

**VIDEOGAMES COMO INSTRUMENTO
PARA APRENDIZAGEM DE LÍNGUA ESTRANGEIRA**

Lucas Recalde (UEMS)

lucasrecalde@gmail.com

Taís Turaça Arantes (UEMS)

taistania@gmail.com

Nataniel dos Santos Gomes (UEMS)

natanielgomes@uol.com.br

RESUMO

O presente trabalho é resultado de uma pesquisa realizada no município de Campo Grande (MS), com o objetivo de demonstrar que o ato de jogar *videogame* pode auxiliar na aprendizagem de uma língua estrangeira, no caso a inglesa. Para responder a questão foram entrevistadas diversas pessoas entre homens e mulheres da classe média na faixa dos vinte aos trinta anos de idade. Sobre a elaboração da pesquisa, limitamos a mesma para jogos do gênero RPG (*role playing game*) em que o jogador é responsável por um determinado personagem, que realiza missões e trabalhos dentro do game e oriundos da época em que eles vinham somente em inglês, visto os atuais possuírem a opção de tradução para o português brasileiro.

Palavras-chave:

Videogame. Aprendizagem. Ensino. Língua estrangeira. Língua inglesa

1. Introdução

Esse artigo surgiu por interesse de demonstrar que as tecnologias podem auxiliar no processo de ensino-aprendizagem. O recorte foi para o ensino de língua estrangeira, no caso a inglesa. Com isso, escolhemos como tecnologia para análise a questão do *videogame*, pois houve uma época em que os jogos não eram dublados e nem legendados em português como é atualmente.

Para uma melhor formulação dos dados, ou seja, para compreendermos se de fato jogar ajuda nesse processo, houve a necessidade da realização das entrevistas com diversas pessoas para que eles contassem um pouco da experiência com o *videogame* e a língua inglesa. Destacando que a pesquisa de campo foi realizada no município de Campo Grande do estado de Mato Grosso do Sul.

Sobre o questionário aplicado nos atentamos a idade, sexo e nível de instrução de cada informante. Abaixo as perguntas:

1. Idade e sexo
2. Nível de instrução?
3. Com quantos anos começou a jogar?
4. O *videogame* te auxiliou na aprendizagem da língua inglesa?

Após as pesquisas constatamos que a utilização de jogos é de grande valia, tanto para os alunos quanto para os professores. Durante o percurso do artigo discutiremos o ensino de língua inglesa nas escolas, a questão das novas tecnologias em sala de aula e por fim os games e o ensino.

2. Ensino da língua inglesa

Desde a hegemonia inglesa durante parte da era das grandes navegações e das guerras napoleônicas até o surgimento dos Estados Unidos da América como superpotência após a Segunda Guerra Mundial, que o inglês se destaca por ser a língua mais utilizada no mundo, principalmente nos negócios e relações exteriores.

“O inglês, hoje, é a língua mais usada no mundo dos negócios, e em alguns países, como Holanda, Suécia e Finlândia, seu domínio é praticamente universal nas universidades”. (BRASIL, 1998, p. 23).

Portanto, sua inclusão nos currículos escolares seria, além de introduzir o aluno em um contexto global, também uma forma de ampliar suas expectativas e visões, pois a fala é um dos principais instrumentos de ação e comunicação do ser humano.

No Brasil,

O ensino de língua inglesa como disciplina obrigatória no currículo escolar brasileiro teve início em 1809. Dom João VI decretara a implantação do ensino de duas línguas estrangeiras, a inglesa e a francesa, escolhidas estrategicamente, visando às relações comerciais que Portugal mantinha com a Inglaterra e a França. (SANTOS, 2011).

É importante ressaltar, mesmo que brevemente, que a aprendizagem de um idioma estrangeiro, neste caso a língua inglesa, apesar do professor possuir sua importância no processo de aprendizagem, acontece em grande parte por conta do aluno. Também deve ser lembrado que, mesmo não existindo um método perfeito para o ensino de línguas

[...] existe, no Brasil, uma tradição de aprender e ensinar, geralmente baseada em métodos da abordagem gramatical, já arraigada entre professores e alunos, bem como uma tradição de resistência a inovações na situação de ensino e aprendizagem. (CONCEIÇÃO, 2006, *apud* ALMEIDA FILHO, 2001, p. 189).

Outros pontos que devem ser destacados é que, quanto mais cedo a criança tem acesso ao ensino de língua inglesa, melhor se torna a assimilação do idioma (CHAGURI, 2004, *apud* SCHÜTZ, 2003) assim como, ainda citando Chaguri (2004), “quando o inglês é apresentado como diversão, as crianças passam a ser estimuladas e desenvolvem uma ótima capacidade de concentração”.

Ou seja, mesmo não existindo uma metodologia perfeita, ou seja, aquela em que qualquer um possa, de forma rápida e prática, de aprender uma língua estrangeira, quanto mais cedo e mais divertido for o método, melhor o aluno assimilará o novo idioma.

3. As novas tecnologias

Compreendemos que a sociedade mudou e com ela a forma com que pensamos e nos relacionamos com o mundo. Não é incomum observarmos que os alunos estão totalmente conectados com a tecnologia, seja com um celular, *smartphone* ou um *notebook*, entre outros recursos.

Ao analisarmos a etimologia da palavra verificamos que é de origem grega: *tekne* significa “arte, técnica ou ofício”. Já a palavra *logos* significa “conjunto de saberes”. (RAMOS, 2012, p. 04). Em suma, a palavra define conhecimentos que permitem com que o homem pode produzir objetos e modificar o meio em que vive. Sendo assim:

A tecnologia surge para facilitar a vida humana e seus afazeres, a partir do século XVIII com a Revolução Industrial e a ascensão do capitalismo as tecnologias desenvolvem-se em um ritmo acelerado, até atingir aos dias contemporâneos onde vemos a tecnologia muito mais avançada. Assim, a sociedade cada vez mais se torna tecnológica, inclusive na educação que necessita de especialização de suas ciências. (RAMOS, 2012, p. 04-05).

Ao pensarmos em tecnologia como forma de mudar o meio em que se vive, não podemos deixar de observar que a roda é uma tecnologia, bem como o ensino tradicional que conhecemos com quadro e giz também são tecnologias, que permitiram que o ensino fosse transmitido para diversas pessoas ao mesmo tempo.

Por isso, tentamos aqui dizer que quando falamos do uso da tecnologia em sala de aula não estamos querendo que os métodos anteriores

sejam abandonados, uma vez que estamos falando de um contexto no qual o professor não precisa só utilizar o quadro e o giz para dar sua aula, visto ele poder utilizar de outras ferramentas.

Com isso, Oliveira Junior e Silva (2010, p. 87) nos diz que a respeito da educação, nas últimas décadas, realiza profundas transformações na sociedade. Com a evolução da informática, que deu origem a um padrão de competição globalizada em que para alcançar um bom lugar no mercado de trabalho se faz necessário dominar inúmeras competências e habilidades; ou seja, não adianta mais um indivíduo ter só um nível superior se o mesmo não acompanhar essas mudanças tecnológicas. Em suma, entende-se por tecnologia aquilo que é criado para facilitar a vida do ser humano. Recursos tecnológicos estão intimamente ligados com o progresso da sociedade.

Se a sociedade está nesse fluxo de mudança e os nossos alunos não são mais os mesmos de 40 anos atrás, é necessário reconhecer que as tecnologias podem ser usadas em sala de aula. Lévy nos diz que

No lugar de uma representação em escalas lineares e paralelas, em pirâmides estruturadas em “níveis”, organizadas pela noção de pré-requisitos e convergindo para saberes “superiores”, a partir de agora devemos preferir a imagem de espaços de conhecimentos emergentes, abertos, contínuos, em fluxo, não lineares, se reorganizando de acordo com os objetivos ou os contextos, nos quais cada um ocupa uma posição singular e evolutiva. (LÉVY, 1999, p. 160)

Observamos que o espaço e a forma de se aprender mudaram e que o conhecimento não está somente nas mãos dos professores. Em resumo, não queremos dizer que o professor perde o seu respeito ao valorizar o que o aluno sabe e leva para dentro da sala de aula, como também não estamos dizendo que os professores são “dinossauros” dentro da sala de aula e que nada entendem sobre tecnologia, pelo contrário, queremos demonstrar como ouvir os alunos e utilizar como auxílio as tecnologias podem deixar uma aula mais rica.

É na sala de aula que os alunos passam uma boa parte do seu dia. Às vezes, esses mesmos alunos estão olhando ansiosos para seus relógios, contando os minutos para irem para suas casas, e, muitas vezes quando chegam em casa vão direto para a frente de um computador ou *videogame*.

Não se pode negar que é mais fácil para um aluno se dedicar três horas de sua tarde, manhã ou noite, para um jogo do que para um dever de casa. E é nessa perspectiva que defendemos o *videogame*. Como pro-

fessores acreditamos na possibilidade de tornar a aprendizagem prazerosa com aquilo que os alunos gostam.

4. Os videogames no ensino

Quando falamos de *videogame* no ensino é preciso esclarecer que nos atentamos ao jogo de percurso narrativo, pois é por meio dele que o jogador tem de buscar compreender a própria história do jogo que seu personagem está inserido. Sobre a narrativa Gosciola (2012, p. 109), nos diz que

a narrativa é um exercício comum e no mundo ocidental ela se desenvolveu por civilizações e processos milenares nas experiências teatrais desde a antiga Grécia. E que o roteiro de um game está intrinsecamente relacionado com a narratividade.

Com o tempo o investimentos em games foram aumentando, visto sua grande repercussão com o público. A trajetória do *videogame* é antiga e “em 1991, o game para computador se uniria ao RPG, criando o *Role-playing game on-line*, que originalmente é um jogo no qual os participantes escolhem quais personagens irão interpretar.” (GOSCIOLA, 2012, p. 111).

Nessa perspectiva compreendemos que o ato de jogar *videogame* contribui para a aprendizagem de um segundo idioma. A maioria dos jogos atualmente possuem um enredo muito bem desenvolvido, assim como antigamente. E o fato da narrativa do jogo ser bem explorada pelos programadores torna, muitas vezes, a sua linguagem mais complexa, fora que, no passado, os jogos não eram dublados ou legendados em português.

Vejamos a citação abaixo sobre essa questão:

Vale lembrar também que em muitos jogos atuais, senão a maioria, os textos não são simples, mas sim de nível avançado [...]. Em outras palavras, enquanto estão desbravando mundos virtuais por horas e horas, os jogadores definitivamente não estão perdendo tempo, mas sim aprendendo lições valiosas sobre diversos assuntos. Esta aprendizagem, por sua vez, é bem-sucedida porque é parte de uma experiência real do jogador. (AUGUSTINIS-SILVA, 2012, p. 72)

Vimos que por ter uma afinidade com essa tecnologia os alunos acabam por ter que começar a estudar o inglês para conseguir dar continuidade ao seu jogo. Bem, com essa citação do Augustinis-Silva fechamos esse tópico sobre o games e o ensino. No próximo veremos os dados

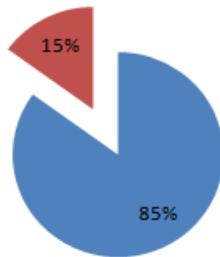
obtidos com a pesquisa.

5. *Análise dos dados*

Foram entrevistados 30 informantes no município de Campo Grande do estado de Mato Grosso do Sul, abaixo veremos as porcentagens:

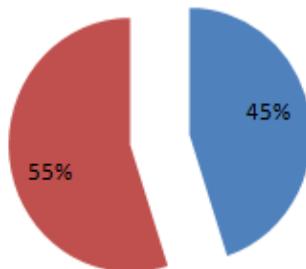
Idade e sexo

■ Homens (de 20 a 30 anos) ■ Mulheres (de 20 a 30 anos)



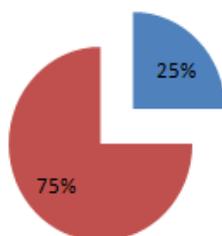
Nível de instrução

■ Formado ■ Graduando



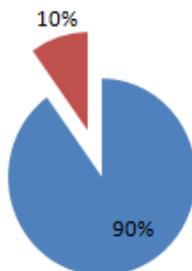
Idade em que começou a jogar videogames

■ A partir dos 4 anos ■ De 5 a 11 anos



O videogame te ajudou na aprendizagem da língua inglesa?

■ sim ■ não



Abaixo alguns comentários dos entrevistados sobre a quarta pergunta do questionário:

“Principalmente Pokémon, porque eu tinha necessidade de saber o que estava escrito e por ver aquilo repetidamente eu gravava as coisas... Hoje para estudar alemão estou jogando para aprender mais rápido”. (Informante que começou a jogar aos 7 anos; hoje está com 24 anos e formado em Engenharia Elétrica).

“Acredito que a vontade de seguir adiante em um *game* é um ex-

celente incentivo para que uma criança ou adolescente busque a tradução de palavras e consequentemente acabe aprendendo um pouco”. (Informante que começou a jogar aos 8 anos; hoje está com 28 anos e formado em Publicidade e Propaganda).

“Tenho certeza que os jogos me auxiliaram na aprendizagem do inglês. Tanto na escrita, quanto na pronúncia. Também ajudou na escuta, porque tinha que jogar enquanto o personagem falava e fazer o que ele mandava.”. (Informante que começou a jogar ao 6 anos; hoje está com 22 anos e estuda Tecnologia em Redes de Computadores).

A partir desses comentários e também dos gráficos, percebemos como, de uma maneira evidente, os jogos podem auxiliar na aprendizagem da língua inglesa.

6. Conclusão

Apesar do grande avanço que a indústria de jogos teve no decorrer dos anos, a preocupação, por parte dos distribuidores e vendedores, em tornar acessível os *games* dublando-os e legendando-os em português é recente. Quem tem um pouco mais de vinte anos e teve a oportunidade de jogar *videogames* antigos percebia que todos vinham em inglês.

Os jogos que tinham narrativa não fugiam à regra e, para que os jogadores conseguissem completar os objetivos era necessários que eles não somente traduzissem os textos e as falas como também interpretassem, de forma rápida, tudo o que lhes era passado, forçando-os, de certa maneira, a estudar o idioma.

Do decorrer deste artigo vimos o quanto isso auxiliou, para a maioria dos jogadores, na aprendizagem de língua inglesa – já que a aprendizagem se tornava não uma obrigação, necessariamente, mas uma diversão e, como já visto, aprimorando tanto a atenção como também a assimilação do idioma estrangeiro.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AUGUSTINIS-SILVA, Daniel. *O vídeo game na sala de aula: novas perspectivas para professores que querem se manter atualizados*. Disponível em:

<http://www.pgletras.uerj.br/linguistica/textos/livro03/LTAA03_005.pdf>.

BRASIL, Ministério da Educação, Secretaria de Educação Fundamental. *Parâmetros curriculares nacionais: terceiro e quarto ciclos do ensino fundamental: língua estrangeira* / Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC / SEF, 1998. Disponível em:

<http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/pcn_estrangeira.pdf>. Acesso em: 23-03-2014.

CHAGURI, J. P. A importância da língua inglesa nas séries iniciais do ensino fundamental. In: *O Desafio das Letras*, 2, 2004, Rolândia. *Anais...* Rolândia: FACCAR, 2005. Disponível em:

<<http://www.linguaestrangeira.pro.br/index.php/artigos-e-papers/55-artigos-em-portugues/211-a-importancia-do-ensino-de-lingua-inglesa-nas-series-iniciais-do-ensino-fundamental.html>>. Acesso em: 23-03-2014.

CONCEIÇÃO, Mariney Pereira. Experiências de aprendizagem: reflexões sobre o ensino de língua estrangeira no contexto escolar brasileiro. *Revista Brasileira de Linguística Aplicada*, v. 6, n. 2, 2006. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S1984-63982006000200009&script=sci_arttext>. Acesso em: 23-03-2014.

GOSCIOLA, Vicente. A linguagem audiovisual do hipertexto. In: FER-RARI, Pollyana. *Hipertexto, hipermídia: as novas ferramentas da comunicação digital*. 2. ed. São Paulo: Contexto, 2012, p. 107-119.

LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. São Paulo: Editora 34, 1999.

OLIVEIRA JUNIOR, Miguel Adilson de; SILVA, Ária Lobo de. Novas tecnologias na sala de aula. *Eccom*, v. 1, n. 1, p. 83-90, jan./jun., 2010. Disponível em:

<<http://publicacoes.fatec.br/index.php/eccom/article/viewFile/243/202>>. Acesso em: 20-03-2014.

RAMOS, Márcio Roberto Vieira. O uso de tecnologias em sala de aula. *Revista Eletrônica LENPES-PIBID de Ciências Sociais – UEL*, n. 2, vol. 1, jul.-dez.2012. Disponível em: <<http://www.uel.br/revistas/lenpes-pibid/pages/arquivos/2%20Edicao/MARCIO%20RAMOS%20-%20ORIENT%20PROF%20ANGELA.pdf>>. Acesso em: 20-03-2014.