

CURSO DE LETRAS

Fidel Helfer

**OS JOGOS DIGITAIS COMO FERRAMENTA PARA O APRENDIZADO DE
LÍNGUA INGLESA**

Santa Cruz do Sul

2015

Fidel Helfer

**OS JOGOS DIGITAIS COMO FERRAMENTA PARA O APRENDIZADO DE
LÍNGUA INGLESA**

**Monografia apresentada ao Curso de
Letras, da Universidade de Santa Cruz do
Sul, como atividade integrante do currículo
normal do curso.**

**Orientadora: Ms. Karen Andresa Teixeira
Santorum**

**Santa Cruz do Sul
2015**

AGRADECIMENTOS

Entre noites mal dormidas, dias de preguiça e falta de vontade, finalmente completo mais uma etapa da vida. É graças à minha família e aos amigos que consigo concluir este novo desafio. Horas e dias de leitura, pesquisa e escrita resultaram neste estudo monográfico. Gostaria então de listar algumas pessoas que fizeram parte deste processo.

A minha mãe e irmão, pela paciência e compreensão, já que havia tardes de preguiça e noites de barulho e intolerância às perguntas sobre minha rotina de sono e humor alterado.

A minha orientadora que entre discussões, brigas, pazes e boas risadas, me aturou nestes últimos meses e me ajudou a refletir não somente sobre diversos aspectos do tema, mas também sobre a vida acadêmica e a educação.

Aos amigos e amigas que aturaram as discussões incansáveis, aos que contribuíram com relatos próprios, aos que com insistência me mandavam estudar e realizar o trabalho e me pediam para focar nele, já que estariam ali sempre que precisasse e pediam para não deixar a finalização para última hora com receio de não ser possível a conclusão. Vocês todos têm um espaço muito importante em minha vida.

À Universidade de Santa Cruz do Sul e ao Centro de Línguas e Culturas UNISC pelos grandes momentos de aprendizado e pelas oportunidades recebidas.

E por último, mas não menos importante, a Deus pela persistência, vida e todos os incríveis momentos que acontecem a cada dia.

Muito obrigado.

RESUMO

Jogos de videogame fazem parte da sociedade desde os anos 1980. Atualmente, os games possuem narrativas cada vez mais complexas, das quais o jogador precisa se inteirar para avançar e completar os desafios no jogo. Por isso, é possível dizer que os jogos tornaram-se ferramentas importantes no ensino de uma língua estrangeira, no caso deste trabalho a língua inglesa. A utilização de jogos de videogame, como uma extensão da sala de aula para reforçar os conteúdos estudados, está se tornando uma prática cada vez mais comum ao redor do mundo. Todo o apelo visual, as narrativas envolventes, as adequações para o nível do aprendiz transformam o jogo em um instrumento útil e, além disso, faz com que o aprendizado seja mais informal, já que o jogo está em primeiro plano e o aprender vem nele embutido. O jogador internaliza vocábulos, expressões, faz associações, cria sentido para a o enredo presente nos games, geralmente apresentado em língua inglesa. Dessa forma, nosso objetivo é demonstrar, através da compilação de informações, as razões pelas quais os jogos de videogame funcionam como apetrechos, que, se utilizados de maneira correta, podem aperfeiçoar os conhecimentos em língua inglesa. Além disso, apresentaremos algumas teorias de aquisição da linguagem, em especial a de L2, que nos dão sustentação teórica para essa prática. Apresentamos também um relato de experiência tendo como base alunos de 9 a 10 anos do Centro de Línguas e Culturas UNISC, que jogam o *Our Discovery Island*, jogo integrante da coleção *Our Discovery Island* da editora Pearson, percebemos uma melhora no aprendizado de vocabulário, já que os estudantes possuem um maior contato com a língua no contexto informal, ou seja, fora do ambiente de sala de aula. Isso proporciona prazer ao mesmo tempo em que desenvolve a criação de sentido através da palavra e da imagem. Os jogos possuem enormes possibilidades, basta serem explorados e melhor analisados para expandir seus potenciais educacionais e tornarem-se ferramentas que auxiliam no ensino de língua inglesa como língua estrangeira.

Palavras-chave: Língua inglesa. Videogame. Aprendizado.

ABSTRACT

Video games have been part of the society since the 1980's and, nowadays, they have more and more complex stories in which the player needs to know how to move forward in the game and complete its challenges, that is why it is possible to say that games have become important tools for teaching a foreign language, on the case of this study English. The use of video games as an extension of the classroom activities as a tool to reinforce the subjects studied is becoming a common practice around the world. All the visual appealing, the catching stories, the adaptation to the learner's level of language knowledge, transform the game to a useful instrument, besides that, it makes the learning process more informal, because the game comes in first place, then the learning comes through the act of playing. The player internalizes words, expressions, makes associations, and creates meaning for the story told in the games, usually shown in English. This way, our objective is to show, through a compilation of data, the reasons why video games work as a tool that, if used in the right way, it could upgrade the student's knowledge in English. Besides that, we are going to present some language learning acquisition theories, especially the Second Language Acquisition Theory one, because it gives us the theoretical base for this practice. It is going to presented also an experience report using as a base students from 9 to 10 years old, that play *Our Discovery Island* game which is part of the *Our Discovery Island* books from Pearson publisher, that are used at Centro de Línguas e Culturas UNISC, on which we noticed a better vocabulary learning, since the students have more contact with the language in an informal way, in other words, outside the classroom, which provides pleasure at the same time it creates meanings through images and words. These games provide huge possibilities, they

just need to be better explored and analyzed for their educational potential in order to become tools that help on teaching English as a foreign language.

Keywords: English. Videogames. Learning.

LISTA DE IMAGENS

1	Figura 1 – Osciloscópio de William Higinbotham	13
2	Figura 2 – Criando um personagem	17
3	Figura 3 – Mobilhando a cozinha	18
4	Figura 4 – Informações do jogo	20
5	Figura 5 – Tony Hawk’s missões	21
6	Figura 6 – Interação no Our Discovery Island	24
7	Figura 7 – Turma jogando	28
8	Figura 8 – Exemplo do Progress Review System	29
9	Figura 9 – Omissão de letra na escrita	30

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	7
2 DEFINIÇÃO DE JOGO	10
2.1 Definição de jogo eletrônico	10
2.2 Características dos jogos eletrônicos	11
3 HISTÓRIA DOS JOGOS	13
4 CLASSIFICAÇÃO DOS JOGOS	16
4.1 Jogos epistêmicos	17
4.2 Jogos comerciais	19
4.3 Jogos educacionais	21
5 A UTILIZAÇÃO DOS JOGOS NO ENSINO DE L2	23
6 UM RELATO DE EXPERIÊNCIA COM JOGOS EM SALA DE AULA	27
CONSIDERAÇÕES FINAIS	31
REFERÊNCIAS	33

1 INTRODUÇÃO

O mundo virtual ganha mais e mais adeptos ao longo dos anos. O acesso à tecnologia, aos diversos meios de comunicação, às redes sociais e aos jogos está mais fácil do que nunca. Crianças, jovens e adultos estão se conectando e acessando as informações mais rapidamente através de seus dispositivos móveis, laptops, tablets. Com a rapidez e a facilidade, tudo fica ao alcance e na palma da mão: jogos, vídeos, músicas, filmes, séries, receitas, textos, livros, etc.

Em casa, as crianças e jovens experimentam uma quantidade inumerável de conteúdos de entretenimento, sejam os vídeos, visualizados na internet, os jogos gratuitos baixados através de seus dispositivos móveis ou em seus computadores, as músicas, o console de videogame, independente de sua plataforma (Xbox, Playstation, Nintendo, PC), com seus atrativos mundos e diversas possibilidades. Dada a variedade de formas existentes, escolheremos para investigar aqui a influência no campo da educação destes objetos que ganham mais adeptos e ocupam as salas de estar ou quartos de muitas famílias ao redor do mundo: os jogos de videogame, sejam eles jogados em vídeo game, seja em computadores ou tablets.

Shaffer et al. (2005, p. 105), ao falar dos videogames e de como a tecnologia está influenciando nosso aprendizado, afirma:

Computadores já estão mudando a maneira como aprendemos – e se quer saber como, apenas olhe para os videogames. [...] Olhe para os videogames porque eles criam novos mundos sociais e culturais – mundos que nos ajudam a aprender através do pensamento integrado, interação social e da tecnologia, tudo em serviço do fazer coisas com as quais nos importamos.¹ (tradução nossa.)

Os consoles de videogame, assim como o computador, apresentam uma grande variedade de jogos e mundos paralelos para seus consumidores, sejam eles epistêmicos, comerciais ou educacionais. Estes jogos e suas aplicações vêm sendo estudados por James Paul Gee², David Williamson Shaffer³ e outros pesquisadores que serão abordados posteriormente. Jogados por meninos ou meninas, crianças ou adolescentes, jovens ou

¹ “Computers are already changing the way we learn - and if you want to know how, just look at video games. [...] Look at video games because they create new social and cultural worlds - worlds that help us learn by integrating thinking, social interaction, and technology, all in service of doing things we care about.”

² Ph.D Linguista, pesquisador do grupo de pesquisa Games, Learning, and Society da Universidade de Wisconsin-Madison.

³ Professor de Learning Science na Universidade de Wisconsin-Madison e game scientist na Academic Advanced Distributed Learning Co-Laboratory.

adultos, os videogames conseguem atrair a atenção e manter os jogadores atentos por inúmeras horas, em mundos nos quais o idioma apresentado geralmente é o inglês.

Há um número bem significativo de pessoas as quais aprenderam muito do léxico em língua inglesa (LI) apenas interagindo com grupo de jogadores de videogame. Esse processo de aprender jogando sempre me fascinou e me trouxe a perturbação sobre como é possível do simples ato de jogar se aprender, sendo esse um dos motivadores para a realização desta pesquisa nesse tema especificamente.

Eu mesmo fui sujeito do processo. Lembro-me da infância, ao me deparar com os jogos e sua capacidade de entretenimento, passava horas em frente à tela jogando e vivendo realidades paralelas, experimentando novos personagens, criando significados entre imagem e palavra, até formar sentido ao que via e, com isso, conseguir completar os desafios impostos naquela atmosfera.

O presente trabalho consistirá em seu referencial teórico de uma breve definição de jogo e da sua história. Para cada uma das modalidades de jogos, citados anteriormente, bem como para os impactos gerados pelos jogos no aprendizado de vocabulário em língua inglesa, explicitaremos exemplos de jogos para cada "categoria" a fim de aguçar a vontade do leitor, seja professor seja aluno, de se aventurar nesses mundos paralelos que fazem brilhar os olhos de quem joga ou enfurecê-lo de raiva, aliando emoção e aprendizado que, na verdade, não podem estar separados, pois como diz Damásio,

não parece sensato excluir as emoções e os sentimentos de qualquer concepção geral da mente, muito embora seja exatamente o que vários estudos científicos e respeitáveis fazem quando separam as emoções e os sentimentos dos tratamentos dos sistemas cognitivos[...] as emoções e os sentimentos são considerados entidades diáfanas, incapazes de compartilhar o palco com o conteúdo palpável dos pensamentos, que não obstante qualificam. (DAMÁSIO, 2012, p. 189)

Assim, os jogos funcionam como palco para que o processo cognitivo no seu todo, isto é, com emoções, sentimentos, memória e demais aspectos cognitivos ocorra naturalmente.

Entre os objetivos estão: realizar uma revisão bibliográfica buscando as principais teorias sobre jogos, aquisição de L2 – iremos nos referir a L2 como a língua adicional que se está aprendendo, ou seja, a diferente da materna, neste caso a língua inglesa –, informações sobre os impactos da utilização de jogos na aquisição de vocabulário em L2 para crianças, aspectos do filtro afetivo na mediação da aprendizagem através de jogos, possíveis usos dos jogos em sala de aula.

Este trabalho está vinculado à linha de pesquisa “Aprendizagem, tecnologias e linguagens na educação” do Departamento de Letras da Universidade de Santa Cruz do Sul, que abrange os estudos da aprendizagem, das tecnologias e linguagens no campo da educação.

2 DEFINIÇÃO DOS JOGOS

De acordo com o Grande dicionário unificado da Língua Portuguesa (2009, p. 400), a palavra jogo é definida como brinquedo, divertimento, movimento de peças de um mecanismo, atitude de alguém que visa a obter vantagens de outrem, etc.

Huizinga (1996) comenta que o jogo já esteve presente desde os primórdios como elemento da cultura. Nele identifica características fundamentais, como diversão, atividade livre, regras e separação espacial, referindo-se à vida cotidiana, que classificam o jogo.

Definida por Huizinga (1996, p. 6), a diversão é a primeira característica fundamental do jogo. Ele relata:

Se os animais são capazes de brincar, é porque são alguma coisa mais do que simples seres mecânicos. Se brincamos e jogamos, e temos consciência disso, é porque somos mais do que simples seres racionais, pois o jogo é irracional.

A segunda característica citada por Huizinga (1996, p. 11) é a de que o jogo é uma atividade livre, os jogadores têm o poder da escolha, e ela é geralmente praticada em momentos de lazer, podendo a qualquer momento transferir ou postergar o mesmo.

A terceira característica exposta por Huizinga (1996, p. 14) se refere às regras. Todos os jogos têm regras. São elas que determinam as possibilidades no jogo. O autor ainda lembra que elas são absolutas e indiscutíveis.

A quarta e última característica apresentada por Huizinga (1996, p. 23) apresenta a separação espacial em relação à vida cotidiana:

Verificamos que uma das características mais importantes do jogo é sua separação espacial em relação à vida cotidiana. É-lhe reservado, quer material ou idealmente, um espaço fechado, isolado do ambiente quotidiano, e é dentro desse espaço que o jogo se processa e que suas regras têm validade.

Vimos aqui uma breve definição dos jogos e características citadas pelo filósofo Huizinga. Como sabemos, os jogos são parte integrante de diversas civilizações e continuam desde os primórdios continuam a divertir e ocupar pessoas até os dias de hoje, seja em tabuleiros, plataformas virtuais, consoles ou computadores.

2.1 Definição de jogo eletrônico

Como vimos anteriormente, jogo consiste em divertimento, regras, competição. Gualarte (2010), assim como Huizinga (1996), afirmam que os jogos são parte integrante da cultura em sociedade e que evoluem e acompanham o crescimento humano, durante as experiências vividas entre eles. Reafirmam uma característica chave, a inter-relação pessoal, que é efetiva através da dinâmica envolvida nos videogames, especialmente os eletrônicos/digitais.

Gularte (2010, p. 23) diz que "os jogos eletrônicos, na grande maioria das vezes, não exigem qualquer tipo de qualidade física e, geralmente, trabalham com coordenação, reflexos e cognição", ou seja, o praticante da ação de jogar pode ser qualquer ser humano, dito normal, já que requererá coordenação, reflexos e processos cognitivos.

Os jogos eletrônicos são apresentados aos seus consumidores de uma maneira diferente à dos jogos convencionais, um dos grandes diferenciais na hora de cativar. Eles funcionam, como explica Gularte (2010), através de um aparato eletrônico, muitas vezes constituído de metal e plástico, que mais parece um trambolho complicado de se manusear. É ele que reproduz sua mídia, física ou digital e que quando conectado a um monitor apresenta um mundo virtual, cheio de novidades e possibilidades.

Ele ainda identifica o jogo eletrônico como uma extensão da realidade, mas essa precisa ter um mínimo de informações relevantes ao jogador, para que possa compreender suas funcionalidades e se identificar com aquele ambiente.

Para Mendes (2006, p. 73), as habilidades de "*ler, contar, memorizar, anotar, registrar, diferenciar e identificar* são algumas das práticas cotidianas de vivências humanas presentes também nos jogos [...]". Essas vivências são características importantes para os jogos e também para o aprendizado lexical, que será abordado posteriormente.

Os jogos eletrônicos então são produzidos para funcionarem em dispositivos eletrônicos, sejam eles fixos ou móveis: console de vídeo game, celulares, computadores, consoles portáteis, etc.

Há algumas características importantes e relevantes apresentadas pelos jogos eletrônicos. Vejamo-las na próxima seção.

2.2 Características dos jogos eletrônicos

Cada jogo possui suas características próprias, o que não seria diferente em relação aos jogos eletrônicos. Eles são pensados na sua criação primeiramente para entreter o consumidor, ou seja, o jogador. Por trás desse entretenimento, há certas intenções que os criadores têm em com sua criação.

O foco é a primeira característica citada por Gularte (2010, p. 27), já que "é a capacidade do jogador de se concentrar nos objetivos e ações principais". Ele precisa distinguir instantaneamente entre o que é informação desnecessária da informação relevante. Por mais que as informações sejam contextualizadas com seu tempo e espaço no jogo, como apresenta GEE, saber manter o foco na "missão" a ser cumprida dada as informações apresentadas pelo jogo é importante e crucial.

A interação social e cultural agrega a relação interpessoal ao evento. Os jogos não inserem apenas os jogadores em participação no mundo virtual, mas também os espectadores, que servem como colaboradores intuitivos estimulados pelo ambiente virtual, o que lhes permite realizar participações na jogada, sem ser o jogador em si como explica Gularte (2010).

Os conflitos são peça chave para os jogos eletrônicos. Eles dão sequência na aventura, além de serem "[...] elementos importantes que geram oportunidades aos jogadores de mais escolhas em sua jogada. Dependendo da forma como são empregados, trazem consigo a essência do jogo, como medo, responsabilidade, diversão e interatividade". (GULARTE, 2010, p. 30).

É possível ver que as características dos jogos são similares às de muitas brincadeiras. Os jogos vêm como uma brincadeira nova que utiliza determinados aparelhos eletrônicos para seu suporte a sua prática. Vejamos no próximo capítulo um pouco sobre a história e a evolução ao longo dos anos.

3 HISTÓRIA DOS JOGOS

Os jogos fazem parte da civilização humana desde os primórdios de sua existência. Abordaremos aqui, cronologicamente desde o início da evolução tecnológica do jogo, a qual trouxe grandes mudanças, não somente para o modo em que o entretenimento ocorre, mas também para o modo em que vivemos através da tecnologia, até o período contemporâneo atual.

Em meados de 1958, o físico William Higinbotham criou um jogo de tênis de mesa com um osciloscópio, instrumento de medida eletrônico. O nome do jogo é “Tennis for two”, o que, permitia estabelecer a ideia de que não era uma atividade solitária, mas sim que era necessária a companhia de algum amigo ou familiar. Esse é considerado o primeiro jogo de videogame.

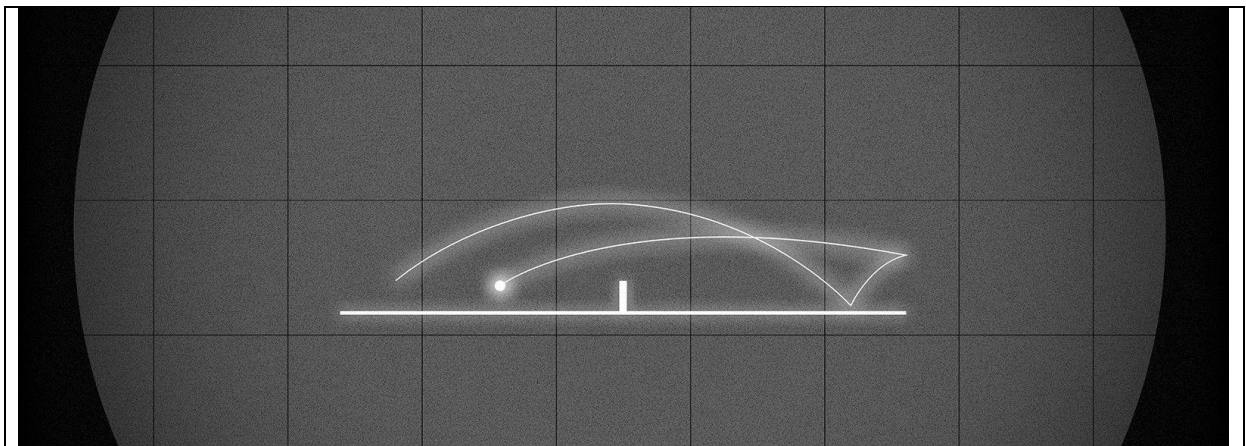


Figura 1 - Osciloscópio de William Higinbotham

Já como destacado por Natale (2013), em 1960, Steve Russel, um estudante do Instituto de Tecnologia de Massachusetts e seus amigos (MIT) desenvolveram um jogo chamado Spacewar, que consistia na batalha entre duas naves espaciais. Ele era rodado em um computador que ocupava uma mesa inteira, mesmo o jogo pesando apenas 2kbs, o que atualmente é uma fração minúscula da quantidade de dados consumida diariamente por uma pessoa.

Os anos foram se passando, outros jogos foram criados. Em 1972, de acordo com Mott (2013), foi lançado o primeiro console caseiro de sucesso – o Magnavox Odyssey – que no ano de lançamento vendeu cerca de cem mil unidades. Ainda nesse ano, *Pong*, criado por Nolan Bushnell, é lançado e invade os fliperamas, vira febre entre as pessoas. Em 1975, esse jogo ganha versão doméstica vendida pela Atari. O jogo é uma espécie de pingue-pongue virtual que podia ser jogado entre duas pessoas.

Na década de 1980 um dos jogos mais icônicos é lançado, Pac-man. Em 1982, o Commodore 64 se torna a plataforma mais popular de jogos dos Estados Unidos e em 1983 o NES (Nintendo Entertainment System), console da Nintendo, aparece pela primeira vez no mercado. Seu lançamento continha 18 jogos, incluindo o clássico Super Mario Bros, - jogo que marcou a infância de muitos jogadores no mundo. No fim da década de 1980, a Nintendo lança o console portátil Game Boy, conquistando ainda mais os apaixonados pela marca.

Em 1991, o jogo Sonic aumenta a popularidade de sua companhia, a Sega Mega Drive. Um novo gênero de jogos é criado em 1992, os jogos de estratégia em tempo real, tais como Dune II. Em 1997, os jogos RPGs dão origem às comunidades virtuais, um modelo novo de comunicação entre os jogadores espalhados mundo a fora. The Legend of Zelda: Ocarina of Time é considerado o melhor jogo de todos os tempos, em 1998, e novos consoles ganham as casas de milhares de pessoas.

Entrando na década de 2000, um número cada vez maior de pessoas começou a ter acesso à internet e com isso jogar on-line ganhou mais jogadores. As diversas possibilidades que vieram com o advento da internet criaram novos hábitos também. As pesquisas ficaram mais rápidas e as informações tinham um alcance maior do que nunca. Trocar informações com outros jogadores passou a ser indispensável, criar tropas, conseguir aliados e possuir o grupo mais forte dos jogos de RPG movimentava as madrugadas.

No começo desta década, ainda era utilizada a conexão por *dial up*, ou seja, utilizava-se um modem e uma linha telefônica para ter acesso à internet. O uso durante o dia era restrito a poucos pelo alto custo. Já utilizar a internet durante a madrugada era mais barato, assim como nos finais de semana, o que fazia com que os jogadores virassem madrugadas em frente a seus computadores.

No ano de 2000, The Sims torna-se o jogo mais vendido da história dos PCs e o Playstation 2, da Sony, passa a ser o console mais vendido no mundo. Já em 2004, World of Warcraft é lançado e transforma-se no RPG mais jogado no mundo com cerca de 11,5 milhões de jogadores assinantes.

Para inovar, a empresa Nintendo, em 2006, lança seu console sem fios. A empresa Microsoft, alguns anos depois, lança seu console Xbox 360, conseguindo entrar na competição dominada pelas grandes empresas do ramo, tais como Sony e Nintendo.

Há inúmeras novidades para o mundo dos consoles, que cresce ano após ano. A Microsoft lança o Kinect, sensor de movimento, que revoluciona o modo de jogar videogames. Os consoles portáteis, Nintendo DS, PSP, e os aparelhos móveis ganham um grande número de entusiastas e crescem no cenário dos jogos. Com as possibilidades abertas

pelos smartphones, o mundo dos games avança rapidamente. Os jogadores estão conectados a todo momento, tanto nas redes sociais, quanto nas comunidades *gamers*, construindo e moldando novos meios de distribuição das informações encontradas nos jogos.

Cada vez mais percebemos os avanços rumo à interatividade do jogador e do jogo. Consolidam-se os melhores gráficos, possibilitando imagens mais nítidas, 3D, velocidades de processamento astronômicas para dar conta da demanda dos jogos de nova geração, altas conectividades, *streaming* on-line dos jogos, além do apoio das redes sociais que movimentam inúmeros seguidores encantados e fieis a seus jogadores prediletos.

Com todos esses avanços, as experiências frente aos mundos virtuais, que são criados para nosso prazer, mudaram a forma de diversão das famílias mundo a fora. Cada vez mais os jogos atraem a atenção dos estudiosos. Veremos a seguir três classificações macro de como os games nos auxiliam no aprendizado de vocabulário em língua inglesa.

4 CLASSIFICAÇÃO DOS JOGOS

Os jogos podem ser considerados apenas instrumentos de entretenimento, mas há um preparo enorme até que eles sejam distribuídos ao público-alvo. Eles passam por diversas etapas de desenvolvimento, desde o planejamento, ou seja, pensar que tipo de jogo se quer comercializar, seu gênero dentro deste universo, o desenvolvimento da *storyline*, criação de personagens, cenários, enredo, etc.

Há determinados aspectos que são comuns aos jogos e que os tornam propícios para serem utilizados como ferramenta para o aprendizado de uma nova língua. No universo dos *games* há o que Gee (2005, p. 36) aponta como “Just in time”, ou seja, informações verbais que nos auxiliam a completar a tarefa naquele momento e o “On demand”, quando o jogador sente necessidade de alguma informação e ele a busca no jogo para auxiliar. Assim, as informações estão sempre contextualizadas aos acontecimentos daquele momento do jogo.

Outro fator relevante para que os jogos sejam utilizados é apresentada pela teoria do *input*, estudada por Krashen (1982). Ele explica que o aprendiz progride numa ordem natural quando recebe *input*, ou seja, insumo tanto auditivo quanto visual na segunda língua. Esse nível de *input*, que pode estar um pouco além do seu estágio atual de competência linguística, o auxiliará a adquirir novos conhecimentos, que serão somados aos anteriores, ampliando sua compreensão na L2.

Outra teoria que ajuda a fortalecer a importância dos jogos é a do o filtro afetivo. De acordo com Krashen (1982), o filtro afetivo é uma espécie de “régua” que apresenta a influência das variáveis afetivas e o aprendizado de uma nova língua, ou seja, se um aprendiz está ansioso, desmotivado, seu filtro afetivo estará em alta, fazendo com que não consiga aprender. Porém, se ele está motivado, confiante, confortável com aquele meio, seu filtro afetivo estará em baixa, permitindo um aprendizado mais fácil.

Os jogos são extremamente lúdicos e interativos e permitem que o jogador mantenha seu filtro afetivo em baixa. Com isso, o *input* que está sendo recebido será mais facilmente internalizado e adquirido.

Os milhares de jogos disponíveis no mercado são classificados em gêneros específicos, ou seja, aventura, ação, tiro, corrida, terror, RPG, etc. Não focaremos neste trabalho a classificação micro deles, os citados acima, mas apresentaremos jogos de diversos gêneros dentro da classificação macro, ou seja, jogos epistêmicos, comerciais ou educacionais. Serão abordados diversos jogos para ilustrar cada categoria.

4.1 Os jogos epistêmicos

Conhecidos como jogos epistêmicos ou jogos de simulação, eles têm um grande foco em simular problemas reais que necessitam de solução. David W. Shaffer et al. (2005, p. 108) comentam que estes jogos buscam preservar a conexão entre o saber e o fazer.

Jogos como The Sims⁴, Sim City⁵, Full Spectrum Warrior⁶, Microsoft Flight⁷, Roller Coaster Tycoon⁸, entre outros, permitem aos jogadores vivenciar situações reais, como soluções de problemas, gestão empresarial, liderança, planejamento, etc. Cada um dos jogos citados busca situar o jogador em determinados objetivos que o levarão ao sucesso ou ao fracasso.

Vejamos o clássico The Sims, um jogo que basicamente simula a vida. Cada jogador pode possuir um avatar, ou seja, um personagem que comandará ao longo do jogo. Os objetivos são diversos e apresentados ao longo da jogatina. Alguns deles são encontrar um emprego, construir sua casa, aprimorar suas habilidades, porém o objetivo maior é organizar seu tempo e definir sua vida.



Figura 2 - Criando um personagem

⁴ Site oficial: https://www.thesims.com/pt_BR

⁵ Site oficial: <http://www.simcity.com/>

⁶ Jogo de táticas em tempo real desenvolvido pela Pandemic Studios e publicado pela THQ.

⁷ Site oficial: <http://www.microsoft.com/games/flight/>

⁸ Site oficial: <http://www.rollercoastertycoon.com/>

Uma das primeiras tarefas exigidas pelo jogo é a criação de seu avatar. Logo de partida, o jogador é exposto a uma enorme quantidade de palavras sobre aparência. Através das alterações feitas, é possível assimilar as palavras que são expostas com as mudanças que acontecem. Por exemplo, o jogador começa a mudar a cor dos olhos (eye color) em seu personagem. Por essas mudanças serem visíveis e imediatas, é possível associar os vocábulos com as alterações que ocorreram.

O jogador precisa também construir uma casa. A partir desse envolvimento, ele obtém contato com vocábulos específicos de construção e decoração. São palavras simples como porta (door), janela (window), banheiro (bathroom), cozinha (kitchen) até sentenças mais específicas de relacionamento entre os Sims, trabalho, flerte, etc.



Outro fator em que se percebe a influência do jogo na aprendizagem é na memorização do vocabulário, ou seja, de tanto o jogador visualizar a palavra associada a um objeto, ele acaba memorizando a mesma.

Shaffer et al. (2005, p. 105) explicam que “os videogames são importantes porque permitem que as pessoas participem de mundos novos”, apresentados pelos jogos epistêmicos que proporcionam um aprendizado focado em uma determinada área, como citado anteriormente. Por isso, são jogos ótimos para aprendizagem de vocábulos focados em áreas específicas, seja um arquiteto se divertindo com The Sims, seja um gerente com Roller Coaster Tycoon.

Os jogos de caráter epistêmico têm como principal função propor ao jogador situações da realidade, por isso, muitas vezes ele é considerado um *serious game*, ou seja, é um jogo sério, que ausenta, não por inteiro, o entretenimento, porém diminui a intensidade propondo resoluções de problemas que poderiam realmente acontecer. Se for sobre aviação, por exemplo, ele proporcionará dilemas encontrados na vida real do piloto, para que sejam resolvidos, tornando o jogo quase que um treinamento, mantendo um pouco de sua diversão, mas tendo como objetivo elaborar esses conhecimentos mais técnicos.

4.2 Os jogos comerciais

Diversos jogos podem ser considerados comerciais, pois são vendidos, conferindo lucro a um determinado produtor. Nesse contexto, iremos nos referir àqueles jogos que são mais disseminados na comunidade *gamer*⁹, os jogos que atingem um maior número de jogadores em suas residências ou nas *lan houses*, local no qual muitos dos jogadores se encontram, já que lá estão disponíveis computadores e videogames, que com o pagamento de uma taxa podem ser utilizados para jogatina, acesso à internet, etc.

Jogos de aventura, de guerra, de corrida, entre outros gêneros, possuem uma contextualização autêntica transformando-os em ótimas ferramentas de aprendizado. Sykes (2013, p. 32) aponta que as narrativas dos jogos, os personagens e as comunidades podem ser poderosas no desenvolvimento de alfabetização em segunda língua, já que essas narrativas são catalisadoras de discussão acerca do jogo entre a comunidade *gamer*.

São considerados famosos entre os jogadores os seguintes títulos: Tony Hawk's Pro Skater¹⁰, Super Mario Bros.¹¹, GTA¹², Donkey Kong¹³, Crash Bandicoot¹⁴, Call of Duty¹⁵, Need for Speed¹⁶, etc. Jogos como os citados possuem narrativas densas e complexas e, por isso, o jogador assume uma nova identidade e se compromete com o jogo, como aponta Gee (2005, p. 34).

Super Mario Bros. é um jogo do gênero aventura. Suas diversas fases buscam que o jogador avance no mundo linearmente. Você completa a fase número um e vai adiante. A cada fase você coleta novas moedas, poderes novos, entre outros itens. Com o passar dos

⁹ Sinônimo para jogador, porém utilizado em língua inglesa, mas incorporado ao português falado.

¹⁰ Jogo de skate desenvolvido pela Activision.

¹¹ Site oficial: <http://mario.nintendo.com/>

¹² Grand Theft Auto - Site oficial: <http://www.rockstargames.com/grandtheftauto/>

¹³ Site oficial: <http://donkeykong.nintendo.com/>

¹⁴ Uma série de jogos aventura desenvolvido pela Naughty Dog para consoles iniciado em 1995.

¹⁵ Site oficial: <https://www.callofduty.com/>

¹⁶ Site oficial: <http://www.needforspeed.com/>

anos, por se tratar de uma franquia, o jogo foi se atualizando e ganhando novos títulos e cenários mais robustos, com fases mais complexas. Esses mecanismos utilizados pela empresa desenvolvedora acabam por alterar o modo e a forma de interação da linguagem presente no jogo e seu receptor, o jogador.

Através desses novos mundos e de suas complexidades, muitas vezes o jogador precisa prestar mais atenção às informações presentes ao seu redor para não perder algum detalhe que o possa fazer não concluir o nível por completo.

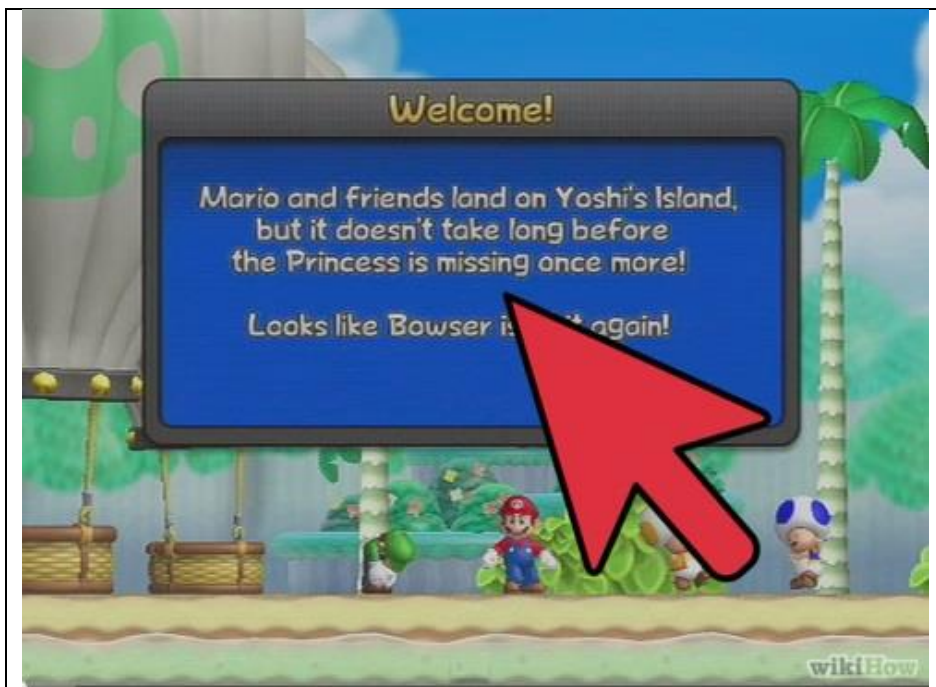


Figura 4 - Informações do jogo

Tony Hawk's Pro Skater é um jogo de esporte e, como o próprio nome sugere, o jogador é um skatista que se aventura pelos cenários de diversos locais realizando manobras, buscando itens e completando tarefas para acumular pontos.

O jogador se depara com diversas frases curtas que explicam os desafios a serem completados. Frases que apresentam ao jogador um leque enorme de possibilidades de interpretação que, graças ao contexto, são induzidas a interpretações que muitas vezes estão corretas. Nesse jogo, em específico, por se tratar do gênero esporte, algumas das expressões já são conhecidas e até mesmo estão incorporadas ao cotidiano do praticante daquela modalidade esportiva, nesse caso, o skateboarding.

Como é possível ver na figura abaixo, o jogador encontra todos os desafios expostos como um lembrete daquilo que precisa ser cumprido. Ao andar pelo cenário, ele começa a identificar objetos similares ou já conhecidos, além de o próprio jogo induzir o jogador aos

desafios, ou seja, apresentando-os de uma forma diferente, seja em cor diversificada, seja com sinal luminoso, etc. Com essas ajudas do próprio *game*, fica mais fácil para o jogador identificar e até mesmo cumprir o que lhe é exigido.



Figura 5 - Tony Hawk's missões

Os jogos comerciais, por aparecerem na mídia o tempo todo, atraem um enorme contingente de jogadores, por isso, é de grande relevância estudar seus impactos na aquisição de L2, seja nos vocábulos, seja em estruturas complexas como parágrafos, textos expostos aos jogadores, já que é uma ferramenta que atrai a atenção deles e ao mesmo tempo os diverte e conquista.

4.3 Os jogos educacionais

Considerados muitas vezes bobos e descontextualizados, os jogos educacionais proporcionam um enfoque em determinados assuntos, conteúdos, matérias e são voltados diretamente ao ensino. Como comenta Sykes (2013, p. 33), “se forem mal desenvolvidos, jogos educacionais podem ser vistos como “caretas” ou bobos pelos aprendizes [...]”¹⁷(tradução nossa) fazendo com que o aprendizado não aconteça. Por outro lado, se forem bem desenvolvidos, podem ser de grande utilidade, além de prazerosos ao mesmo tempo.

¹⁷ “[...]if not designed well, educational games may be viewed as “hokey” or silly by the learners [...]”

Esses jogos possuem uma função: ensinar. Eles são criados para auxiliar em sala de aula. Alguns exemplos são: caça-palavras (Word search), scramble¹⁸, Our Discovery Island¹⁹, memória, forca, Chicktionary²⁰, EF High Flyers²¹, etc. Alguns desses jogos são extremamente simples, e, como citado anteriormente por Sykes (2013), eles podem desmotivar os aprendizes. Já outros, mais bem desenvolvidos, têm grandes chances, se não maiores, de conquistar jogadores e auxiliar no aprendizado, que é seu principal objetivo.

Chicktionary é um jogo disponível para plataformas móveis, como tablets e celulares. Ele possibilita aos jogadores uma imersão na conquista do *spelling*, ou seja, na correta escrita dos vocábulos. São exibidas oito letras aleatórias na tela e o jogador precisa formar o maior número de palavras possíveis com aquelas letras. Nele o objetivo do jogador é organizar corretamente palavras em língua inglesa, mas só é possível utilizar as letras apresentadas.

A editora Pearson enumera dez razões pelas quais os jogos eletrônicos ou videogames deveriam ser incorporados em sala de aula, principalmente nas infantis. Algumas delas: o sentimento de estar conectado, de ser maneiro, de estar no controle, de se sentir capaz, confortável e engajado.

Os jogos educacionais têm um grande potencial, mas precisamos estar prontos para eles, pois, “[...] mesmo se tivéssemos os melhores jogos educacionais do mundo produzidos e prontos para os pais, professores e estudantes comprarem e jogarem, não está claro que a maioria dos educadores ou escolas saberia o que fazer com eles”²²(tradução nossa) (SHAFFER et al. 2005, p. 110). Por isso, precisamos jogar também, conhecer a ferramenta que passaremos a utilizar. Sem prática não há aprendizado, sem desbravar o mundo não teremos certeza de que o conhecemos por inteiro e que tiramos proveito de suas possibilidades.

É possível ver a variedade de jogos e os meios como nos apresentam a língua-alvo. Com isso, é necessário a escolha do que melhor se encaixe a nossa necessidade. No próximo capítulo abordaremos possíveis modos de utilização dos jogos no âmbito de sala de aula, assim como ideias para um bom aproveitamento do jogo, seja ele qual for.

¹⁸ Jogo de criar palavras.

¹⁹ Título da coleção de material didático para ensino de inglês a crianças e do Online World que faz parte da coleção.

²⁰ Jogo de criar palavras. Site oficial: <http://www.chicktionary.com/>

²¹ Jogo de vocabulário criado pela English First (EF).

²² “[...] even if we had the world's best educational games produced and ready for parents, teachers, and students to buy and play, it's not clear that most educators or schools would know what to do with them.”

5 A UTILIZAÇÃO DOS JOGOS NO ENSINO DE L2

Os jogos de videogame como ferramenta para uso educacional têm sido tema de estudo em diversas universidades internacionais. Há alguns anos o tema vem crescendo no Brasil e conquistando mais e mais pesquisadores na área de *games* e ensino de línguas, um grande avanço para esta ferramenta que até pouco tempo era considerada para mero entretenimento nos lares do país.

Utilizá-los como ferramenta de ensino é de suma importância nesta geração tecnológica e avançada da qual nossos alunos fazem parte, já que utilizar apenas um quadro branco e canetas para realçar explicações não atrai a atenção dos aprendizes. Os estudantes precisam cada vez mais de formas diversas de exposição aos conteúdos nos vários sistemas simbólicos utilizados em um contexto cultural. Como Gardner (1994) explica, há as múltiplas inteligências, ou seja, a linguística, lógico-matemática, musical, espacial, interpessoal, etc, e precisamos perpassar diversas delas ao explicar ou expor um assunto fazendo com que um maior número de estudantes consiga compreender aquilo que se está expondo.

Vemos assim, nos jogos, uma porta para que essas múltiplas inteligências se relacionem de forma mais natural, além de estar presente em um formato diferente do tradicional. Fugir do quadro, caneta, cópia, cola. Explorar o jogo de forma lúdica e espontânea, deixando o mesmo envolver o jogador a ponto de ele se sentir dentro daquela realidade.

Há uma parte da população que repudia os jogos de videogames. Eles muitas vezes são tachados como atividades que levam ao vício e comparados a drogas pesadas, pois os filhos ficam “presos” às telas dos computadores, televisores, tabletes por horas. Dizem ainda que os jogos causam uma incitação à violência, já que muitos dos jogadores preferem jogos de tiro em primeira pessoa ou de guerra, tais como Country Strike, Medal of Honor, Call of Duty, Grand Theft Auto V, etc.

Já outra parte acredita que os jogos de videogame permitem aos jogadores um mundo novo, cheio de possibilidades e de crescimento. Alguns professores concordam que as salas de aula não estão equipadas suficientemente para integração desta ferramenta, mas caso possuíssem condições tecnológicas melhores, optariam por experimentar e, quem sabe, incorporar no currículo o uso do jogo na sua disciplina, seja ela história, português, língua estrangeira, geografia, etc.

Mesmo com as discordâncias em relação aos jogos, precisamos abrir espaço para essas novas ideias e tecnologias que existem. Vejamos agora, por exemplo, o jogo desenvolvido pela editora Pearson²³ chamado Our Discovery Island.

Ele é parte integrante do material didático para crianças “Our Discovery Island”, mesmo nome do jogo. O nome do livro traduzido literalmente para o português significaria “Nossa Ilha de Descobertas”, o que já leva os estudantes a perceber que haverá várias descobertas ao longo de sua jornada, seja na ilha, seja no livro. A coleção é composta por cinco livros, cada livro com oito unidades que correspondem a partes do jogo, nos quais os vocabulários são apresentados facilitando ao estudante interagir com a ilha on-line.

As ilhas do *game* on-line são baseadas em temas que percorrem todo o livro. O primeiro livro da série tem o tema “Family Island”, ou seja, “ilha da família” e este é o tema principal que acompanhará o jogador na aventura pelo mundo virtual. O estudante, neste momento jogador, percorre o cenário da ilha em busca das missões e tarefas que precisa cumprir. Além disso, precisa conquistar as estrelas douradas, comprovando assim que conseguiu completar todos os desafios daquela parte.



O jogador explora a ilha através de um personagem que foi criado por ele. Esses personagens são divertidos e possuem características próprias elaboradas pelos jogadores. Uma curiosidade que sempre os deixa intrigados é que nenhum personagem possui pescoço.

²³ Empresa de publicação de livros didáticos e relacionados à educação, com sede em Londres.

Não há uma explicação plausível para isso. Tendo este dilema em nossas mãos, dizemos que eles são conectados via *wi-fi*, para efeitos de risos e de diversão.

Há diversas possibilidades de customização de seu personagem, e é a partir daí que os vocábulos começam a ser explorados. Todas as instruções são em língua inglesa, mas com o auxílio visual e com as transformações em tempo real, que ocorrem no personagem, o jogador pode estabelecer relação entre palavra e imagem e concluir um significado para isso, conseguindo assim compreender o que está escrito ali.

O jogo possui também minijogos. São geralmente voltadas à percepção e exploração de vocabulário, apresentados de maneira simples e fora da ilha, em uma janela que se sobrepõe à principal. Nesses jogos, é possível estabelecer atividades em grupos. Elas são variadas e exploram vários aspectos da língua, tanto na prática escrita, quanto na de audição. Com isso, e por causa da competitividade presente no meio digital, principalmente dos *games*, os jogadores se sentem atraídos a competir e, como afirma Gularte (2010), à competitividade é uma das peças-chaves dessa plataforma de interação, pois abrange tanto a diversão quanto a interação, além de explorar o lado emocional, como explicita Krashen (1982) na sua teoria do filtro afetivo, apresentada no capítulo 4, que beneficia e facilita o aprendizado.

É possível neutralizar o professor da escolha do jogo também. Já que há uma infinidade de opções, ele pode apenas propor uma espécie de diário de bordo, no qual os jogadores, que são os próprios alunos, precisam relatar o que foram realizando no *game*. Assim, ele possibilita aos estudantes uma reflexão do próprio jogar e do fazer. Faz também com que ele reflita sobre as ações tomadas. Caso tivesse feito outras escolhas, será que elas teriam modificado o percurso do jogo? E o que poderiam ter feito de diferente?

Sykes (2013) exemplifica o diário de bordo já com perguntas direcionadas aos jogadores, como, por exemplo, o que você fez no jogo, pede para que seja descrita uma tarefa cumprida, que seja exemplificada a razão de determinados movimentos, etc. Esse tipo de atividade direcionada pode facilitar para o professor na hora de ter a compreensão acerca do jogo, já que seria de livre escolha o título a ser jogado. Com isso, ele não poderia interferir na escolha, mas conseguiria acompanhar mesmo assim a dinâmica do jogo, a história, os problemas e as soluções encontradas.

Pudemos ver uma opção individual de atividade a ser elaborada pelo professor em uma sala de aula. Vejamos alguma possibilidade de incorporar o jogo em sala, com a participação de todos os estudantes em prol de um objetivo, o aprendizado, além da diversão.

Um jogo que pode ser utilizado como exemplo, que permite uma interação entre grupos na sala de aula e que pode gerar uma competição sadia e voraz entre os estudantes na sala de

aula, é o jogo de *spelling* chamado Chicktionary, pois ele apresenta um nível de dificuldade maior. Lembramos aqui a teoria do *input* de Krashen (1982) que diz que, para que o aprendiz desenvolva seu conhecimento, precisa ser exposto a um nível um pouco acima ao de sua competência linguística atual, fazendo assim com que haja uma soma do novo com o antigo ($N+A= +1$) apresentando um avanço no aprendizado. Já que não apresenta imagens, mas exige que os estudantes busquem em seus conhecimentos prévios palavras que possam ser formadas com as determinadas letras apresentadas na tela do jogo, ele cria o ambiente propício ao aprendizado, claro, sempre resguardando o modo como será elaborada a distribuição dos estudantes nos grupos.

É necessário, também, ao professor perceber que dar liberdade não é deixar a turma livre para fazer o que bem entender ao longo das competições que envolvam jogos ou não. É preciso um cuidado na hora da elaboração dos grupos, dividir alunos que dominam mais a língua juntamente com os que dominam menos cria uma atmosfera de colaboração, na qual permite ao aluno que tem menos conhecimento fazer determinadas ligações e aprender com o mais experiente, na maioria das vezes.

Esses são alguns exemplos, entretanto haverá sempre uma nova maneira de abordar os explorar os jogos eletrônicos nos ambientes de sala de aula. Além do mais, existem inúmeros professores criativos que com um pouco de tempo e busca encontrarão novas maneiras de utilizá-los no ambiente escolar, além de abstrair suas benéficas com intuito de ajudar a seus estudantes num ambiente mais descontraído e propício para que o aprender aconteça.

6 UM RELATO DE EXPERIÊNCIA COM JOGOS EM SALA DE AULA

No Centro de Línguas e Culturas UNISC, que se localiza na cidade de Santa Cruz do Sul, no estado do Rio Grande do Sul, dentro da Universidade de Santa Cruz do Sul, são oferecidos diversos cursos de idiomas, entre eles o curso English for Kids. Nessa modalidade atendemos crianças de 7 a 11 anos de idade.

No curso, oferecemos o ensino de língua inglesa de forma divertida e lúdica, com turmas pequenas, que não passam de dez alunos. Além disso, possuímos quadros interativos que auxiliam no andamento das aulas e dão suporte tecnológico.

Há dois semestres estamos observando duas turmas de crianças que têm cerca de doze alunos no total e que utilizam como material didático a coleção citada anteriormente neste trabalho, Our Discovery Island da editora Pearson que possui, juntamente com o livro, acesso a uma ilha on-line.

Os estudantes passam duas horas semanais conosco, os professores, em sala de aula. Realizamos as atividades propostas no livro de maneira a abordar as diversas compreensões na língua-alvo, ou seja, a escrita, a fala, a oral e a leitora. Desenvolvemos atividades voltadas ao lúdico para propiciar um ambiente no qual a aprendizagem aconteça de forma natural, sem imposições nem obrigações.

Um livro é dividido em dois semestres. No primeiro semestre, o entregamos aos estudantes. Ao recebê-lo, com nosso auxílio, é feito o cadastro de cada um deles na ilha on-line para que possa iniciar sua aventura.

Durante as aulas, utilizamos, além do livro didático, o apoio de jogos virtuais que os ajudam na compreensão do vocabulário e das estruturas abordadas em cada uma das oito unidades do livro. São pequenos jogos, tais como: memória, força, *spelling*, *matching*, etc. Esses jogos são um contato extra com a língua, que servem como pequenas avaliações do andamento dos estudantes ao longo do curso.



Figura 7 - Turma jogando

Iniciamos a apresentação da ilha virtual e incentivamos os estudantes a completarem as diversas tarefas que são encontradas on-line no jogo. Cada uma das partes da ilha, que é dividida em oito, faz referência à unidade que está sendo desenvolvida em aula. Por isso, eles podem buscar informações no livro que os ajude a completar as missões (ver Figura 6).

A cada semana, checamos o progresso dos alunos através de um site da própria editora, no qual temos acesso às informações de cada um dos jogadores. Antes de finalizar o cadastro cada professor cria nele sua turma e digita o código, tornando assim possível o acompanhamento individual no jogo. Nós professores, podemos verificar o tempo gasto em frente ao jogo, em qual nível o jogador está e a quantidade de estrelas que foram conquistadas – a branca significa que o estudante completou a tarefa básica, mas não todas, e a dourada que ele terminou todas as tarefas daquele nível.



Progress Review System

Class view

Class Id: 15843
 Class Name: Kids Intermediate I - 2015/2
 Class Description: Teacher Fidel - Fridays

Film Studio Island/Movie Studio Island

ID	Name	Scene 0	Scene 1	Scene 2	Scene 3	Scene 4	Scene 5	Scene 6	Scene 7	Scene 8	Time
280982	[REDACTED]	★	★	★	★	★	★	★	★	★	02:22:54

Figura 8 - Exemplo do Progress Review System

Sempre que alguma dúvida ou problema é enfrentado no jogo, somos procurados pelos pais e até mesmo pelas crianças, que pedem auxílio na hora de completar as atividades. Pode ser um nível que não estão conseguindo completar, acesso ao jogo, a compreensão de algo que é dito e até para demonstrar as conquistas realizadas.

Como todas as crianças jogam a mesma ilha, os desafios enfrentados são os mesmos e consequentemente acabam trazendo uma habilidade muito utilizada por eles, a relação interpessoal. Eles trocam entre si informações sobre o jogo, estabelecendo uma pequena comunidade de troca de informações. Alguns mais experientes, que permanecem mais tempo conectados na ilha on-line, auxiliam os menos a cumprir os desafios propostos pelo jogo.

Certa vez um dos estudantes, antes do início da aula, conversava com um colega e era possível perceber que ele incorporava no uso da língua materna, ou seja, o português, palavras estrangeiras, estas vistas no jogo on-line. O diálogo era mais ou menos assim: “aí nesse nível tu tem que alimentar o *crocodile* com a *meat*, já os *monkeys* com a *banana*...”

Podemos perceber no pequeno diálogo o quão rica estava sendo aquela troca de informações. A informação tinha como base o contexto do jogo, ou seja, ela estava situada no tempo e espaço necessário para que se pudesse entendê-la, como vimos anteriormente em uma das afirmações de Gee (2005). Além disso, a mistura dos dois idiomas indica um avanço natural e inconsciente na aquisição de vocabulário dele, através do jogo.

Além da ilha virtual, que os estudantes acessam e jogam em casa, a avaliação é feita através de provas escritas parciais realizadas no meio e final de cada semestre. Nessas provas, percebemos o quanto os estudantes que permanecem um maior tempo jogando na ilha on-line conseguem se destacar daqueles que a utilizam menos, que têm um menor contato com ela. Estes possuem uma maior dificuldade em reconhecer objetos, a forma escrita de determinadas palavras, geralmente cometem erros, como a troca de letras, já que a língua inglesa tem uma sonoridade e nem sempre ela corresponde ao signo escrito, ou a omissão de letras.

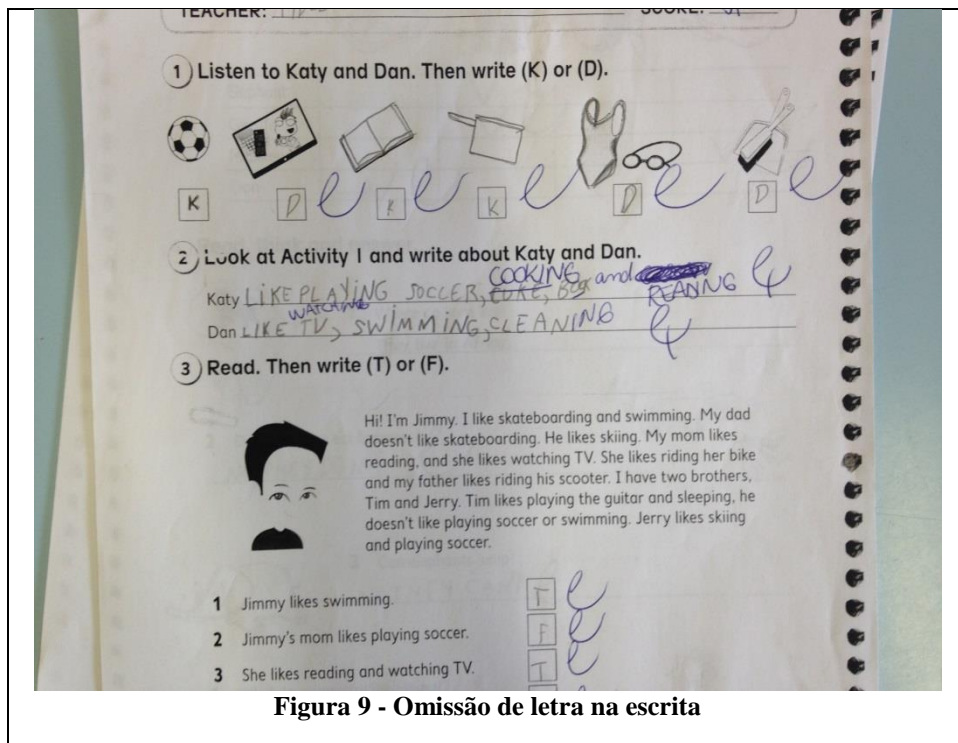


Figura 9 - Omissão de letra na escrita

São inúmeros os benefícios que os jogadores do Our Discovery Island possuem e, como já citados anteriormente no texto, a própria editora Pearson, no texto “10 reasons to use video/online games in the classroom”, enumerou alguns deles, ou seja, o estudante se sente competente, engajado, conectado, parte de uma comunidade da qual ele pode trocar informações, no controle da situação, etc.

Além do mais, possuir esta plataforma digital chamada de “Island” (ilha em português), nos fez optar pelo material sabendo já do potencial que a plataforma tinha, e reafirmando a escolha a partir desse estudo monográfico.

O estudo não irá acabar por aqui, ele será retomado em uma pesquisa posterior na pós-graduação fazendo uma pesquisa de campo com estudantes iniciantes para verificar a sua evolução no aprendizado a partir de sua exposição ao videogame e demonstrar mais substancialmente o quão benéfico é o uso desta ferramenta.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os jogos de videogame estão presentes na vida diária de inúmeros adolescentes, crianças e adultos, e por décadas vêm despertando a curiosidade de pesquisadores. Essas ferramentas, consideradas muitas vezes de mero entretenimento, demonstram que são capazes de ser muito mais que isso. Elas podem modificar o ensino tradicional, basta iniciar seu uso no ambiente educacional, mesmo que devagar.

Vimos algumas características próprias dos jogos, as diferenças entre os tipos de jogos, além dos avanços que ocorreram ao longo dos anos. Rever que um ponto de luz que se move na tela pode gerar uma nova tecnologia utilizada em milhares de casas diariamente e que modifica a maneira com que o humano interage com as histórias e personagens tão individuais e cheios de personalidade das gerações atuais de console, nos dá uma dimensão do que uma ideia bem aproveitada pode criar.

Podemos perceber também que eles são úteis, para além do senso comum, sendo utilizados em ambientes antes não imaginados. Os desenvolvedores passaram a criar mundos novos, com enredos mais cativantes, trilhas sonoras apaixonantes e cenários belos, tudo para seu maior admirador, o jogador.

Aprender através de uma modalidade nova proporciona um crescimento tanto para quem está experimentando pela primeira vez quanto para quem está se utilizando dela como utensílio para um determinado fim, neste caso o aprendizado de vocabulário em língua inglesa e o professor de língua estrangeira.

Os jogos podem nos ensinar a língua inglesa, de uma maneira diferente e em diferentes contextos. Podemos aprender sobre história, sobre liderança, governança e também nos propõem e constroem habilidades vitais ao ser humano, como a relação do interpessoal, a motricidade fina e determinadas competências cognitivas, como a interpretação de imagens, leitura de pequenos textos que auxiliam no jogo, etc. E Shaffer et al. (2005) complementam isso dizendo que até os mais duros críticos precisam concordar que aprendemos algo através dos videogames.

Por isso, cremos que é preciso investigar mais a eficácia e os benefícios do uso de jogos nas aulas de ensino de L2 no Brasil e no mundo. É um grande campo que espera ser desbravado e que precisa de profissionais qualificados também. Portanto, precisamos que os professores recebam auxílios, cursos preparatórios, que os qualifiquem para manuseio dessa tecnologia que, por mais que esteja presente, nem todos a dominam com facilidade.

Os professores precisam de incentivos para aprimoramento, cursos de formação continuada, capacitações que os possibilitem compreender este universo, mesmo que tão presente, tão distante para alguns, pois as décadas de distância entre gerações ainda é um problema nas escolas brasileiras. Os professores novos costumam a chegar. Enquanto isso, os antigos, muitas vezes, sem formação tecnológica adequada, se limitam a utilização de tecnologias ultrapassadas que não atraem a atenção de seus estudantes.

Como vimos, é possível fazer com que os videogames se tornem uma poderosa arma auxiliadora da educação, seja neste caso o aprendizado da língua inglesa, seja como formadora de cidadãos conscientes, pois determinados jogos apresentam olhares diferentes aos problemas enfrentados na sociedade atual e lhes permitem estudar aqueles problemas e pôr em prática soluções para eles.

Os jogos de videogame chegaram para ficar, isso não há dúvida. Sua utilidade é certa, porém ainda precisamos vencer barreiras estruturais e físicas das escolas a ponto de adotar essa nova ferramenta de auxílio ao ensino na sala de aula. Precisamos de salas modernas e ambientes diversificados para o aprendizado.

Jogar é aprender, aprender a ver as possibilidades de maneira diferente, ser o incomum. Mudar é complicado, mas quando se sabe que o caminho é válido, a mudança acontece sem problemas e sabendo que ali na frente todo esforço feito para chegar até ali beneficiará inúmeros aprendizes.

REFERÊNCIAS

- 10 reasons to use video/online games in the classroom*, Pearson, 2012. Disponível em: <http://www.pearsonlongman.com/primaryplace/members/downloads/teacherresources/10ReasonsforVideoGames.pdf> Acesso em: 25 abr. 2015.
- DAMÁSIO, A. R. *O erro de Descartes: emoção, razão e o cérebro humano*. São Paulo: Companhia das Letras, 2012.
- GARDNER, Howard. *Estruturas da mente: a teoria das inteligências múltiplas*. Porto Alegre: Artes Médicas, 1994. 340 p.
- GEE, James Paul. *Good video games and good learning*. Disponível em: <http://www.jamespaulgee.com/sites/default/files/pub/GoodVideoGamesLearning.pdf> Acesso em: 25 abr. 2015.
- GULARTE, Daniel. *Jogos eletrônicos: 50 anos de interação e diversão*. Teresópolis: 2AB, 2010. 190 p. (Série Ludo)
- HUIZINGA, Johan. *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 1996.
- KRASHEN, Stephen. *Principles and practices in second language acquisition*. 1. ed. Pergamon Press, 1982.
- MENDES, Cláudio Lúcio. *Jogos eletrônicos: diversão, poder e subjetivação*. 1. ed. Campinas: Papyrus, 2006.
- MOTT, Tony. *1001 videogames para jogar antes de morrer*. Trad. Livia de Almeida et al. Rio de Janeiro: Sextante, 2013.
- NATALE, Adriano A. *A ciência dos videogames: tudo dominado... pelos elétrons!* Rio de Janeiro: Vieira & Lent, 2013.
- RIOS, Dermival Ribeiro. *Grande dicionário unificado da língua portuguesa*. DLC, 2009.
- SHAFFER, David Williamson et al. *Video games and the future of learning*. 2005 Disponível em: <http://ddis.wceruw.org/docs/08%20ShafferSquireHalversonGee%20PDK.pdf> Acesso em: 25 abr. 2015.
- SYKES, Julie M. “Just” playing games? *A look at the use of digital games for language learning*. 2005 Disponível em: http://www.actfl.org/sites/default/files/pdfs/TLE_pdf/TLE_Oct13_Article.pdf Acesso em: 24 abr. 2015.