inglesa somente com o **auxílio de videogames** nas habilidades e elementos: compreensão oral (*listening*), fala (*speaking*), leitura (*reading*), escrita (*writing*), gramática (*grammar*), pronúncia (*pronunciation*), e vocabulário (*vocabulary*). (Você pode marcar o mesmo número mais de uma vez).

Listening: 1 2 3 4 5



Speaking: 1 2 3 4 5




Reading: 1 2 3 4 5




Writing: 1 2 3 4 5




Grammar: 1 2 3 4 5



Pronunciation: 1 2 3 4 5



Vocabulary: 1 2 3 4 5



6) Dentre os gêneros abaixo, selecione apenas 1 para o qual você considera ser o mais fácil/produtivo para a aquisição de inglês.

- RPG
- Ação
- Aventura
- Puzzle
- Terror
- Corrida
- Estratégia
- Esporte
- FPS
- Simulação
- Não jogo

7) Por quê?

8) Você indicaria os videogames para alguém que desejasse aprender uma língua estrangeira? Por quê?

Declaro que as informações contidas neste questionário são verdadeiras e autorizo a utilização de minhas respostas para pesquisas e publicações na área.

Assinatura do declarante