



Press start para aprender:
videogames e aprendizagem de língua inglesa.

Press start to learn:
videogames and English language learning.

Press start para aprender:
videojuegos y aprendizaje de la lengua inglesa

Talisson Subtil Vogelmann¹
Marcos Guilherme de Souza Ferraz²
Andressa Brawerman-Albini³

RESUMO

A respeito dos processos de aquisição e aprendizado de segunda língua (L2), Krashen (1981) diferencia entre um processo espontâneo e um processo formal de aprendizado da língua, respectivamente. Dentro destes processos, encontram-se pessoas que afirmam que seu conhecimento de L2 vem única, ou primariamente, do seu contato com videogames. Esse tipo de afirmação levanta questionamentos acerca das diferenças entre o aprendizado formal e o processo de aquisição informal. Muitas dessas discussões destacam as relações entre a experiência propiciada pelos videogames e as motivações do aprendiz. Podemos entender esse elemento motivador dos games no ensino de L2 ao olharmos as ideias de Gee (2003) sobre como os videogames conectam a linguagem a significados específicos e contextualizados. No entanto, é necessário ressaltar que a língua se divide em diferentes habilidades. Sendo assim, a presente pesquisa procura lançar um olhar sobre como esses contextos de aprendizados, ensino formal e videogames, conversam com cada uma dessas habilidades linguísticas. Propondo um questionário nos moldes sugeridos por Dörnyei (2003), para aprendizes que afirmam ter tido experiência com os dois contextos, esta pesquisa tem por objetivo entender quais habilidades foram mais favorecidas por cada contexto. Os resultados mostram que algumas habilidades, como o *reading*, foram apontadas como mais produtivas através dos videogames, enquanto outras, como o *writing*, apareceram como mais produtivas dentro do ensino formal. Por fim, o trabalho procura estimular discussões sobre de quais maneiras e em quais momentos utilizar videogames no processo de ensino de inglês pode ser benéfico.

Submetido em: 10/07/2020 – **Aceito em:** 25/10/2020 – **Publicado em:** 24/12/2020

¹ Mestrando em Estudos de Linguagens pela Universidade Tecnológica Federal do Paraná. E-mail: talisson.vogelmann@hotmail.com. ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-0001-574X>.

² Graduado em Letras Inglês pela Universidade Tecnológica Federal do Paraná. E-mail: marcosguilhermesouzaferraz@gmail.com. ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-1389-3034>.

³ Doutora em Letras pela Universidade Federal do Paraná. Professora do Departamento Acadêmico de Línguas Estrangeiras Modernas na Universidade Tecnológica Federal do Paraná. E-mail: andbraw@utfpr.edu.br. ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-1402-4145>.



PALAVRAS-CHAVE: Aquisição. Aprendizagem. Videogames. Língua Inglesa. L2.

ABSTRACT

Regarding second language acquisition and learning processes (L2), Krashen (1981) differentiates between a spontaneous process and a formal language learning process, respectively. Within these processes, there are people who claim that their knowledge of L2 comes only, or primarily, from their contact with videogames. This type of statement raises questions about the differences between formal learning and the informal acquisition process. Many of these discussions highlight the relationship between the experience provided by videogames and the learner's motivations. We can understand this motivating element of games in the teaching of L2 by looking at the ideas of Gee (2003) about how videogames connect language to specific and contextualized meanings. However, it is necessary to emphasize that languages are divided into different skills. Therefore, this research seeks to take a look at how these contexts of learning, formal education and videogames, connect to each of these language skills. Proposing a questionnaire along the lines suggested by Dörnyei (2003), for learners who claim to have experience with both contexts, this research aims to understand which skills were most favored by each context. The results show that some skills, such as reading were pointed out as more productive through videogames, while others, such as writing, appeared as more productive within formal education. Finally, this work seeks to stimulate discussions about how, and at what times, using videogames in the English teaching process can be beneficial.

KEYWORDS: Acquisition. Learning. Video games. English language. L2.

RESUMEN

Con relación a los procesos de adquisición y aprendizaje de la segunda lengua (L2), Krashen (1981) diferencia entre un proceso espontáneo y un proceso formal de aprendizaje de la lengua. Dentro de este proceso espontáneo, hay personas que afirman que su conocimiento del L2 viene de su contacto con videojuegos. Ese tipo de afirmación termina levantando cuestionamientos acerca de las diferencias entre el aprendizaje formal y el proceso de adquisición informal. Muchas de esas discusiones destacan las relaciones entre la experiencia propiciada por los videojuegos y las motivaciones del aprendiz. Podemos entender ese elemento motivador de los juegos en la enseñanza del L2 cuando miramos las premisas de Gee (2003) sobre como los videojuegos conectan el lenguaje a significados específicos y contextualizados. Entretanto, es necesario resaltar que el idioma se divide en diferentes habilidades. Sendo así, la presente encuesta busca mirar como esos contextos de aprendizajes, enseñanza formal y videojuegos, conversan con cada una de esas habilidades lingüísticas. Proponiendo un cuestionario en los moldes sugeridos por Dörnyei (2003), para aprendices que afirman haber tenido experiencia con los dos contextos, esta encuesta tiene por objetivo entender cuales habilidades fueran más favorecidas por cada contexto. Los resultados muestran que algunas habilidades, como el *reading*, fueran apuntadas como más productivas a través de los videojuegos, mientras otras, como el *writing*, aparecieron como más productivas dentro de la enseñanza formal. Por fin, el trabajo busca estimular discusiones relacionadas a de que manera, y en cuales momentos, utilizar videojuegos en el proceso de enseñanza del idioma inglés puede ser benéfico.

PALABRAS CLAVE: Adquisición. Aprendizaje. Videojuegos. Lengua Inglesa. Segunda Lengua.

INTRODUÇÃO

Os videogames sempre carregaram consigo uma conotação de instrumento de lazer, poucas vezes sendo associados com algo educativo ou pedagógico. No entanto, é imprescindível se entender que, devido ao caráter vivo da língua, todo instrumento que utilize de uma língua



estrangeira pode impactar no processo de aquisição da mesma para seu usuário.

Assim, tendo em vista o crescente aumento do acesso aos videogames, muitas vezes concebidos em Língua Inglesa (LI), faz-se necessário questionar de que forma essa mídia impacta no processo de aprendizagem de LI. Além disso, observa-se que, com considerável frequência, ouvimos relatos em que os videogames aparecem como único responsável pela aprendizagem de LI. Neste cenário, torna-se imprescindível indagar sobre quais aspectos os games se tornam mais ou menos produtivos na aprendizagem de LI.

Ademais, é preciso questionar de quais formas o ensino regular de línguas, que muitas vezes é visto como insuficiente para o aprendizado de LI, apresenta-se dentro dessa realidade. Visto que a linguagem se constitui de diversas habilidades (leitura, fala, compreensão e produção oral) e elementos (pronúncia, vocabulário e gramática) que não necessariamente serão contemplados de maneira eficiente, ou de uma mesma maneira, nos contextos de ensino regular e através dos videogames, é importante levantar em quais aspectos cada um deles se mostra mais produtivo dentro desse processo.

Este artigo se divide em seções que procuram explicitar de qual forma cada etapa do trabalho foi desenvolvido. As seções são compostas pela ‘Fundamentação Teórica’, que traz os conceitos fundamentais adotados para a análise da pesquisa; ‘Metodologia’, que explicita os métodos adotados para a coleta e análise dos dados, assim como o perfil dos participantes e a apresentação do questionário utilizado; ‘Análise dos Dados’, na qual serão desenvolvidas as hipóteses acerca dos dados coletados e ‘Considerações Finais’.

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Nos últimos anos, surgiram alguns estudos que se propõem a analisar a influência dos videogames no processo de aprendizado ou aquisição de idiomas. Com relação aos efeitos



positivos que os jogos poderiam ter, foram apresentados inicialmente argumentos de que os videogames traziam benefícios em relação à ansiedade e à motivação (REINDERS; WATTANA, 2012), mas a questão da influência dos videogames no aprendizado e aquisição de idiomas ainda não foi totalmente explorada. Ainda, em relação à aprendizagem e aquisição de L2, é importante trazer luz à discussão com as hipóteses sobre aquisição e aprendizagem de segunda língua de Krashen (1981), baseada em cinco hipóteses principais.

A primeira hipótese é a de aquisição e aprendizado. De acordo com Krashen (1981), aprendizado de línguas é um processo formal de ensino, o que o diferencia da ideia de aquisição, que aparece como um processo espontâneo baseado em uma comunicação natural. Essa primeira hipótese corrobora com as ideias de Cross (2007), o qual compara ensino formal, que se caracteriza por ser um processo que ocorre em situações "oficiais" de ensino, como escolas e cursos, baseado em um planejamento pautado por um currículo, e aprendizado informal, caracterizado por ser um processo sem fim e não pautado por um currículo, podendo acontecer intencionalmente ou não. Cross (2007), ainda sugere que a divisão entre aprendizado formal e informal não é um caso de um ou outro, mas de uma escala gradual. A introdução de aspectos menos formais, como a brincadeira, na educação escolar é uma maneira de tornar esse processo de ensino "oficial" menos formal nessa suposta escala e vice-versa. Sendo assim, na prática, o aprendizado é mais frequentemente visto entre os extremos do que em apenas um deles.

Aqui, a partir dessa diferenciação, fica intuitiva a associação do processo de aquisição com os games, visto que, como apontado por Reinders e Wattana (2012), jogar videogames foi identificado como uma atividade motivadora que pode beneficiar o desenvolvimento de várias habilidades. Além disso, a natureza intrinsecamente motivadora dos videogames respalda a ideia de que um gamer valorizaria a possibilidade de jogar videogames como um objetivo positivo final da aprendizagem de idiomas (VÄISÄNEN, 2018).



Retomando Krashen (1981), a segunda hipótese é a Hipótese do Monitor, relacionada ao monitoramento do idioma falado pelo usuário da L2. O monitoramento acontece quando o idioma é aprendido, não adquirido, e as pessoas que geralmente priorizam a fluência sobre a precisão têm uma atividade de monitoramento menor. A terceira hipótese é a Hipótese da Ordem Natural. A Hipótese da Ordem Natural é basicamente, como Krashen (1985, p. 1, apud MITCHELL; MYLES, 2004, p. 47) coloca:

Adquirimos as regras da linguagem em uma ordem previsível, algumas regras tendem a chegar antes do que outras. A ordem não parece ser determinada apenas pela simples formalidade, e há evidências de que é independente da ordem em que as regras são ensinadas nas aulas de idiomas.⁴

Assim, existe uma “ordem natural” de aquisição das estruturas gramaticais, não sendo articulada por regras seguidas em ambiente formal, como a sala de aula.

A Hipótese do Input é a seguinte e está associada à Hipótese da Ordem Natural, no sentido de que nós, como aprendizes de línguas, adquirimos a linguagem compreendendo mensagens verbais ou recebendo informações compreensíveis (JOHNSON, 2004, p.57). A essência dessa hipótese é que ela ocorre ao longo de um continuum de desenvolvimento conhecido como $i+1$, sendo “ i ” o input que já internalizamos do idioma e “ $+1$ ” o novo input.

A última hipótese é a do Filtro Afetivo, que é a noção de que a mente de um aprendiz de língua possui um dispositivo de filtragem que, quando ativo, devido à ansiedade por exemplo, faz com que as informações recebidas pelo aprendiz não sejam retidas em sua mente, como resultado de um filtro altamente ativo. Portanto, “fatores pessoais, como a ansiedade, a empatia e autoconfiança exercem influência no processo de aquisição” (OLIVEIRA; CAMPOS, 2013, p.22). Assim, quanto menor a filtragem, maior o aprendizado do idioma e vice-versa.

⁴ *We acquire the rules of language in a predictable order, some rules tending to come early and others late. The order does not appear to be determined solely by formal simplicity and there is evidence that it is independent of the order in which rules are taught in language classes.* (Tradução dos autores).



Em relação às duas últimas hipóteses, um elemento muito importante dos videogames é a interação, descrita como algo relacionado a toda atividade interpessoal que acontece na vida real ou por meios eletrônicos, como a Internet ou por telefone. Reinders e Wattana (2011) afirmam que, para que a aquisição de linguagem seja mais eficaz, um aluno deve ser capaz de produzir "resultados compreensíveis", além de obter "dados compreensíveis" do idioma de destino (REINDERS; WATTANA, 2011). Esse requisito descreve perfeitamente certos jogos de videogame, pois a maioria deles fornece um vocabulário robusto em inglês e concede ao jogador muitas oportunidades de usar esse vocabulário para se comunicar com outros jogadores.

Desta forma, como apontam Oliveira e Campos (2013, p.23):

os videogames inserem o jogador em um contexto real de uso da língua (hipótese da aquisição), permitindo que ele tenha contato com as estruturas da língua (hipótese da ordem natural) de uma maneira em que está menos suscetível à influência negativa de fatores pessoais, devido ao seu caráter informal e de entretenimento (hipótese do filtro afetivo). Aliando esses fatores ao input mencionado acima, conclui-se que os videogames podem ser ferramentas de apoio efetivas no processo de aquisição de LI.

No entanto, os games podem também se assemelhar consideravelmente com o âmbito da aprendizagem de língua, visto que os mesmos conectam a linguagem que utilizam com significados específicos e contextualizados, como imagens e ações (GEE, 2003). Isso reforça a ideia da viabilidade de um aprendizado de LI a partir dos videogames, vide a pesquisa realizada por Uuskoski (2011), na qual 495 alunos finlandeses, de Ensino Médio entre os 16 e 20 anos, responderam um questionário que fez uma comparação entre estes e as médias dos alunos na matéria de LI. Assim, constatou-se que os alunos que jogavam por mais de 15 horas semanais tinham as melhores médias na disciplina. Com isso, Gee (2008, p. 36) argumenta sobre os videogames:

Eles não são livros cheios de palavras e definições. Eles permitem que a linguagem

esteja situada. Além disso, os bons videogames fornecem informações verbais “bem a tempo” - beirando o momento em que realmente podem ser usadas - ou “sob demanda”, quando o jogador sente a necessidade e está pronto para elas. Eles não dão aos jogadores inúmeras palavras fora de contexto antes de poderem ser usadas e experimentadas ou antes de serem necessárias ou úteis.⁵

Silva (2014) discute maneiras pelas quais os alunos de idiomas podem usar os videogames para aumentar sua proficiência. O autor descreve dois tipos específicos de habilidades que os videogames ajudam a cultivar: habilidades receptivas (leitura e audição) e habilidades expressivas (escrita e fala) (SILVA, 2014). A forma como os videogames cultivam habilidades de linguagem receptiva é dando aos jogadores um novo vocabulário e fornecendo imediatamente o contexto apropriado. Isso é feito de maneiras diferentes dependendo do game, por vezes demonstrando por meio de imagens ou animações os sentidos de uma passagem narrativa ou, até, através de ações imediatas que o personagem do jogo faz ao responder a um determinado estímulo linguístico, como por exemplo um botão escrito *run* (correr), que faz o personagem correr, dando o embasamento necessário para que o jogador faça a ligação entre o estímulo linguístico e o resultado/significado que este representa. Bem como as habilidades receptivas, às habilidades expressivas também são cultivadas na jogabilidade, por meio das comunidades criadas dentro dos jogos, como é o caso das interações jogador com jogador através de conversas online durante as partidas. Ainda, no caso das habilidades expressivas, elas também podem ser externas ao jogo, ocorrendo em fóruns, salas de bate-papo e wikis, onde os jogadores discutem constantemente fatos, missões e quebra-cabeças ocultos dos jogos (SILVA, 2014).

Portanto, os videogames permitem ao jogador executar uma ampla gama de ações, como derrotar inimigos, superar desafios e resolver quebra-cabeças, e não apenas ações mecânicas. Eles também oferecem oportunidades para se engajar em ações linguísticas e no

⁵ *They are not textbooks full of words and definitions. They allow language to be situated. Furthermore, good video games give verbal information “just in time” - near the time it can actually be used - or “on demand,” when the player feels a need for it and is ready for it. They don’t give players lots and lots of words out of context before they can be used and experienced or before they are needed or useful.* (Tradução dos autores).



desenvolvimento de comunidade.

Por fim, é importante levantar os questionamentos sobre a influência desses diferentes contextos, o formal e o informal, dentro dos processos de aprendizagem e aquisição, sabendo-se que a língua se divide em diferentes habilidades, *speaking*, *listening*, *reading* e *writing*, além de mais três elementos, *grammar*, *pronunciation* e *vocabulary*. Essas características podem variar, em quesito de aprendizado, dependendo dos elementos oferecidos por cada um dos contextos analisados.

METODOLOGIA

Considerando o presente cenário, esta pesquisa procura levantar hipóteses sobre o impacto desses dois diferentes meios de aprendizagem de LI – aprendizado formal e videogames. Para isso, leva em consideração as diferentes habilidades e elementos existentes no aprendizado de uma língua estrangeira a fim de entender de quais formas essas habilidades se beneficiam das diferentes características de cada um dos contextos abordados.

Tendo como foco alunos que afirmam que os videogames e o ensino formal fizeram parte do seu processo de aprendizagem, esta pesquisa partiu de um questionário de análise quantitativa para verificar quais habilidades e elementos se beneficiaram mais em cada ambiente. O questionário é também composto por perguntas abertas de teor qualitativo para tentar entender mais a fundo quais foram os motivos desse benefício.

Questionário

O instrumento desta pesquisa foi um questionário (Apêndice A) desenvolvido através da plataforma *Google Forms*, a partir das premissas de formulação de questionários sugeridas por Dörnyei (2003) a fim de tornar o acesso mais prático e a análise de dados mais consistente. Este

questionário é composto por seis seções, sendo a primeira referente aos dados pessoais dos informantes e a segunda e a terceira, informações gerais a respeito do videogame e ensino formal, respectivamente. Já a quarta e a quinta seções focam na relação das quatro habilidades (*speaking, listening, reading e writing*) e dos três elementos (*grammar, pronunciation e vocabulary*) com cada um dos contextos. Por fim, a última seção constitui-se em uma pergunta final, de caráter discursivo, em que o informante pode discorrer sobre os motivos pelos quais ele acredita que um dos contextos propicia mais o aprendizado de LI.

Participantes

Para o corpus desta pesquisa, tivemos o total de 14 participantes sendo 12 homens e duas mulheres, com idades de 19 a 31 e média de 24 anos. Em relação à escolaridade, 64,3% cursam Ensino Superior, 28,6% já são graduados e 7,1% (apenas um participante) ainda está no Ensino Médio. Quando se observa o nível de inglês dos participantes, nove alegam possuir nível avançado e cinco, nível intermediário. Dentre os participantes, apenas um disse possuir experiência fora do Brasil. O Quadro 1 retrata os dados pessoais dos participantes.

Quadro 1. Dados Pessoais dos Participantes

Dados Pessoais					
Participante	Idade	Sexo	Escolaridade	Nível de Inglês	Morou fora?
A	29	M	Ensino Sup. Comp.	Avançado	Não
B	21	M	Ensino Sup. Incomp.	Avançado	Não
C	20	F	Ensino Sup. Incomp.	Avançado	Não
D	21	F	Ensino Médio	Intermediário	Não

E	27	M	Ensino Sup. Comp.	Intermediário	Não
F	19	M	Ensino Sup. Incomp.	Intermediário	Não
G	21	M	Ensino Sup. Incomp.	Intermediário	Não
H	30	M	Ensino Sup. Incomp.	Avançado	Sim
I	21	M	Ensino Sup. Incomp.	Avançado	Não
J	31	M	Ensino Sup Comp.	Avançado	Não
K	27	M	Ensino Sup. Comp.	Avançado	Não
L	22	M	Ensino Sup. Incomp.	Intermediário	Não
M	23	M	Ensino Sup. Incomp.	Avançado	Não
N	23	M	Ensino Sup. Incomp.	Avançado	Não

Fonte: Os autores (2020).

Participantes e os Videogames

No âmbito dos videogames, 35,7% afirmaram jogar entre duas a cinco horas semanais, 26,6% disseram jogar mais de 12 horas semanais, 21,4% jogam de oito a 12 horas semanais, 7,1% afirmaram jogar de cinco a oito horas semanais e 7,1%, uma hora semanal. Com isso podemos perceber o quanto o uso dos videogames se faz presente na vida deles. Ainda, 50% declararam jogar online e 50% não. Dentre os gêneros de videogame, os informantes podiam escolher mais

de um para sua resposta e o mais jogado é o RPG (92,9%), seguido por estratégia (42,9%) e ação e aventura (42,9%).

Por fim, nesse âmbito, 50% dos jogadores afirmaram utilizar a legenda em inglês, 28,6% afirmaram jogar sem legenda e 21,4% jogam com legendas em português, como exemplificado pelo Quadro 2.

Quadro 2. Dados dos participantes sobre Videogames

Videogames				
Participante:	Quantas horas você passa jogando por semana?	Qual gênero você mais joga?	Você costum a jogar online?	Você costuma jogar videogames em:
A	8 a 12	RPG, Luta, FPS.	Sim	Inglês com legenda inglês.
B	2 a 5	RPG, MMO, Estratégia.	Sim	Inglês sem legenda
C	2 a 5	RPG, Estratégia, Ação e Aventura.	Não	Inglês sem legenda
D	1	Esporte, FPS, Ação e Aventura	Não	Inglês com legenda português
E	Mais que 12	RPG, Ação e Aventura, <i>Storytelling</i>	Sim	Inglês com legenda português
F	Mais de 12	RPG, Estratégia, Ação e Aventura	Não	Inglês com legenda inglês
G	8 a 12	RPG, Ação e Aventura, <i>Storytelling</i>	Não	Inglês com legenda português
H	2 a 5	RPG, FPS, <i>Storytelling</i>	Não	Inglês com legenda inglês

I	5 a 8	RPG	Sim	Inglês com legenda inglês
J	Mais que 12	RPG, Estratégia, Ação e Aventura	Sim	Inglês com legenda inglês
K	Mais de 12	RPG, Estratégia, FPS	Sim	Inglês com legenda inglês
12	8 a 12	RPG, MOBA, Estratégia	Sim	Inglês com legenda inglês
13	2 a 5	RPG, <i>Storytelling</i>	Não	Inglês sem legenda
14	2 a 5	RPG, <i>Storytelling</i>	Não	Inglês sem legenda

Fonte: Os autores (2020).

Participantes e o Ensino Formal

Por último, no Quadro 3, considerando a experiência do informante no ensino formal de língua inglesa, escolas públicas e particulares aparecem com a mesma porcentagem de 57,1%, seguido de cursos de inglês com 42,9% e, por fim, aulas particulares de inglês com 14,3%.

Quadro 3. Dados dos participantes sobre Ensino Formal

Ensino Formal		
Participante	Suas experiências com o ensino de inglês foram/são:	Por quanto tempo você estudou inglês formalmente? (anos)
A	Curso de inglês / aulas particulares	3
B	Ensino regular privado / curso de inglês	2,5

C	Ensino regular público / privado / Curso de inglês	3
D	Ensino regular público	3
E	Ensino regular público / privado	8
F	Ensino regular público / curso de inglês	2
G	Ensino regular público / curso de inglês	3
H	Ensino regular público / privado	10
I	Ensino regular privado / curso de inglês	3
J	Ensino regular privado	4
K	Ensino regular privado	10
12	Ensino regular privado / aulas particulares	2
13	Ensino regular público	3
14	Ensino regular público	3

Fonte: Os autores (2020).

Na seção seguinte, os dados dos questionários recolhidos serão apresentados e analisados por tópicos, sendo estes cada uma das habilidades (*listening, speaking, reading e writing*) e os três elementos (*grammar, pronunciation e vocabulary*).

RESULTADOS

Para a análise dos resultados, partimos pela análise das porcentagens das respostas seguindo as etapas do questionário. Assim, para cada um dos itens abaixo foi perguntado ao participante, em uma escala de 1 a 5, como ele considera o seu aprendizado da habilidade em questão, através

dos videogames e através do ensino formal. Em relação às respostas, serão consideradas como equivalentes para a proposta da análise as respostas “bom” (4) e “excelente” (5), assim como as opções “ruim” (2) e “péssimo” (1), pois entende-se que essas opções estão dentro de âmbitos mais abrangentes, “positivo” e “negativo”, que são os que se procura analisar neste artigo. Serão, também, desconsideradas as opções “não sei” (3), a menos em casos específicos, justamente por não contribuírem para nenhum dos âmbitos citados.

Listening

Primeiramente, temos a habilidade de *listening* (compreensão oral), que pode ser analisada a partir das Figuras 1 e 2 (lembrando que as figuras trabalham com a legenda 1 - péssimo, 2 - ruim, 3 - não sei, 4 - bom e 5 - excelente):

Videogames: Listening

14 respostas

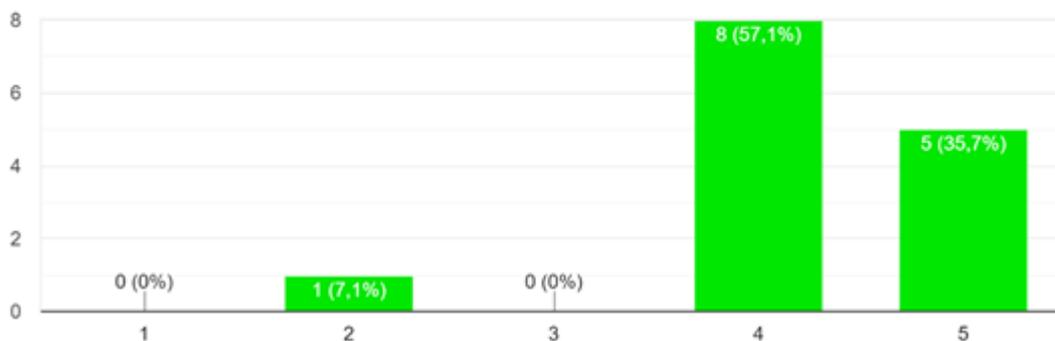


Figura 1. Videogames: *Listening*

Fonte: Os Autores (2020).

Ensino Formal: Listening

14 respostas

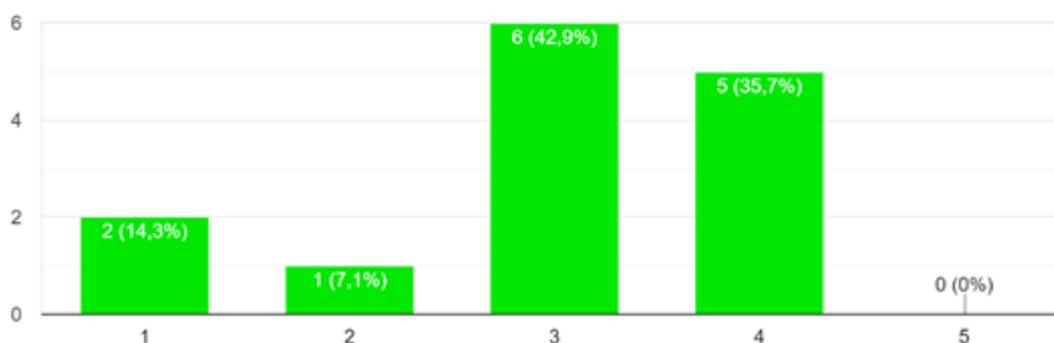


Figura 2. Ensino Formal: *Listening*

Fonte: Os Autores (2020).

Percebe-se que, no caso dos videogames, existiu um saldo bastante positivo em relação ao aprendizado de *listening*, o que se justifica a partir da característica audiovisual dos games. O mais interessante aqui é que no ensino formal houve uma grande porcentagem de pessoas que não souberam responder (42,9%), o que pode indicar que essa habilidade foi pouco praticada ou foi praticada de maneira inconsciente na experiência dos participantes dentro deste contexto.

Uma consideração importante a respeito desta habilidade é que, em relação ao seu aprendizado através dos games, ela se destacou muito positivamente entre os participantes que disseram jogar com o uso de legendas em português. Isso parece ser resultado da combinação do áudio em LI com o seu significado já traduzido para o português.

Speaking

Ao se tratar da habilidade de *speaking* (produção oral), na relação aprendizagem por meio dos videogames e do ensino formal, obtivemos resultados bastante interessantes, conforme podemos verificar nas Figuras 3 e 4.

Videogames: Speaking

14 respostas

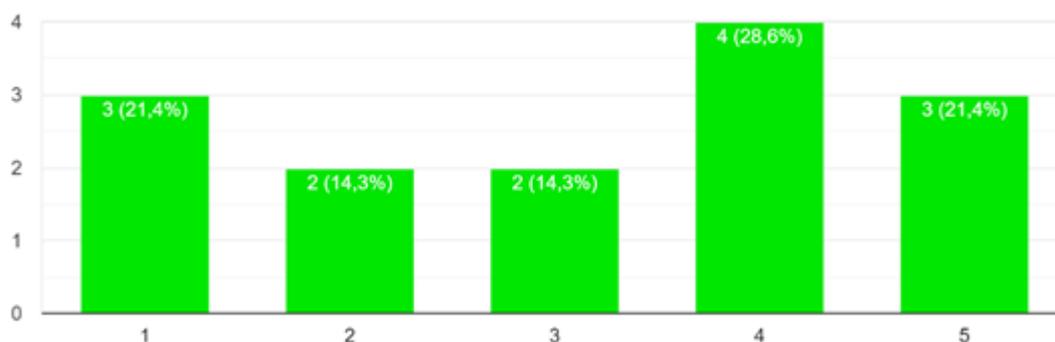


Figura 3. Videogames: *Speaking*

Fonte: Os Autores (2020).

Ensino Formal: Speaking

14 respostas

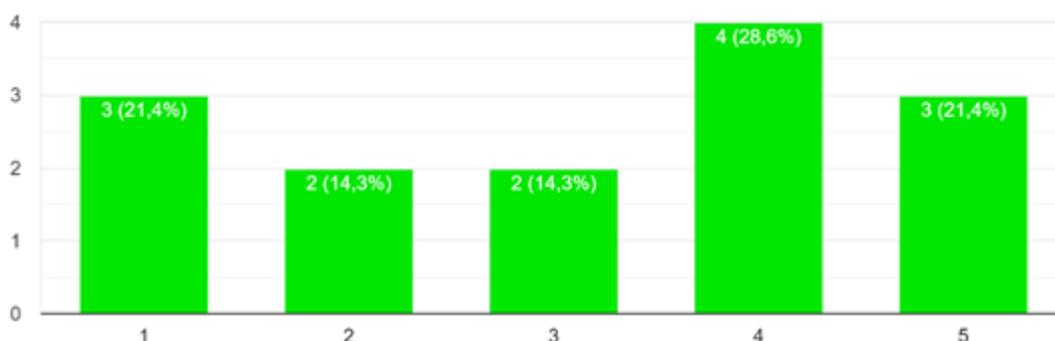


Figura 4 - Ensino Formal: *Speaking*

Fonte: Os Autores (2020).

Como exposto nas figuras acima, as respostas foram exatamente idênticas para os dois contextos. Neste caso, o resultado parece nos mostrar que existe uma contemplação parecida da prática de fala da LI, tanto dentro de sala de aula quanto através dos games. Vale-se ressaltar, ainda, que nos dois casos o saldo foi mais positivo (50% entre “bom” e “excelente”) do que negativo, o que parece ser surpreendente, a princípio.

Outro ponto que vale ser ressaltado nesta habilidade é que houve uma clara diferença nas avaliações dos informantes que afirmaram jogar online em contraponto com aqueles que afirmaram não ter essa prática. Em relação ao primeiro grupo, houve uma maioria significativa de avaliações positivas para o aprendizado dessa habilidade através dos games, enquanto que no segundo grupo o resultado foi majoritariamente o oposto, pois obviamente esses participantes não têm a oportunidade de praticar a fala através do videogame.

Reading

Na questão da habilidade *reading* (compreensão escrita), foram observados os seguintes resultados:

Videogames: Reading

14 respostas

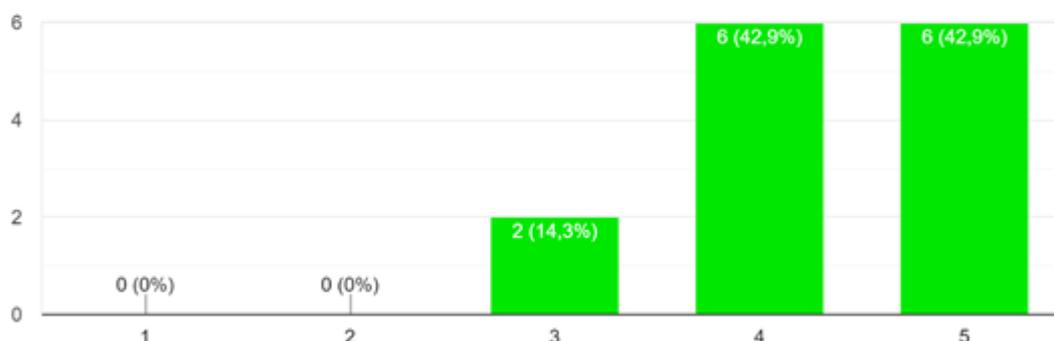


Figura 5. Videogames: *Reading*

Fonte: Os Autores (2020).

Ensino Formal: Reading

14 respostas

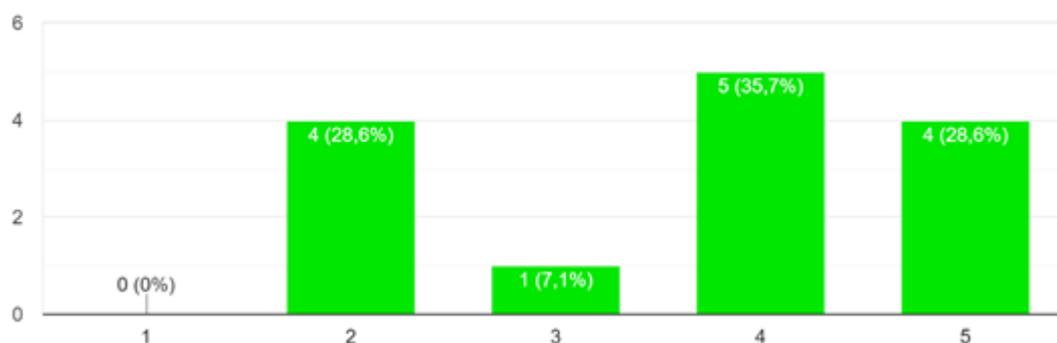


Figura 6. Ensino Formal: *Reading*

Fonte: Os Autores (2020).

Como observado nas Figuras 5 e 6, em relação ao *reading* também se obtiveram dados bastante interessantes, visto que, mesmo tendo em vista o foco (até mesmo através de documentos oficiais, como os Parâmetros Curriculares Nacionais e as Orientações Curriculares Nacionais) que a leitura tem dentro de sala de aula, os videogames aparecem aqui com considerável vantagem positiva (85.8%) em relação ao ensino formal (64.3%).

Esse saldo positivo para os games encontra mais força e sentido ao se analisar, também, outros dados deste questionário. Especialmente ao se ressaltar que o RPG, que é um gênero de game com uma alta carga e demanda textual, aparece como principal tipo de game jogado dentre os informantes (92,9%). Ademais, vale-se notar também que, no que diz respeito ao uso de legendas nos games, 50% dos participantes diz jogar games com legenda em inglês, um número bastante significativo que pode respaldar o videogame como instrumento bastante rico de aprendizado e prática da habilidade de leitura em LI.

Aqui, ainda, notou-se, dentro das avaliações dos videogames, uma clara melhora nas avaliações dos informantes que disseram jogar com legendas em inglês. Isso parece ser resultado direto do constante esforço de leitura que é exigido do jogador nessa situação.

Writing

Já no caso do *writing* (produção escrita), a partir das Figuras 7 e 8, podemos averiguar um cenário curioso, uma vez que se mantém oposto ao anterior:

Videogames: Writing

14 respostas

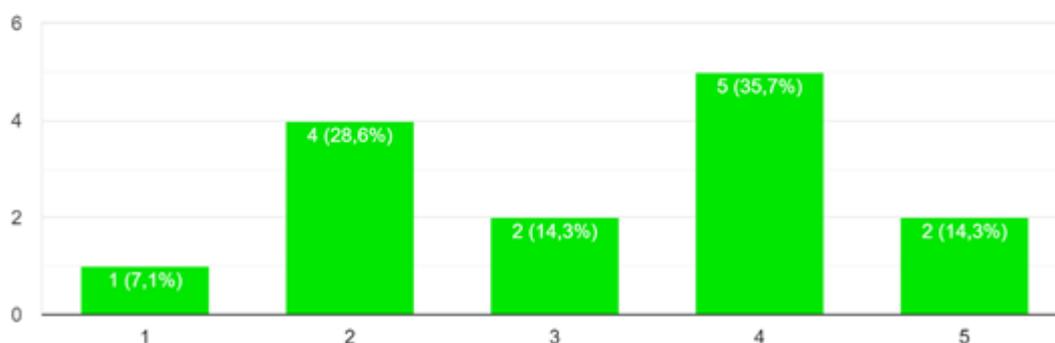


Figura 7. Videogames: *Writing*

Fonte: Os Autores (2020).

Ensino Formal: Writing

14 respostas

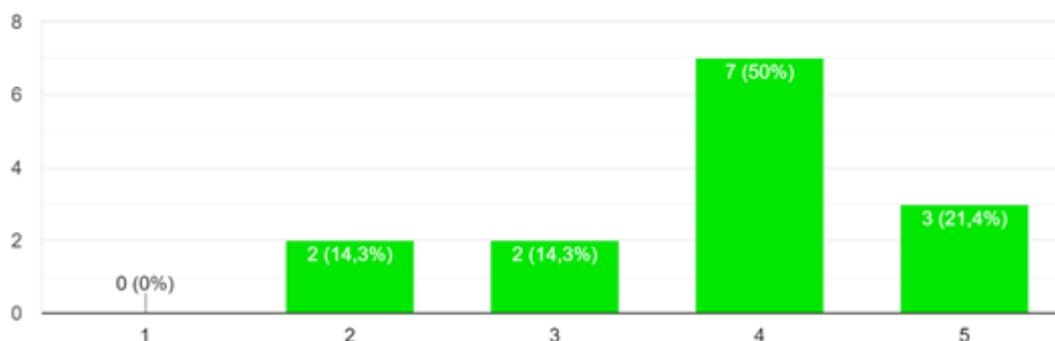


Figura 8. Ensino Formal: *Writing*

Fonte: Os Autores (2020).

Apesar de os dois contextos terem saldos positivos, fica claro que o ensino formal teve mais respostas positivas (71,4%) do que os games (50%), que recebeu respostas mais distribuídas dentre todo o espectro. Neste caso, torna-se evidente que esse resultado está diretamente ligado

com o caráter mais interativo dos games, que pouco demanda do jogador um domínio na habilidade de escrita, já que, normalmente, opta por exigir outras habilidades que possuem um caráter interativo maior. Por outro lado, temos ainda que, no ensino formal, o ensino de *writing* está respaldado por exercícios e tarefas bem estruturadas, que conseguem apresentar os conceitos e criar um espaço de prática de escrita mais organizado para os alunos, além, é claro, de contar com o elemento do feedback do professor, que é fundamental neste processo.

Grammar

Em *grammar* (gramática), dispomos de resultados bastante particulares, devido às diferenças entre os dois contextos:

Videogames: Grammar

14 respostas

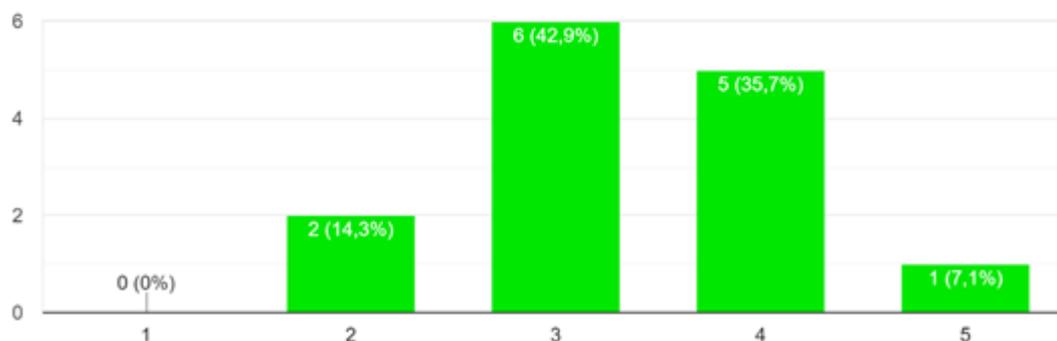


Figura 9. Videogames: *Grammar*

Fonte: Os Autores (2020).

Ensino Formal: Grammar

14 respostas

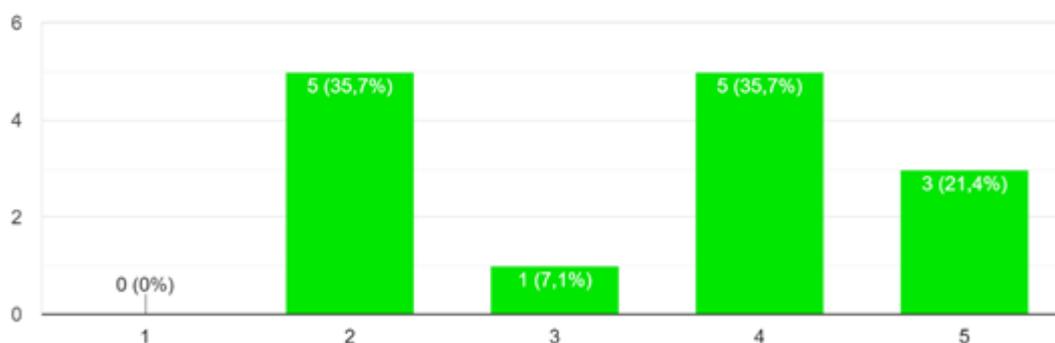


Figura 10. Ensino Formal: *Grammar*

Fonte: Os Autores (2020).

No caso dos videogames, o que mais chama atenção é que a maioria dos informantes (42.9%) não soube responder como foi o aprendizado deste elemento através deste contexto. Entende-se que, devido ao caráter mais orgânico da aprendizagem através dos games, fica faltando o componente mais didático e estrutural que é necessário no aprendizado de gramática e, ainda que os videogames saiam com um saldo positivo (quando ignorada a opção “não sei”), a falta desses componentes parece trazer uma certa incerteza sobre a real contribuição dos games para este elemento. Deve-se lembrar, ainda, que o videogame propicia a aquisição da língua e, que, portanto, o aprendiz iria adquirir a gramática de forma inconsciente.

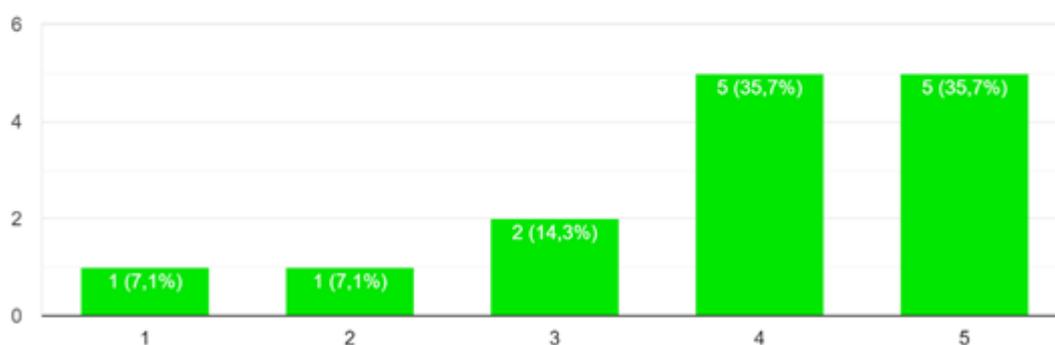
Já no caso do ensino formal, tem-se uma polarização ampla, dada pelo empate entre “ruim” e “bom” (35.7%). Isso parece mostrar que os métodos e estruturas utilizados nos ambientes formais de ensino tornam a visão dos alunos sobre o aprendizado de gramática mais certo, ainda que esta visão se divida bastante. Apenas um informante não soube responder neste caso e o saldo total foi positivo (57.1%), mas deve-se levantar o questionamento sobre o que torna este ambiente de ensino ruim para os outros 35%, em termos de gramática.

Pronunciation

Na questão da *pronunciation* (pronúncia), observamos as respectivas respostas:

Videogames: Pronunciation

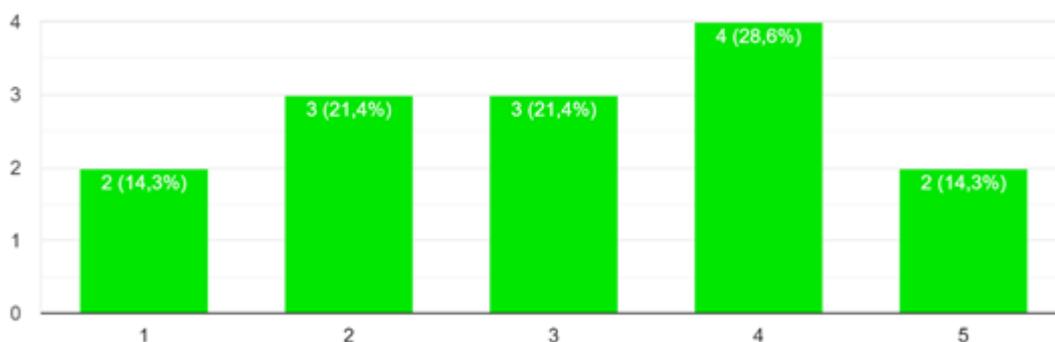
14 respostas

**Figura 11.** Videogames: *Pronunciation*

Fonte: Os Autores (2020).

Ensino Formal: Pronunciation

14 respostas

**Figura 12.** Ensino Formal: *Pronunciation*

Fonte: Os Autores (2020).

No âmbito de pronúncia, também surge um saldo muito mais positivo no caso dos games (71,4%), em contraponto a um equilíbrio maior no caso do ensino formal (ainda que o saldo final seja mais positivo, 42,9%). Neste ponto, acredita-se que, devido ao teor de *listening*

envolvido com a aquisição de pronúncia, juntamente com a existência de um “modelo” de falante nativo e a carga horária destinada aos games (a grande maioria, 35.7%, declarou jogar de duas a cinco horas semanais, seguido por 28.6% que afirmam jogar mais de 12 horas no mesmo período), acaba por tornar realidade uma aquisição maior de pronúncia através dos games.

Vocabulary

Por fim, na competência *vocabulary* (vocabulário) verificamos os seguintes resultados:

Videogames: Vocabulary

14 respostas

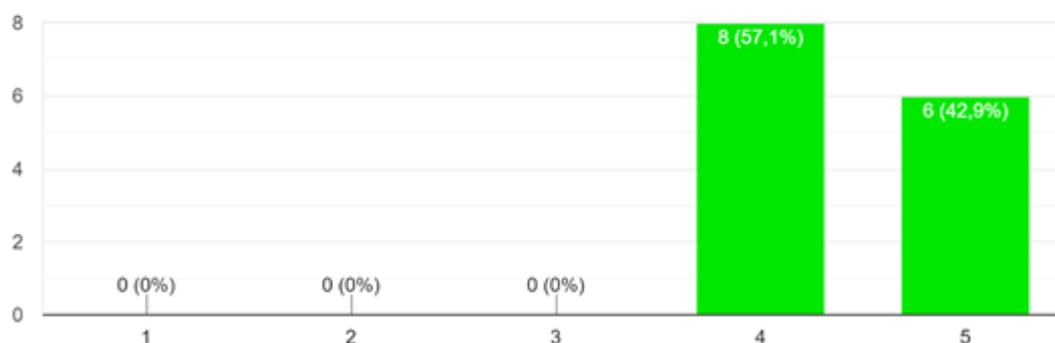


Figura 13. Videogames: *Vocabulary*

Fonte: Os Autores (2020).

Ensino Formal: Vocabulary

14 respostas

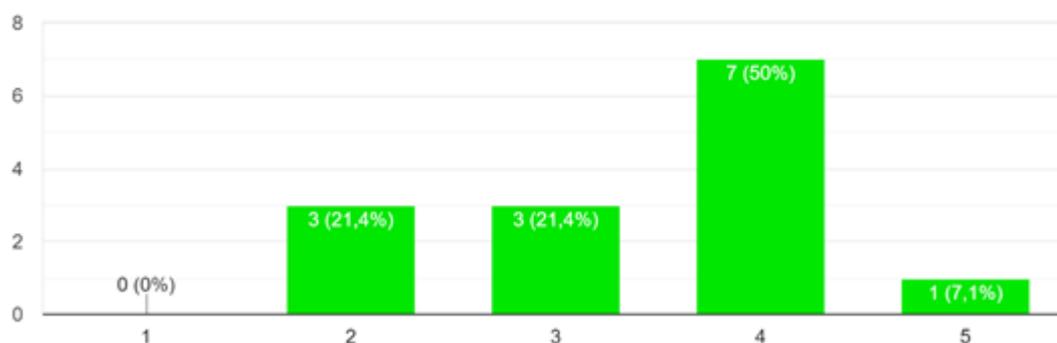


Figura 14. Ensino Formal: *Vocabulary*

Fonte: Os Autores (2020).

Em *vocabulary* temos o videogame com saldo totalmente positivo, contra 57.1% de saldo positivo no ensino formal. Neste ponto, nota-se que, ainda que o ensino formal se paute muito no ensino de vocabulário, os games parecem criar uma urgência (devido às interações in game que necessitam do entendimento dos comandos e textos apresentados) no que diz respeito ao vocabulário, além de uma estrutura de repetições de palavras (especialmente comandos) que auxilia muito no aprendizado e na fixação de novas palavras no léxico do aluno. Aqui, é importante ressaltar que esta questão parece estar muito ligada à ideia da motivação gerada pelos games (REINDERS; WATTANA, 2012) que, ainda que não seja o foco desta pesquisa, é necessária para o levantamento de novos questionamentos e trabalhos acerca deste tema. Nesta habilidade, assim como no *listening*, houve uma avaliação muito mais positiva dentre os informantes que utilizavam legendas em português, que parece ser pelo mesmo motivo do *listening*, na qual a palavra em inglês está associada ao seu significado em português.

Cabe aqui, também, algumas pontuações mais específicas, mas que parecem possuir uma significância relevante para possíveis trabalhos futuros acerca do tema. A primeira delas é que, dentre os informantes que disseram jogar mais de oito horas por semana, o saldo avaliativo final dos videogames enquanto ferramenta de aprendizado de LI foi totalmente positivo. O

segundo apontamento é em relação a um único informante (H) que disse ter morado fora do Brasil, pois a sua avaliação final foi a que mais trouxe uma discrepância entre o ensino formal e os videogames, visto que o primeiro recebeu apenas notas negativas e o segundo apenas notas positivas.

Videogames e o Ensino Formal

Para o fechamento do questionário, pensamos em uma pergunta que pode ser considerada polêmica, já que é um embate entre as duas formas de aprendizagem, mas que pode fomentar uma discussão bem interessante e levantar questões sobre a importância do uso de videogames dentro do ensino formal (Gráfico 1).

Na sua opinião, aprender inglês é mais produtivo com?
14 respostas

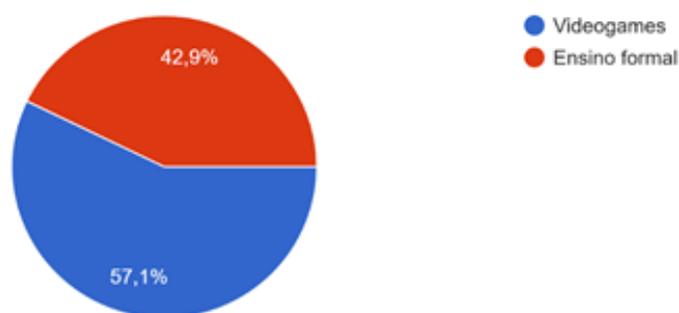


Gráfico 1. Videogames x Ensino Formal

Fonte: Os autores (2020).

Ao analisar a etapa final do questionário, que consistia da pergunta acima e também de um espaço em que os participantes podiam fundamentar sua opinião com uma resposta discursiva, torna-se claro que, ainda que os videogames possuam um saldo positivo maior, as duas opções aparecem bastante equilibradas. Os comentários deixados pelos participantes se provaram muito úteis para levantar questões mais desenvolvidas sobre o processo de aprendizado através dos games, já que, mesmo que esta mídia tenha tido mais aprovação na pergunta objetiva, nota-



se nas justificativas uma grande preocupação em diferenciar que os dois tipos de aprendizado partem de contextos totalmente diferentes e que cada um deles possui seus pontos positivos e negativos. Além disso, outro ponto muito recorrente nessas respostas foi a ênfase dada à motivação dos alunos como principal motivo do seu aprendizado, como nas respostas dos participantes H e K, respectivamente:

“Não basta só saber qual botão atira, mas sim o motivo pelo qual seu personagem deve atirar! Sem contar que é um aprendizado mais divertido e natural (mais aquisição que aprendizado)”

“Porque se você não tem conhecimento de inglês não consegue entender ou terminar o jogo. Rpg principalmente.”

Já, em relação ao ensino formal, houve uma preocupação muito maior com o contexto de ensino e com o estudante como um agente ativo, ao contrário dos videogames, como exemplificado pela resposta do participante G:

“Apesar dos videogames ajudarem muito durante o aprendizado de língua inglesa, o ensino formal se sobressai, pois nele podemos encontrar inúmeras formas de aprender inglês, claro que vai depender do contexto de ensino, mas ainda assim no ensino formal há mais possibilidade de um aprendizado mais concreto do que no videogame, onde você está mais como o alvo passivo no contexto”.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A presente pesquisa questionou e comparou dois formatos de ensino-aprendizagem, um primeiro informal, focado na aquisição de LI através de videogames e outro formal, ligado à aprendizagem de LI (ensino em escolas regulares ou de idiomas). Para a comparação, foi desenvolvido um questionário considerando como público-alvo da pesquisa participantes que tiveram contato com ambos os modelos propostos neste trabalho.



Com isso, nossa pesquisa acabou por levantar discussões interessantes sobre o que torna os videogames uma ferramenta de aprendizado/aquisição de LI tão presente, especialmente quando comparada ao ensino formal. Neste âmbito aparecem como principais as noções de motivação que permeiam toda a estrutura linguística utilizada nos games (é necessário entender a língua para jogar e passar de fase, por exemplo), assim como a própria atividade de jogar. Além disso, nosso resultado final foi bastante surpreendente ao trazer os videogames como mais produtivos para a aprendizagem de LI do que o ensino formal na opinião dos informantes, mas acreditamos que isso se deve, principalmente, à estrutura do questionário, que foi dividido por habilidades/elementos.

Acreditamos também que pesquisas que explorem essa relação entre aquisição e aprendizado são muito importantes para que se discutam e desenvolvam novas ferramentas e metodologias que possam ser utilizadas pelos instrutores de LI em sala de aula. Levando em consideração os pontos positivos levantados em nossa pesquisa, especialmente no que diz respeito às noções de motivação dos entrevistados, pode-se imaginar que a utilização de videogames, ou ainda a simples abordagem do tema dentro de sala de aula, pode se mostrar uma poderosa ferramenta para professores, visto que podem agir como uma vantajosa ligação entre os interesses do aluno e o conhecimento que o instrutor deseja transmitir aos mesmos.

Além disso, visto que os jogos eletrônicos são uma parte tão presente nas vidas de tantos alunos e que muitas pessoas acabam por ter um processo de aquisição de LI muito embasado pelos conhecimentos que adquirem desta mídia, parece ser imprescindível que o ensino formal se atente para isso e procure, cada vez mais, formas de utilizar essa experiência para ajudar os alunos a desenvolver suas habilidades linguísticas em Língua Inglesa. Isso pode acontecer incorporando os games em sala como uma atividade em si, com o professor como figura responsável por aprofundar e esclarecer os pontos gramaticais e linguísticos apresentados, ou utilizando o caráter narrativo e social dos games para criar discussões ou desenvolver a



capacidade de produção linguística (*writing, speaking*) desses alunos, através de debates mais amplos sobre as histórias e temáticas abordadas em diversos videogames.

Por fim, acreditamos que a pesquisa atingiu resultados bastante pertinentes para o tema estudado, pois acabou por levantar diversos questionamentos e reflexões a respeito das diferenças dos dois contextos abordados e, desta forma, pode estimular estudos mais aprofundados nesta área ou em relação a pontos específicos que surgiram através dos dados coletados. É importante ressaltar que o propósito desta pesquisa não é diminuir a relevância do ensino formal em relação aos videogames, mas sim, de apresentar este último como um contexto bastante rico para o aprendizado de línguas, de maneira que os resultados e análises apresentados venham a levantar mais discussões sobre os videogames como uma ferramenta a ser utilizada, em conjunto com o ensino formal, no aprendizado da língua inglesa.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Secretaria de Educação Média e Tecnológica. **Parâmetros curriculares nacionais (Ensino Médio)** - Linguagens, Códigos e suas Tecnologias. Brasília, 2000.

BRASIL. Secretaria de Educação Básica. Ministério da Educação. **Orientações Curriculares para o Ensino Médio** - Linguagens, Códigos e suas Tecnologias. Brasília, 2006.

CROSS, Jay. **Informal learning: rediscovering the natural pathways that inspire innovation and performance**. S. Francisco, CA: Pfeiffer. 2007.

DÖRNYEI, Zoltán. **Questionnaires in Second Language Research: Construction, Administration, and Processing**. 1ª ed. Mahwah, New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, 2003.

GEE, James Paul. Learning and Games. In: SALEN, Katie. (Org.). **The Ecology of Games: Connecting Youth, Games, and Learning**. Cambridge, MA: The MIT Press, p. 21–40, 2008.



GEE, James Paul. **What video games have to teach us about learning and literacy**. 1^a ed. New York: Palgrave/St. Martin's. 2003.

JOHNSON, Marysia. **Philosophy of Second Language Acquisition**. 1^a ed. New Haven and London: Yale University Press. 2004.

KRASHEN, Stephen. **Second Language Acquisition and Second Language Learning**. Internet ed. Oxford: Pergamon, 2002. Disponível em: <http://www.sdkrashen.com/content/books/sl_acquisition_and_learning.pdf> . Acesso em: 30/06/2020

MITCHELL, Rosamond.; MYLES, Florence. **Second language learning theories**. 2^a ed.. London: Hodder Arnold. 2004.

OLIVEIRA, Karoline Schulze de; CAMPOS, Marlon. Sergio Felipe. **O Ensino-Aprendizagem de Língua Inglesa como LE Através de Videogames Não Didáticos**. 2013. 81 f. TCC (Graduação) - Curso de Licenciatura em Letras Português - Inglês, Departamento Acadêmico de Comunicação e Expressão – Dacex e Departamento de Línguas Estrangeiras Modernas - Dalem, Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Curitiba, 2013.

REINDERS, Hayo; WATTANA, Sorada. Learn English or die: The effects of digital games on interaction and willingness to communicate in a foreign language. **Digital Culture and Education**. United Kingdom, v3, n1. p. 4-28. abril/2011.

REINDERS, Hayo; WATTANA, Sorada. Talk to me! Games and students' willingness to communicate. In: REINDERS, Hayo (Ed.). **Digital games in language learning and teaching**. Basingstoke, UK: Palgrave Macmillan, p. 156–188, 2012.

SILVA, Rafael Leonardo da. Video Games as Opportunity for Informal English Language Learning: Theoretical Considerations. **The ESpecialist**, Londrina (PR) v. 35, n° 2, 155–169, 2014. Disponível em: <<https://revistas.pucsp.br/esp/article/view/21465>>. Acesso em: 30/06/2020

SOUTO, Mauren Vanessa Lourenço *et al*; Conceitos de língua estrangeira, língua segunda, língua adicional, língua de herança, língua franca e língua transnacional. In: IX JORNADA NACIONAL DE LINGÜÍSTICA E FILOGIA DA LÍNGUA PORTUGUESA, 2014, Rio de Janeiro, **Anais da IX JNLFLP**. Rio de Janeiro: CiFEFiL, 2014. p. 890-900.



UUSKOSKI, Olli. **Playing video games: A waste of time... or not?** Exploring the connection between playing video games and English grades. Tese de Doutorado. 69 f. Doutorado em English Philology. Department of Modern Languages. University of Helsinki, Helsinki (Finlândia), 2011.

VÄISÄNEN, Ari-Pekka. **Learning English Through Video Games:** Finnish Learners' Experiences. Tese de Doutorado. 90 f. Doutorado em Inglês, Department of Language and Communication Studies, University of Jyväskylä, Jyväskylä (Finlândia), 2018.

APÊNDICE A

Modelo do questionário

Dados Pessoais:

Idade: _____ Sexo: M() F ()

Escolaridade:

- a) Ensino Fundamental
- b) Ensino Médio
- c) Ensino Superior completo
- d) Ensino Superior incompleto

Nível de Inglês:

- a) Básico
- b) Intermediário
- c) Avançado

Já morou fora do Brasil? Se sim, qual país?

Sobre Videogames:



Quantas horas você passa jogando por semana:

- a) 1 hora
- b) 2 a 5
- c) 5 a 8
- d) 8 a 12
- e) Mais que 12

Quais gêneros você mais joga:

<input type="checkbox"/> RPG	<input type="checkbox"/> Luta
<input type="checkbox"/> Esporte	<input type="checkbox"/> Corrida
<input type="checkbox"/> MMO	<input type="checkbox"/> MOBA
<input type="checkbox"/> Estratégia	<input type="checkbox"/> FPS
<input type="checkbox"/> Ação e Aventura	<input type="checkbox"/> Storytelling (Ex: Telltale; Life is Strange)

Você costuma jogar online?

- () Sim () Não

Você costuma jogar videogames:

- a) Em inglês sem legenda
- b) Inglês com legenda em português
- c) Inglês com legenda em inglês
- d) Dublado em português

Ensino Formal

Suas experiências com o ensino de inglês foram/são:



Ensino regular público

Ensino regular privado

Curso de inglês

Aulas particulares

Por quanto tempo você estudou inglês formalmente?

Inglês nos videogames

Em uma escala de 1 a 5 como você diria que foi o seu aprendizado da língua inglesa, através dos **Videogames**, de:

Sendo:

1 - não aprendi nada

2 - aprendi pouco

3 - não sei dizer

4 - aprendi

5 - só aprendi através do videogame

Videogames: Listening

1() 2() 3() 4() 5()

Videogames: Speaking

1() 2() 3() 4() 5()

Videogames: Reading

1() 2() 3() 4() 5()

Videogames: Writing

1() 2() 3() 4() 5()

Videogames: Grammar



1() 2() 3() 4() 5()

Videogames: Pronunciation

1() 2() 3() 4() 5()

Videogames: Vocabulary

1() 2() 3() 4() 5()

Inglês no ensino formal

Agora, você responderá como foi o seu aprendizado de língua inglesa, através do **Ensino Formal**, de:

Sendo:

1 - não aprendi nada

2 - aprendi pouco

3 - não sei dizer

4 - aprendi

5 - só aprendi através do ensino formal

Ensino Formal: Listening

1() 2() 3() 4() 5()

Ensino Formal: Speaking

1() 2() 3() 4() 5()

Ensino Formal: Reading

1() 2() 3() 4() 5()

Ensino Formal: Writing

1() 2() 3() 4() 5()

Ensino Formal: Grammar

1() 2() 3() 4() 5()



Ensino Formal: Pronunciation

1() 2() 3() 4() 5()

Ensino Formal: Vocabulary

1() 2() 3() 4() 5()

Por fim...

Na sua opinião, aprender inglês é mais produtivo com?

- a) Videogames
- b) Ensino formal

Por quê?

Espaço para mais algum comentário que você ache pertinente para esta pesquisa:

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



Este é um artigo de acesso aberto distribuído sob os termos da Licença Creative Commons Atribuição Não Comercial-Compartilha Igual (CC BY-NC- 4.0), que permite uso, distribuição e reprodução para fins não comerciais, com a citação dos autores e da fonte original e sob a mesma licença.