A IMPORTÂNCIA DOS VÍDEOS *GAMES* NO ENSINO DE LÍNGUA INGLESA

Laura de Almeida (UESC)
lalmeida@uesc.br

RESUMO

O trabalho aborda a importância dos *videogames* no ensino da língua inglesa, destacando seu potencial como ferramenta educacional eficaz. Os jogos proporcionam um contexto autêntico e envolvente, favorecendo o aprendizado ativo e a retenção de vocabulário por meio da repetição e da imersão. Além disso, os ambientes virtuais estimulam a autonomia dos aprendizes, permitindo que experimentem, errem e tentem novamente, desenvolvendo habilidades como confiança, tomada de decisão e tolerância ao erro – aspectos essenciais na aquisição de um novo idioma. A pesquisa analisa jogos específicos e suas contribuições para o aprendizado linguístico, apoiando-se em autores como Gee (2003), que destaca o aprendizado contextualizado; Reinders e Wattana (2015), que evidenciam o aumento da motivação e da produção oral; Peterson (2010), que ressalta a interação comunicativa em jogos online; e Rankin *et al*. (2006), que apontam o desenvolvimento de vocabulário e fluência. Os estudos mostram que jogos narrativos, em especial, têm impacto positivo no domínio lexical de estudantes de inglês como língua estrangeira. Conclui-se que os videogames possuem não apenas valor cultural, mas também educacional, devendo ser vistos como ferramentas de ensino e conexão social, e não apenas como entretenimento.

Palavras-chave:
Aprendizagem. Jogos. Vídeo *games*.

ABSTRACT

This study highlights the significant role of video games in English language teaching, emphasizing their value as effective educational tools. Video games provide authentic and engaging contexts that enhance learning by making it more immersive and interactive. These environments encourage learner autonomy, allowing players to experiment, make mistakes, and try again without pressure. Such experiences help develop essential language acquisition skills like decision-making, confidence, and error tolerance. The repetitive nature of gameplay also supports the retention of vocabulary and linguistic structures. Narrative-based games have been shown to improve vocabulary mastery among English as a foreign language learner. The methodology involves analyzing specific games and their contributions to language development. The study references several scholars: Gee (2003) promotes the idea of active, contextualized learning through games; Reinders and Wattana (2015) highlight increased motivation and oral production; Peterson (2010) underscores the communicative benefits of online games; and Rankin *et al*. (2006) demonstrate how games enhance vocabulary and fluency. Ultimately, the research concludes that video games possess not only entertainment value but also educational and cultural significance. They foster social interaction and cognitive growth and should therefore be recognized as valuable tools for learning and connecting, rather than being seen solely as leisure activities.

Keywords:
Games. Learning. Video games.

1. Introdução

O presente trabalho visa mostrar a importância dos jogos de vídeo *games* na nossa sociedade. Os *videogames* oferecem mais do que mero entretenimento, eles facilitam o aprendizado, como construir conexões com outras pessoas e aprimorar habilidades essenciais.

Temos por objetivos: apresentar o impacto cultural e social dos *videogames*; destacar os benefícios educacionais e cognitivos de os jogos mostrarem como os *videogames* podem ser uma ferramenta de conexão social. A pesquisa justifica-se, pois os *videogames* têm valor além do entretenimento. Influência na educação, tecnologia e comunicação eles podem ajudar a desenvolver habilidades de criatividade, estratégia e trabalho em equipe.

Este estudo segue um design qualitativo e descritivo com o objetivo de explorar como os *videogames* podem contribuir para o aprendizado da língua inglesa em contextos da vida real. A pesquisa é baseada na observação e análise de um pequeno grupo de jovens aprendizes de inglês como língua estrangeira (EFL) interagindo com *videogames* baseados em narrativas em ambientes de aprendizagem informal. O objetivo é compreender o potencial educacional dos *videogames* por meio da investigação naturalista, sem manipulação experimental.

2. Relação e uso dos videogames no ensino

Os *videogames* representam uma ferramenta poderosa no ensino de inglês por oferecer contexto autêntico e envolvente, elementos essenciais para o aprendizado eficaz. A narrativa envolvente, tarefas significativas e interação imediata criam um ambiente que estimula a motivação, ação, e compreensão em situações linguísticas reais. Além disso, games permitem múltiplas oportunidades de repetição, o que favorece a retenção de vocabulário e estruturas linguísticas. Ao enfrentar obstáculos no jogo, o jogador é exposto diversas vezes às mesmas palavras e expressões, reforçando a memória linguística sem pressão formal.

Os ambientes virtuais imersivos e interativos promovem autonomia do aprendiz. Jogadores experimentam, cometem erros e recomeçam livremente, desenvolvendo habilidades de decisão, confiança e tolerância ao erro – fundamentais no processo de aquisição linguística.

Em contextos multiplayer, há comunicação real com falantes de diferentes países – isso melhora a competência comunicativa, exposição a expressões informais, gírias e diferentes sotaques, além de fortalecer compreensão auditiva, escrita e cultural.

Estudos mostram que o envolvimento em jogos narrativos pode contribuir significativamente para a melhoria no domínio de vocabulário em aprendizes de inglês como língua estrangeira. Além disso, jogos em sala de aula aumentam a disposição para comunicar (WTC), segundo pesquisas com estudantes de EFL.

2.1. Fundamentação teórica

Diversos autores destacam o papel dos *videogames* no ensino de inglês como língua adicional. Gee (2003) argumenta que jogos promovem aprendizado ativo e contextualizado. Reinders e Wattana (2015) mostram que os jogos aumentam a motivação e a produção oral dos alunos. Peterson (2010) enfatiza o uso de jogos online para promover interação comunicativa. Já Rankin *et al*. (2006) destacam o potencial dos jogos para desenvolver vocabulário e fluência.

Em suas pesquisas, Gee (2003) argumenta que os *videogames* promovem aprendizado ativo, contextualizado e motivador, oferecendo aos jogadores experiências que envolvem resolução de problemas, tomada de decisões e desenvolvimento de competências linguísticas de forma integrada ao contexto do jogo.

Bons *videogames* incorporam bons princípios de aprendizagem, princípios apoiados por pesquisas atuais em Ciências Cognitivas (Gee, 2003, p. 6).

Já Reinders e Wattana (2015) argumentam que jogos digitais aumentam significativamente a motivação dos alunos e a disposição para se comunicar em inglês, criando um ambiente de aprendizagem mais envolvente e menos intimidante para os estudantes de línguas estrangeiras.

> Os jogos criam um ambiente onde os aprendizes se sentem mais à vontade para usar a língua-alvo, resultando em maior produção oral e envolvimento. (Reinders; Wattana, 2015, p. 54)

Para outros pesquisadores, os jogos online proporcionam um ambiente comunicativo autêntico para aprendizes de línguas:

> A interação em MMORPGs oferece oportunidades significativas para o uso da língua-alvo em contextos comunicativos reais, permitindo que os aprendizes participem de trocas sociais significativas, colaborando com outros jogadores enquanto desenvolvem habilidades linguísticas. (Peterson, 2010, p. 435)

Em relação à aprendizagem, observamos que:

> Jogos online imersivos podem servir como ambientes eficazes para o desenvolvimento do vocabulário e da fluência, especialmente quando os aprendizes interagem com falantes nativos em situações comunicativas reais. (RANKIN *et al*., 2006, p. 2)

Na próxima seção mostraremos como os jogos podem auxiliar na aprendizagem de língua estrangeira.

2.1.1. Exemplos de jogos de videogames que ajudam a aprender inglês

Jogos de videogame podem ser ferramentas incríveis para aprender inglês, especialmente porque envolvem linguagem contextual, vocabulário útil e diálogos reais ou semirreais. Abaixo estão alguns exemplos de jogos populares que ajudam no aprendizado do inglês, junto com como eles contribuem para isso:

1. The Sims (todas as versões)

- **Como ajuda:** Os personagens usam comandos simples e o jogo está cheio de vocabulário do cotidiano (móveis, ações, emoções).
- **Nível recomendado:** Iniciante a intermediário.
- **Dica:** Jogue com o idioma em inglês e observe os balões de texto e menus.

---

2. Minecraft (especialmente com mods e servidores)

- **Como ajuda:** Usa vocabulário básico de construção, natureza, sobrevivência. Mods e interações online com outros jogadores em inglês aumentam a imersão.
- **Nível recomendado:** Iniciante a avançado.
- **Dica:** Jogar em servidores internacionais para conversar com outros jogadores em inglês.

---

3. Life is Strange (série)

- **Como ajuda:** Tem muito diálogo natural, gírias, expressões idiomáticas e linguagem do dia a dia.
- **Nível recomendado:** Intermediário a avançado.

- **Dica:** Ative legendas em inglês para acompanhar melhor.

---

4. Pokémon (série principal)

- **Como ajuda:** Ótimo para iniciantes. Muito vocabulário sobre natureza, batalhas, itens, e comandos simples.
- **Nível recomendado:** Iniciante a intermediário.
- **Dica:** Escolha jogar em inglês (mesmo que o jogo tenha opção em português).

---

5. The Legend of Zelda (série)

- **Como ajuda:** Tem textos descritivos, pistas, e vocabulário de aventura.
- **Nível recomendado:** Intermediário.
- **Dica:** Ideal para expandir vocabulário de fantasia e resolver puzzles com pistas escritas.

---

6. Animal Crossing: New Horizons

- **Como ajuda:** Muito vocabulário cotidiano e conversas tranquilas com outros personagens.
- **Nível recomendado:** Iniciante a intermediário.
- **Dica:** O jogo é bem calmo, então dá tempo de procurar palavras novas enquanto joga.

---

7. Final Fantasy (vários títulos)

- **Como ajuda:** Vocabulário mais elaborado, com temas de fantasia, batalhas e emoções humanas.
- **Nível recomendado:** Intermediário a avançado.

---

8. Assassin's Creed (série)

- **Como ajuda:** Aprendizado de vocabulário histórico, linguagem de narrativa e diálogos ricos.

- **Nível recomendado:** Intermediário a avançado.

---

9. Among Us (com chat em inglês)

- **Como ajuda:** Prática de vocabulário simples, argumentação e escrita rápida em inglês.
- **Nível recomendado:** Iniciante a intermediário.

---

10. Duolingo ABC Adventure / Influent (educativos)

- **Como ajuda:** São feitos especificamente para ajudar com o inglês.
- **Nível recomendado:** Iniciante.

2.2. Exemplos icônicos de personagens de videogames

Aqui estão imagens coloridas e icônicas de personagens e universos de *videogames* que representam alguns dos exemplos mais conhecidos e amados:

1. Sonic, Donkey Kong, e Pac-Man – Clássicos atemporais da cultura dos *videogames*.
2. Lara Croft, Mario e outros personagens lendários – Representando uma mistura de heróis de ação e mascotes de franquias.
3. Personagens variados como Mario, Sonic, Link, Pac-Man – Uma galeria de ícones que marcaram gerações.
4. Vários heróis famosos de diferentes jogos – Uma colagem de rostos conhecidos por fãs de diferentes gêneros.

2.3.Exemplos marcantes de videogames

Acompanho aqui alguns títulos de destaque no mundo dos *videogames*, categorizados conforme seus estilos e impacto histórico:

Clássicos e influentes

- Super Mario 64 – Revolucionou a jogabilidade em 3D e estabeleceu padrões para futuros jogos GamesRadar+.

- Tetris – Um dos jogos mais reconhecidos e portados da história, com gameplay simples e viciante GamesRadar+.

Marcantes nos gêneros de ação e aventura:

- The Last of Us – Celebrado por sua narrativa envolvente e impacto cultural GamesRadar+.
- God of War (2018) – Eleva o storytelling interativo com beleza visual e profundidade emocional The Guardian.
- Shadow of the Colossus – Uma obra poética sobre perda e sobriedade The Guardian.

Arena competitiva, quebra-cabeças e inovação:

- Street Fighter II – Revolucionou os jogos de luta com sua mecânica refinada e múltiplas versões GamesRadar+.
- Portal – Uma surpresa aclamada por sua inteligência, humor negro e design de puzzles GamesRadar+.

Sensação contemporânea e sandbox:

- Grand Theft Auto V – Um dos jogos mais vendidos da história, com um mundo aberto altamente imersivo Good HousekeepingWikipediaVideo Game Design and Development.
- Minecraft – Um fenômeno cultural e criativo, especialmente popular na era dos criadores de conteúdo Wikipedia.

Jogos populares atualmente e fenômenos *on-line*:

- Fortnite – Um marco no gênero Battle Royale e sucesso multinacional Video Game Design and Development.
- Red Dead Redemption 2 – Aclamado por sua narrativa profunda e ambientação rica Video Game Design and Development.
- CrossFire – Um dos mais jogados globalmente com centenas de milhões de contas registradas Video Game Design and Development.

2.4. Como *videogames* contribuem para o aprendizado de inglês (com base em pesquisas)

1. Aumento no domínio de vocabulário e habilidades linguísticas

- Um estudo com 500 jovens na Universidade de Helsinque mostrou que jogadores obtiveram uma média de 8,79 em proficiência em inglês,

contra 7,28 de não jogadores, indicando exposição contínua ao idioma e melhor compreensão multiversonoticias.com.br.

- Em Bangladesh, uma pesquisa com 180 crianças demonstrou que jogar *videogames* melhorou habilidades como gramática, escrita e vocabulário, com resultados significativamente maiores em testes de proficiência para quem jogava regularmente journals.eikipub.com.
- Estudantes universitários EFL (do inglês como língua estrangeira), na Eslováquia, mostraram melhora significativa no vocabulário e atitudes mais positivas em relação ao estudo do inglês, em comparação com não-jogadores PMC.

2. Retenção e aprendizado incidental de vocabulário

- Games que envolvem interatividade e narrativa oferecem exposição contextual consistente a novas palavras, favorecendo a memorização sem esforço deliberado ipjll.com.
- Em ambientes MMORPG com interação com falantes nativos, os estudos destacaram melhor desempenho em vocabulário em contexto de jogo do que em métodos tradicionais de ensino file.scirp.org.

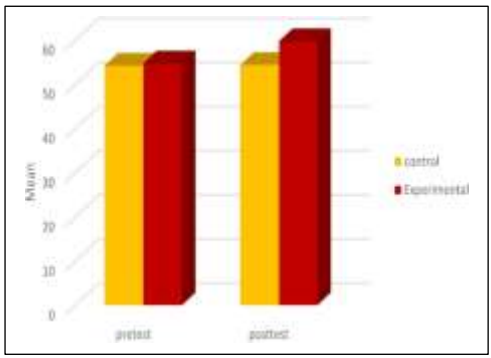
3. Motivação e engajamento

- Um estudo com 100 estudantes da universidade UiTMCPP mostrou que 84% se sentiam motivados a aprender gramática e 88% queriam aprender vocabulário por conta dos *videogames* ResearchGate.
- A Cambridge English destaca que *videogames* fornecem narrativas envolventes, contexto significativo, motivação emocional, espaço para errar sem penalidades e autonomia, pilares essenciais para aprendizado efetivo cambridgeenglish.org.

4. Outras vantagens cognitivas

- A literatura aponta benefícios cognitivos como melhor atenção visual, multitarefa e raciocínio espacial, especialmente a partir de jogos de ação e ambientes 3D, embora ressalte a importância do equilíbrio no tempo de jogo WIRED.

Gráfico mostrando pesquisa como os *videogames* ajudam aprendizagem do inglês:



O gráfico acima compara os resultados de testes pré e pós-intervenção entre dois grupos:

• Um de alunos que usaram *videogames* (grupo experimental, vermelho) e outro que não (grupo controle, amarelo).

• O eixo vertical representa a média dos resultados de "willingness to communicate" (vontade de se comunicar, WTC) em inglês, com um aumento considerável observável no grupo experimental.

• Este tipo de visualização ilustra claramente como a exposição a *videogames* pode impactar positivamente a motivação para se comunicar em inglês.

3. Considerações finais

Este estudo descritivo em pequena escala apoia a ideia de que os *videogames* – particularmente os baseados em narrativas ou interativos – podem ser ferramentas eficazes para o desenvolvimento de vocabulário, envolvimento do aluno e autonomia em contextos de EFL. Os ambientes imersivos permitiram que os alunos experimentassem a linguagem em contextos significativos, alinhando-se com perspectivas teóricas como as de Gee (2003) e Reinders & Wattana (2015). Essas descobertas sugerem que os *videogames* merecem mais exploração e consideração em ambientes formais e informais de ensino de inglês.

Os *videogames* têm um forte impacto cultural e educacional. Eles apoiam a interação social e o desenvolvimento cognitivo. Eles são usados em muitas áreas, como saúde, educação e negócios. Devemos valorizar os jogos como ferramentas de aprendizado e conexão, não apenas como entretenimento.

Entretanto, é importante escolher jogos adequados ao nível dos alunos, equilibrar com outras metodologias e interações presenciais. Em resumo, *videogames* – quando bem selecionados e integrados – transformam o aprendizado de inglês em uma experiência significativa, divertida e eficaz.

Os *videogames*, especialmente aqueles com narrativas envolventes ou ambientes colaborativos online, podem:

- Melhorar o vocabulário, gramática e proficiência geral em inglês.
- Aumentar a motivação e vontade de se comunicar (WTC).
- Oferecer aprendizado contextual, interativo e autônomo.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

GEE, James Paul. *What video games have to teach us about learning and literacy*. New York: Palgrave Macmillan, 2003.

REINDERS, H.; WATTANA, S. Affect and willingness to communicate in digital game-based learning. *ReCALL, 27*(1), 38-57, 2015. https://doi.org/10.1017/S0958344014000226.

Peterson, M. Massively multiplayer online role-playing games as arenas for second language learning. *Computer Assisted Language Learning, 23*(5), 429-39, 2010. https://doi.org/10.1080/09588221.2010.520673.

RANKIN, Y., Gold, R.; Gooch, B. Evaluating interactive gaming as a language learning tool. In: *Proceedings of the International Conference on Technology for Education in Developing Countries*, p. 1-5, 2006. IEEE. https://doi.org/10.1109/ICTEDC.2006.4298653.