



FACULDADE DE TECNOLOGIA DE AMERICANA
Curso Superior de Tecnologia em Design de Jogos Digitais

Felipe Alleoni Tamasi

**OS JOGOS DIGITAIS COMO ATIVIDADE DE APOIO NA
APRENDIZAGEM DE INGLÊS: UM ESTUDO COM ALUNOS DE
GRADUAÇÃO DOS CURSOS DE TI**

Americana, SP
2016



FACULDADE DE TECNOLOGIA DE AMERICANA
Curso Superior de Tecnologia em Design de Jogos Digitais

Felipe Alleoni Tamasi

**OS JOGOS DIGITAIS COMO ATIVIDADE DE APOIO NA
APRENDIZAGEM DE INGLÊS: UM ESTUDO COM ALUNOS DE
GRADUAÇÃO DOS CURSOS DE TI**

Trabalho de Conclusão de Curso desenvolvido em cumprimento à exigência curricular do Curso Superior de Tecnologia em Design de Jogos Digitais, sob a orientação da Prof^a. Me. Luciene Maria Garbuio.

Área de concentração: Jogos Digitais

Americana, SP

2106

FICHA CATALOGRÁFICA – Biblioteca Fatec Americana - CEETEPS
Dados Internacionais de Catalogação-na-fonte

T156j TAMASI, Felipe Alleoni
Jogos digitais como atividade de apoio na
aprendizagem de inglês: um estudo com alunos de
graduação dos cursos de TI. / Felipe Alleoni
Tamasi. – Americana: 2016.
45f..

Monografia (Curso de Tecnologia em Jogos
Digitais). - - Faculdade de Tecnologia de
Americana – Centro Estadual de Educação
Tecnológica Paula Souza.

Orientador: Profa. Ms. Luciene Maria
Garbuio

1. Jogos eletrônicos 2. Informática -
educação I. GARBUIO, Luciene Maria II. Centro
Estadual de Educação Tecnológica Paula Souza –
Faculdade de Tecnologia de Americana.

CDU: 681.6

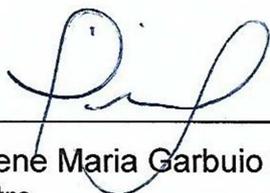
Felipe Alleoni Tamasi

**OS JOGOS DIGITAIS COMO ATIVIDADE DE APOIO NA
APRENDIZAGEM DE INGLÊS: UM ESTUDO COM ALUNOS DE
GRADUAÇÃO DOS CURSOS DE TI**

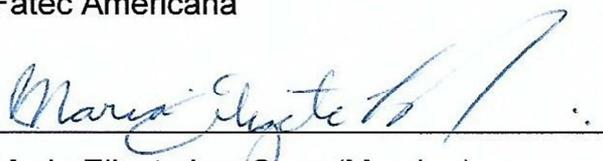
Trabalho de graduação apresentado como exigência parcial para obtenção do título de Tecnólogo em Design de Jogos Digitais pelo CEETEPS/Faculdade de Tecnologia – FATEC/ Americana.
Área de concentração: Jogos Digitais

Americana, 08 de Dezembro de 2016.

Banca Examinadora:



Luciene Maria Garbuio Castello Branco (Presidente)
Mestre
Fatec Americana



Maria Elizete Luz Saes (Membro)
Mestre
Fatec Americana



Raquel Gianolla Miranda (Membro)
Doutora
Fatec Americana

AGRADECIMENTOS

Gostaria de agradecer à minha família, pela paciência que tiveram comigo durante a realização deste trabalho e pela ajuda nos momentos que eu mais precisei. A presença de vocês foi muito importante para a realização deste TCC.

Gostaria de agradecer, também, à minha professora e orientadora Luciene Maria Garbuio, por ter me ajudado a realizar este trabalho. Mesmo diante das adversidades, obrigado por me ajudar a alcançar o meu objetivo!

DEDICATÓRIA

Dedico esse trabalho aos meus pais pelo suporte nesta empreitada.

RESUMO

O presente trabalho objetivou investigar como ocorre o desenvolvimento da oralidade e da escrita em língua inglesa por alunos ingressantes nos cursos de Tecnologia da Informação de uma faculdade estadual e quais atividades realizadas pelos alunos influenciam nesse desenvolvimento. Este estudo foi embasado teoricamente nos espaços de afinidades, que são organizações sociais onde os participantes se reúnem e há estímulo de troca de conhecimentos entre os integrantes, pois trata-se de atividades de interesse comum. Nesses espaços são desenvolvidos, principalmente, os jogos eletrônicos, atividade que favorece a aprendizagem de língua inglesa, pois os jogadores estão imersos e em contato com jogadores de outros países, interação essa que pode ser considerada como forma de aprendizado. Os resultados da análise das respostas obtidos por meio do questionário endereçado aos alunos indicaram que as ferramentas utilizadas pelos jogadores para aprender a língua inglesa são as séries e filmes, músicas e os jogos e mídias audiovisuais, principalmente os jogos de estratégia. Por fazerem parte de suas preferências, essas atividades são mais atraentes e de fácil assimilação e, portanto, podem ser consideradas como possíveis metodologias de aprendizagem de língua inglesa dentro das escolas.

Palavras-chave: Aprendizagem; Ensino de inglês; Jogos eletrônicos.

ABSTRACT

This study aimed at investigating how the development of English oral and written skills happens by undergraduate students of Information Technology courses from a state college and what activities carried out by such students influence in this development. This study was based theoretically on affinity spaces, which are social organizations where the participants meet and have a stimulus of knowledge exchange among the members, for the activities of common interest. In these spaces are developed mainly electronic games, which favors English language learning because players are in contact with other players from different countries and this interaction can be considered as a way of learning. The results of the analysis of the answers obtained by the questionnaire addressed to the students indicate that the teaching tools for the English language are the series and the films, the music and the games and the audiovisual means, mainly the strategy games. Because they are part of their preferences, the activities are more attractive and easy to be assimilated and therefore, they can be considered as possible methodologies for learning English in schools.

Keywords: *Learning; Teaching English; Electronic games.*

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1 - Conteúdo de acesso na internet.....	20
Gráfico 2 - Conteúdo de acesso em inglês na internet.....	21
Gráfico 3 - Participantes dispensados (Grupo A)	25
Gráfico 4 - Participantes dispensados (Grupo B)	26
Gráfico 5 – Semestres eliminados pelos alunos.....	26
Gráfico 6 - Quais jogos favorecem o aprendizado de inglês (Grupo A).....	31
Gráfico 7 - Quais jogos favorecem o aprendizado de inglês (Grupo B)	31

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 - Como a internet influencia a aprendizagem de inglês (Grupo A)	18
Tabela 2 - Como a internet influencia a aprendizagem de inglês (Grupo B)	19
Tabela 3 - Dê exemplos de cada item selecionado na questão 17 (Grupo A)	21
Tabela 4 - Dê exemplos de cada item selecionado na questão 17 (Grupo B)	22
Tabela 5 - Formas de aprendizado de inglês (Grupo A)	28
Tabela 6 – Formas de aprendizado de inglês (Grupo B)	29
Tabela 7 - Como você acha que aprendeu inglês? (Grupo A)	32
Tabela 8 - Como você acha que aprendeu inglês? (Grupo B)	33
Tabela 9- Quais são as principais estratégias para aprender inglês (Grupo A)	34
Tabela 10- Quais são as principais estratégias para aprender inglês (Grupo B)..	35

LISTA DE ABREVIACÕES

JEs – Jogos Eletrônicos

MMOG – Massive multiplayer online games (jogos online multijogadores massivos)

MMORPG – Massive multiplayer online role playing game (jogo de representação de papéis multijogador massivo online)

MMOFPS – Massive multiplayer online first person shooter (jogo de tiro em primeira pessoa multijogador massivo online)

MMORTS – Massive multiplayer online real time strategy (jogo de estratégia em tempo real multijogador massivo online)

TI – Tecnologia da Informação

DS – Domínio Semiótico

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	1
2	FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....	4
2.1	História dos Jogos	4
2.1.1	Definição de jogos	5
2.1.2	Gêneros de jogos	6
2.2	Princípios de Aprendizagem nos jogos	8
2.2.1	Dominios Semióticos	9
2.2.2	Espaços de afinidades	11
2.2.3	Comunidades de práticas.....	13
3	DISCUSSÃO E ANÁLISE DOS DADOS.....	16
3.1	Características dos Participantes.....	16
3.2	Internet como aliada na aprendizagem de idiomas.....	17
3.3	Jogos digitais e a aprendizagem de inglês	25
3.3.1	Aprendizagem de inglês.....	25
3.3.2	Jogos digitais como aliados na aprendizagem de inglês.....	30
4	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	37
	REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	39
	ANEXO	41

1 INTRODUÇÃO

O ensino de línguas no Brasil, especialmente o inglês, foco deste trabalho, necessita acompanhar as mudanças nas metodologias de ensino para haver a inserção de futuros trabalhadores no mercado de trabalho nacional e internacional, uma vez que o idioma é exigido em entrevistas de empregos em várias empresas do Brasil. Percebe-se essa deficiência no ensino e aprendizagem de inglês nas escolas privadas, e, o problema se agrava nas escolas públicas, apesar de todos os anos de estudos e de volumosos recursos financeiros e humanos despendidos para esse fim. Os alunos estudam aproximadamente sete anos na escola pública, mas não conseguem se comunicar na língua ao final do ensino médio. Isto decorre de alguns fatores, dentre os quais Dutra e Oliveira (2006 *apud*. ORMOND 2014) mencionam as salas superlotadas, alunos desinteressados e a divergência entre o que os professores querem ensinar e o que os alunos querem aprender. Outras questões como dupla jornada de trabalho do professor, baixos salários, alunos indisciplinados também contribuem para o problema.

Outro agravante é a forma com que o currículo escolar é estruturado, com poucas aulas durante a semana, e professores sem capacitação para ensinar. Novos métodos e tecnologias no ensino não são incorporados pelos professores; não tornam o aprendizado mais atrativo para os estudantes. Outra questão que pode contribuir para o problema e que Bagno (1999, p.107-108) aponta é que, ao invés do professor incentivar o aluno a se expressar livremente, deixando fluir suas habilidades linguísticas, quando o fazem, interrompem o fluxo natural da expressão com atitudes corretivas.

O inglês é a língua mais falada, tanto na mídia, na escola, no trabalho e no mundo econômico. A necessidade dos estudantes aprenderem uma segunda língua é essencial para que sejam bem sucedidos neste mundo competitivo de hoje, e, a escola deveria ser o principal ambiente para isso. A necessidade de mudanças na forma de ensinar é constante, pois o ensino, além de acompanhar o desenvolvimento de novas tecnologias, deveria adequar-se aos novos costumes da sociedade na qual o aluno está inserido.

O surgimento de novas formas de comunicação como a televisão, o cinema e nos últimos tempos a internet, acabam por abrir possibilidades para novos tipos de interação e, assim, novas formas de compartilhar ideias. Com isso, surgem novos

meios de ensino ou de recursos que possam ser utilizados para auxiliar no contexto escolar do aluno e facilitar a prática do professor, como os jogos eletrônicos.

Ormond (2014) defende que para ser estimulante, o aprendizado de uma segunda língua é preciso voltá-la para o universo do aluno, ou seja, para aquilo que ele gosta de ler, ver e desenvolver. Os jogos eletrônicos fazem parte do cotidiano dos estudantes e, apesar das crenças populares de que os jogos são somente lúdicos, eles também podem transmitir conhecimento. A utilização de jogos para desenvolver certas habilidades poderia facilitar o processo de ensino e aprendizagem e, no caso da língua inglesa, ser assimilada pelos seus praticantes.

O que se pretende contextualizar neste trabalho é a possibilidade de se ensinar por meio dos jogos eletrônicos, a fim de envolver os alunos nesse processo. Contudo, este estudo não pretende discutir questões relacionadas com ensino e aprendizagem, mas evidenciar que as metodologias aplicadas nas aulas de inglês, de forma geral, podem não ser suficientes para a interatividade dos alunos usando línguas estrangeiras e, conseqüentemente, dificultar a sua inserção no mundo de trabalho globalizado. Parece que os jogos eletrônicos podem ser aliados nesse processo, uma vez que muitos estudantes, principalmente alunos do ensino superior de cursos da área de TI, foco deste trabalho, aprendem a se comunicar na língua sem ter estudado em escolas de idiomas, ou seja, aprendem o idioma por meio de filmes, músicas e jogos. Investigar como se dá esse processo de aprendizagem em ambientes informais é o objetivo deste trabalho.

Diante do exposto, a pergunta proposta neste trabalho e que se pretende responder ao longo do estudo é: De que maneira os alunos do primeiro semestre dos cursos de Tecnologia da Informação (TI) em uma faculdade pública desenvolvem a oralidade e a escrita em língua inglesa?

A partir da ponderação da questão proposta e do problema que se pretende responder, criam-se as hipóteses aqui representadas:

- 1- A prática de atividades como ouvir música, assistir filmes, jogar os jogos digitais pode facilitar o desenvolvimento na língua inglesa;
- 2- O jogo pode ser uma motivação para o aluno aprender a língua inglesa, portanto, ele pode desenvolver a língua estrangeira;
- 3- Os jogos, se aliados ao ensino tradicional, podem causar distrações em alunos e interferir no ensino propriamente.

O objetivo geral que este trabalho propõe é investigar como ocorre o desenvolvimento da oralidade e da escrita em língua inglesa de alunos dos cursos de TI de uma faculdade estadual e quais atividades realizadas pelos alunos influenciam nesse desenvolvimento.

Os objetivos específicos são:

- 1- Analisar como ocorre a assimilação de inglês em estudantes do primeiro semestre de TI, por meio de um questionário.
- 2- Investigar se o conhecimento são esses jogos.
- 3- Investigar quais são os as ferramentas, fora do contexto escolar, que mais favorecem a aprendizagem.

Este trabalho **justifica-se** pela importância da influência dos jogos digitais como ferramenta de aprendizagem do ensino de língua inglesa e sua utilização nas escolas tradicionais como aliados do processo de ensino e aprendizagem, para se obter melhores resultados.

O método aqui utilizado para o desenvolvimento deste trabalho foi o método fenomenológico, pois, o interesse principal do trabalho são as respostas que os estudantes darão no questionário, para construir um resultado satisfatório para a pergunta proposta do trabalho. Com relação à forma de abordagem do problema foi feita uma pesquisa qualitativa, já que busca a compreensão dos dados coletados, interpretando os resultados obtidos por meio do questionário.

Com base no que afirma Gonsalves (2003), com relação ao alcance de seus objetivos, este estudo é classificado como uma pesquisa descritiva, pois busca descrever as características de um determinado grupo de pessoas, no caso, ingressantes do primeiro semestre de Jogos Digitais. O procedimento para análise e coleta de dados será por meio de um levantamento de dados, uma vez que se pretende investigar a maneira que esses estudantes adquiriram o conhecimento da língua inglesa.

Assim, este trabalho foi dividido em quatro capítulos. O Capítulo 1 apresenta a Introdução deste estudo. O Capítulo 2 compõe a Fundamentação Teórica apresentando a história dos jogos e sua definição, bem como uma classificação dos gêneros. O Capítulo 3 apresenta a Análise dos Dados coletados. O Capítulo 4 foi reservado para as Considerações Finais.

2 – FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1 - HISTÓRIA DOS JOGOS

O ato de jogar é mais antigo que a humanidade, já que os animais o fazem antes que os humanos os praticassem, conforme aponta Huizinga (2000). Com regras pré-estabelecidas, os jogos são utilizados não somente como forma de diversão, mas também como uma forma de exercício. Os jogos receberam vários contornos e formatos durante a história, incorporaram necessidades, valores e peculiaridades de cada civilização que acompanharam, mas nem sempre mantiveram o seu papel lúdico.

Na antiguidade, o jogo foi usado para aprimorar a capacidade de sobrevivência, aprender a manejar o arco, fortalecer o indivíduo para que quando fosse necessário ser parte produtiva da tribo. Rubio (2002) comenta que na antiga Grécia, os esportes que serviriam de base e ideia para as Olimpíadas eram utilizados como forma de honrar os deuses, através do contínuo melhoramento do corpo, de trazer paz entre suas cidades-estados com a união para as olimpíadas e forma de treinar seus jovens no serviço militar. Naquele tempo e ainda hoje, os jogos serviam como ascensão social, destacando os vitoriosos como celebridades. Os jogos eram tão importantes para a cultura grega que o local onde eram praticados, o “*gimnasio*”, além de ser local para treino, servia também como escola para o ensino das crianças.

Sigoli e de Rose Jr. (2004) demonstram que, do mesmo modo que os jogos eram usados de forma lúdica, também lhe era conferido um papel político. No império romano, os jogos serviam para alienar o povo e acalmar as tensões sociais causadas pelas negligências dos governantes, a famosa ‘política do pão e circo’. Entretanto, ao contrário dos jogos gregos onde se exaltava o corpo humano, os espetáculos romanos eram mais brutais, com lutas de gladiadores e execuções de prisioneiros.

Para Áries (1981 p.14, *apud* Lima, 2008), na idade média apresentaram-se duas visões diferentes para os jogos. Uma das visões que foca a tendência disciplinadora e que defende a mortificação do corpo, portanto condenando o jogo, considerando-o como atividade delituosa, comparável à embriaguez e à prostituição; a outra assumida pela sociedade, defendia o jogo como um fenômeno cultural, pois promovia uma intensa interação social entre os membros da sociedade, sem distinção de classe, gênero e idade.

De acordo com Lima (2008), foi no começo do século XVI com o renascimento e a sua visão antropocêntrica que iniciou o declínio do papel dos jogos na educação, mas seria agravado ainda mais nos séculos XVII e XVIII com a chegada da revolução industrial. Com o domínio das tecnologias e os novos ideais de concepção de vida voltada agora ao individualismo e utilitarismo, o ideal para a época era a produção e o trabalho, tornando-se os ídolos da época. Segundo o autor, o jogo foi perdendo seu papel de agente cultural e social na sociedade.

Com a disseminação e o desenvolvimento de tecnologias computacionais em 1950 ocorre uma nova etapa para os jogos, com a criação dos primeiros jogos eletrônicos (JEs). Novak (2010) comenta que os jogos foram criados em bases militares, laboratórios e universidades e não foram destinados ao público em geral, mas à recrutas, para se distraírem dos duros treinamentos militares. Similarmente, professores e programadores transformavam *mainframes* em máquinas de jogos para se distraírem do estresse do trabalho.

De acordo com Novak (2010), a partir da década de 50 dois ramos de JEs se desenvolveram: um em 1951, com o surgimento da SEGA¹ e com o crescimento das máquinas de fliperama, que foram perdendo espaço para o surgimento dos consoles; o outro ramo surgiu com os *mainframes* que foram usados para criar jogos e que depois acabaram migrando para os computadores pessoais. A transformação dos jogos para serem utilizados por aparelhos eletrônicos - fazendo a interação das regras dos jogos com jogos de ficção - mudou a forma como são jogados e percebidos pelas pessoas, conforme observa Jull (2005, *apud* Bomfoco e Azevedo, 2012). Portanto, pode-se afirmar que os JEs constituem em uma nova forma cultural na sociedade contemporânea.

2.1.1 Definição de jogos

A definição de jogos varia de observador para observador e de cultura para cultura, criando divergências com relação ao sentido que dão ao termo, pois isso ocorre de acordo com a importância que se dá para o jogo.

Brougère e Henriot (1981, 1993 e 1983, 1939. *apud* Kishimoto 2003) apresentam três definições para jogo. A primeira descreve o jogo dependendo de

¹ Service Games – em português, Jogos de Serviço

como a linguagem de cada grupo social dá valor para o jogo. Esses valores atribuídos só são dados por este grupo em que se pratica este jogo e o contexto que ele é aplicado cria a sua própria concepção, que só faz sentido para este grupo. Um exemplo é a prática de arco e flecha, que para alguns grupos é considerado como mera diversão, para tribos indígenas é utilizado como forma de praticar a caça.

A segunda definição descreve o jogo como um sistema de regras previamente estabelecidas e aceitas por seus participantes, que determina o jogo em questão. Por exemplo, o xadrez é jogado no mesmo tabuleiro que damas, mas cada um contém regras distintas que os tornam diferentes uns dos outros. A terceira definição refere-se ao jogo enquanto objeto, novamente citando o xadrez como objeto já identificado como jogo por várias culturas, independente do material que ele é feito.

2.1.2 Gêneros dos Jogos

Novak (2010, pág. 96-112) apresenta que o grande crescimento do mercado de jogos ocorreu com a criação de gêneros diferentes, de acordo com o gosto da população que os jogava. Os gêneros de jogos são diferentes dos gêneros dos filmes e livros, por não estarem fundamentalmente relacionados com a história em si, mas ao modo como são jogados. A autora define os gêneros da seguinte forma:

- Jogos de ação: o gênero de ação já faz parte do mundo dos jogos desde a época do fliperama, estimula a liberação de adrenalina, pois envolve reações rápidas e julgamentos instantâneos. São geralmente jogos simples, pois um cérebro médio não consegue processar tantas informações em um ambiente frenético.
- Jogos de plataforma: subgênero de ação mergulha o jogador em um ambiente com reações rápidas e promove a movimentação pelo ambiente, saltando e desviando-se de obstáculos.
- Jogos de tiro: subgênero de ação tem como premissa o jogador entrar em combate utilizando uma arma de fogo e/ou outras armas controladas pelo jogador.
- Jogos de corrida: os jogos do subgênero de corrida geralmente abrangem o veículo do jogador (geralmente um carro de corrida), competindo contra outros adversários jogadores ou não, dirigindo sempre a maior velocidade possível.

- Jogos de luta: muitos desses jogos são para duas pessoas, em que cada um controla um lutador e usa uma combinação de golpes e defesas para ganhar do adversário.
- Jogos de aventura: o jogador toma parte em uma história e resolve enigmas com o uso de objetos, até chegar ao final do desafio ou do jogo, que é coletar o tesouro.
- Jogos de ação-aventura: se distingue por misturar os reflexos rápidos dos jogos de ação nos movimentos dos personagens, nos momentos de combate; possui os quebra-cabeças conceituais e elementos de narrativa dos jogos de aventura.
- Jogos de cassino: instigam a compulsão de seus jogadores como nos jogos reais, apresentando a correlação estreita com os jogos de azar.
- Jogos de quebra-cabeça: elementos de quebra-cabeça aparecem em outros gêneros, mas o jogo puro tem como desafio solucionar um problema ou uma série de problemas; não apresenta personagens e a narrativa é quase inexistente.
- Jogos de representação de papéis (RPG): apresenta o jogador assumindo um papel através de seu personagem na história do jogo; a narrativa é importante, contém um forte envolvimento emocional com seus personagens e a história.
- Jogos de simulações: o objetivo é reproduzir máquinas, sistemas e experiências baseando-as nas regras do mundo real, podendo também ser usados para treinamento militar; esses jogos podem ser simulações de veículos ou de processos.
- Jogos de estratégias: tem como base o jogador atingir um objetivo geralmente militar, enquanto administra recursos limitados; ao contrário do gênero RPG, o personagem do jogador é quase inexistente, mas ainda a narrativa e a história tem grande papel dentro do jogo.
- Jogos Multijogador Massivos online (MMOG): reúnem grandes quantidades de jogadores para uma mesma partida e o conjunto dos jogadores tem que atingir o objetivo principal; mantém um estado de mundo persistente, ou seja, o mundo se mantém, mesmo quando o jogador se desconecta do jogo. Há

diversas variações deste gênero, como MMORPG a (mais famosa), MMOFPS (variação de tiro) e MMORTS (variação de estratégia).

2.2 PRINCÍPIOS DE APRENDIZAGEM NOS JOGOS

Com relação ao contexto de ensino passado através dos jogos que foi pesquisado neste trabalho, utilizaram-se como base os estudos de James Paul Gee, professor da Universidade do Arizona nos Estados Unidos, pesquisador e defensor da utilização dos jogos como forma de aprendizado, pois foca o seu trabalho nos aspectos positivos que os jogos podem trazer ao ensino.

Segundo Gee (2008), os JEs possuem conteúdos e ensinamentos que são aprendidos pelos jogadores através de fatos e habilidades dominados, sendo os conteúdos mais fáceis de identificação, pois ligam-se a elementos fora do jogo como história e matemática. O autor acrescenta que toda experiência de aprendizagem tem algum conteúdo, ou seja, fatos, princípios, informações e habilidades que precisam ser dominados.

De acordo com Gee (2008), o conhecimento pode ser aprendido de dois modos diferentes. O primeiro é focado mais formalmente em um ensino mais direto, como ocorre nas escolas. O segundo é mais informalmente de uma forma indireta subordinando-o a alguma outra coisa como no caso de JEs. Segundo o autor, para um jogo ser considerado “bom” ele precisa ser complexo e desafiador, levar horas para ser completado e ser aceito por críticas especializadas e pelos jogadores, além de trazer diversas aprendizagens para quem os jogam. O autor acrescenta que “jogos “bons” são aqueles que incorporam boas práticas de aprendizagem e têm maior aceitação entre os jogadores pelo fato de não serem fáceis. Em um nível mais profundo, o desafio e a aprendizagem são em grande parte aquilo que torna os videogames motivadores e divertidos.” (GEE, 2009).

Gee (2004, p.3, *apud*. BOMFOCO e AZEVEDO, 2012) destaca que se crianças e adolescentes jogam e esses jogos vinculam boas práticas e princípios, podem ser considerados como melhores teorias de aprendizagem em comparação com as que ocorrem nas escolas. Para o autor, as teorias encontradas nos jogos são melhor adaptadas para o mundo globalizado em que esses jovens estão inseridos.

Gee (2008, p.43) comenta que as novas teorias contemporâneas de aprendizagem mostram que as pessoas aprendem a partir de suas experiências anteriores, que são armazenadas na memória, sendo esta infinita, onde serão utilizadas para formular possíveis respostas para problemas futuros.

Gee (2008, p.43-44) aponta cinco condições necessárias para que a experiência seja usada para atingir o aprendizado, condições encontradas em “bons” jogos:

- 1) As pessoas armazenam melhor suas experiências adquiridas quando o processo está relacionado com metas.
- 2) Para as experiências serem úteis no futuro elas devem ser interpretadas durante e após as ações. Lições devem ser extraídas dessas experiências, a fim de serem utilizadas em outros contextos e de formas diferentes.
- 3) As pessoas aprendem melhor quando recebem um *feedback* imediato de suas experiências para reconhecer seus erros e onde erraram e, assim poderem corrigir e aprender.
- 4) As pessoas precisam de amplas e diferentes oportunidades para aplicar suas experiências anteriores em contextos novos, a fim de interpretá-las em outras situações.
- 5) As pessoas precisam aprender a partir de experiências de outras pessoas, tanto seus pares como de especialistas, através de interação social, discussões e troca de informações.

Se forem bem sucedidas, estas experiências serão guardadas e utilizadas para formular possíveis respostas para problemas futuros.

2.2.1. Domínio Semiótico

Segundo Gee (2004, p.18, *apud.* BOMFOCO e AZEVEDO, 2012), jogos é uma extensão de domínio semiótico (DS), ou seja, qualquer conjunto de práticas que recrutam uma ou mais modalidades como, por exemplo, linguagem oral ou escrita, imagens, equações, símbolos, sons, gestos, gráficos, artefatos etc., para comunicar distintos tipos de significados.

De acordo com Gee (2004, p.23, *apud.* BOMFOCO e AZEVEDO, 2012) “para obtermos o aprendizado ativo de um DS é preciso: 1. Experimentar o mundo de formas diferentes; 2. Criar novas filiações com os membros do DS. 3. Ganhar

recursos necessários para os aprendizados futuros e para solução de problemas do DS, assim como DS a ele relacionados.”

Segundo Bomfoco e Azevedo (2012) O aprendizado crítico soma as características do aprendizado ativo à necessidade de saber entender e produzir junto ao DS, de forma que seja compreensível para seus afiliados e que favoreça a reflexão. Gee (2004, p.46, *apud.* BOMFOCO e AZEVEDO, 2012) pondera que dois fatores auxiliam o aprendizado ativo e o crítico por meio de JEs: a forma como são desenvolvidos para facilitar o aprendizado ativo e crítico e a comunhão com outras pessoas junto ao jogador, sendo jogadores ou não, ao estimular a reflexão das relações possíveis entre os diferentes DS.

Conforme Bomfoco e Azevedo (2012), esses fatores podem auxiliar o jogador a alcançar os níveis de aprendizado ativo e crítico. Ao vencer os desafios do jogo, o jogador o compreende como uma série de partes inter-relacionadas e cria novas formas de jogá-lo, atingindo o aprendizado crítico. Segundo Gee (2004, p.91, *apud.* BOMFOCO e AZEVEDO, 2012) o processo que incentiva o jogador a “aprender a aprender” por meio dos JEs foi chamado por Gee (2004) de “ciclo de sondagem, criação de hipótese, sondar novamente, pensar novamente”.

Para Gee (2004, p.91, *apud.* BOMFOCO e AZEVEDO, 2012) nesse processo, o jogador reflete sobre suas experiências adquiridas, escolhe a melhor opção para a situação - através de tentativa e erro - e com suas ações ele progride e aprende. O autor comenta que esse processo é central na forma como os humanos aprendem.

“Isso que é mágico sobre aprendizagem nos bons JEs – e nas boas aulas de escola também. Os aprendizes não estão sempre atentos ao fato de estarem “aprendendo” , o quanto estão aprendendo ou quanto é difícil a aprendizagem. Os aprendizes estão vinculados em um DS (um DS, como um ramo da ciência ou um bom JE) onde, mesmo quando eles estão aprendendo (e desde que o DS torne-se progressivamente mais difícil, eles estão sempre aprendendo), eles permanecem no DS, permanecem como um membro do time (grupo de afinidade), e continuam jogando JE, mesmo que apenas como um “novato”. (GEE, 2004, p.123).

Para Gee (2008, p.46), a participação social é importante para o aprendizado, pois assessora seus membros sobre os propósitos e metas, além de auxiliar sobre os problemas encontrados e na compreensão do *feedback* que são parte da aprendizagem. O autor aponta que “grupos sociais existem para introduzir novatos em experiências diferenciadas e em formas de interpretação e de utilização dessas experiências para atingir metas e solucionar problemas”. Uma das formas de

participação social, também um dos princípios de aprendizagem, são os espaços de afinidade, onde a interação ocorre por meio de um “espaço”, ao invés das relações entre as pessoas.

2.2.2. Espaços de afinidades

Espaço de afinidades é um dos 36 princípios de aprendizagem que podem ser encontrados nos jogos e estudados por Gee (2004), o qual o define como um “espaço” ou “lugar”, onde pessoas podem se encontrar baseadas, primeiramente, em seus gostos e interesses comuns sem a necessidade de vínculos. Esses “espaços” seriam destinados a facilitar o encontro e atrair os interessados para interagir com outras pessoas com os mesmos gostos e trocar informações e, assim, aprender sobre a afinidade em comum. Conforme explica o autor, esse espaço pode ser tanto físico, como uma sala de aula em que alunos de diferentes turmas se encontram para trocar informações, ou virtual, como salas de bate papo ou fóruns especializados, ou até mistos. O autor apresenta as características que formam um espaço de afinidades:

- Portal: A forma de acesso ao espaço
- Conteúdo: O que faz o espaço ser sobre “alguma coisa”.
- Gerador: O que gera conteúdo dentro do espaço.

Gee (2004) observa que espaços de afinidade estão se tornando mais comuns neste mundo globalizado, já que a *internet* conecta mais pessoas de diferentes partes do mundo, portanto, favorece o encontro de pessoas com mais gostos e interesses em comum. Gee (2004, pag. 85-87) apresenta onze características que geralmente aparecem em espaços de afinidades, as quais definem os participantes do espaço e suas interações dentro dele.

1. Interesse comum sem distinção de raça, classe, gênero ou condições especiais.

Em um espaço de afinidades pessoas relacionam umas com as outras de acordo com seus interesses, esforços metas ou práticas em comum, não por sua raça, gênero, classe ou condições especiais, essas variáveis são usadas se e quando os integrantes escolherem usar para seus propósitos próprios. O exemplo de fóruns online demonstra que o login que o usuário usa para entrar nesse fórum não necessariamente define que é.

2. Novatos e mestres compartilham o mesmo local

No espaço de afinidades não há divisão entre novatos e mestres, todas as pessoas, com experiência ou não, com interesse ou não, aficionada ou não estão reunidas no mesmo lugar, onde eles podem se relacionar e trocar informações e aprender sobre seu próprio interesse.

3. Alguns portais são fortes geradores

Alguns portais permitem gerar novos conteúdos e relações entre os conteúdos já estabelecidos, o autor cita de exemplo um jogo de estratégia em que fãs podem em um fórum especializado criar e compartilhar novos mapas, dicas, tutoriais e arte para o jogo.

4. Organização de conteúdo é transformada pela organização interacional

Baseado no que os integrantes comentam do conteúdo do espaço, os criadores do gerador que deu forma ao espaço podem fazer mudanças para melhor satisfazer os integrantes, o autor usa de exemplo um jogo de estratégia, em que os fãs comentam nos fóruns e os desenvolvedores corrigem o jogo quando necessário.

5. Conhecimentos intensivos e extensivos são encorajados

Os portais encorajam tanto os que têm conhecimento muito intensivo e focado em uma parte da afinidade quanto os que têm um conhecimento extensivo que abrange uma grande área com grandes aspectos da afinidade, fazendo as pessoas a se interagir e trocar informações e aprender com os outros.

6. Conhecimentos individuais e distribuídos são encorajados

É encorajado o ganho de conhecimento individual com cada interação que os integrantes fazem, como o conhecimento distribuído que é o resultado das interações e aprendizados, como de exemplo os links, dicas e ensinamentos que outros integrantes deixaram para os novos.

7. Dispersão de conhecimento

Portais incentivam a criação e busca por conhecimentos que fazem parte da afinidade, mas não pertencem ao espaço dos participantes, incentivando os a procurar sobre as afinidades em outros sites e fóruns, utilizando o exemplo de jogo de estratégia, os jogadores que entrarem nos fóruns desses jogos podem também querer saber mais da história em que o jogo se baseia, entrando em outros espaços onde irá trocar informações.

8 Conhecimento tácito é encorajado

Conhecimento tácito é uma forma de conhecimento individual adquirido através de experiências ao longo da vida; é prestigiado dentro de um espaço de afinidades; é transmitido entre os participantes através de ações conjuntas; em uma partida em conjunto os portais podem facilitar com verbalizações dos conhecimentos tácitos.

9 Existem diferentes formas de participação

Pode-se participar de um espaço de afinidade de diferentes formas, em um momento o integrante pode participar periféricamente em alguns aspectos, onde só assimila o conhecimento dentro do portal, e em outro pode ter uma participação mais central, onde transmite e aprende novos conhecimentos.

10 Existem diferentes formas de conseguir status

Os portais oferecem formas de um integrante adquirir status se estes quiserem ou não, sendo um local onde várias pessoas se reúnem é de se perceber que como cada uma delas pode transmitir conhecimentos diferentes, algumas acabam por ganhar notoriedade, tanto pela sua qualidade como quantidade de informações ensinadas.

11 Liderança é porosa

Nos espaços de afinidades não existe um chefe, pois não é possível dar ordens às pessoas ou criar hierarquias rígidas entre os integrantes, ao invés, há líderes, que consistem em designers e criadores que criam conteúdos específicos para um grupo específico, e professores que ensinam dentro do espaço.

Em seguida será apresentada outra forma de organização social, que também visa o ensinamento através de seus próprios integrantes. No entanto, ao invés de focar a forma como se relaciona com um espaço, se faz com o conjunto de pessoas interessadas em um tópico em comum. Essa organização é nominada de Comunidade de práticas.

2.2.3. Comunidades de práticas

Comunidade de Práticas é um termo desenvolvido por Wenger (1991 e 1998), para designar um grupo de pessoas que se unem em torno de um tópico de interesse comum, a fim de desenvolver respostas a um problema, ou aprofundar os conhecimentos desse interesse.

Os integrantes destas comunidades além de aprenderem sobre esse tópico também acabam por desenvolver novos métodos e práticas, Mengalli(2008) afirma que mais que uma comunidade de “aprendentes”, a Comunidade de Práticas pode ser uma comunidade “que aprende”.

Wenger (1998) comenta que a comunidade pode se reunir em um local físico como uma sala de aula, ou um local virtual como fóruns específicos para conversas, sempre com os objetivos de trocar informações e conhecimentos e atrair novos integrantes para a comunidade, tendo em vista que a comunidade se trata de uma prática social feita por indivíduos, acabam por desenvolver uma linguagem própria, única para essa comunidade que dá certa individualidade ao grupo.

Wenger (1998) Caracteriza as definições de uma Comunidade de Prática:

- Domínio: O assunto em que se baseia a Comunidade de Prática.
- Comunidade: As pessoas e as relações que compõem a comunidade.
- Prática: Os ensinamentos compartilhados que se originaram do estudo.

Segundo Wenger (2008), comunidade de prática se difere de uma unidade funcional, pelo fato de se definir pelo fazer. Seus membros desenvolvem entre si uma compreensão do que é a sua prática, tornando mais fácil a entrada de novos membros. Ela difere-se de um time, pois o interesse em comum é o que mantém o grupo unido, ao invés de metas; existe porque a participação tem valor para seus membros e seu ciclo é determinado pelo valor que seus membros dão, não por metas e cronogramas. É diferente de uma rede de pessoas, pelo fato de ser relacionada a algo ao contrário de ligações entre pessoas; é identificada como uma comunidade e por extensão também identifica seus membros.

Segundo Wenger (1998) uma comunidade de práticas se desenvolve em cinco etapas:

- **Potencial:** Pessoas que enfrentam problemas parecidos, mas sem práticas para auxiliá-las a solucionar os problemas.
- **União:** Pessoas se reúnem e reconhecem o potencial da troca de ideias.
- **Ativa:** A comunidade se envolve em resolver o problema inicial, criando práticas e métodos.
- **Dispersa:** Quando a comunidade resolve seu problema inicial e acaba por abrir novos conhecimentos e novas áreas de pesquisas.

- **Memorável:** A comunidade se dispersa, seus membros optam por seguir novos interesses ou aprofundar sobre os conhecimentos que surgiram da comunidade, e deixado as práticas e métodos para futuras gerações.

Gee (2006) aponta que comunidade de práticas é a tentativa de rotular um grupo de pessoas, começando por definir os limites da comunidade e depois identificar os participantes. É aplicada aos problemas de participação, adesão e limites da comunidade. Segundo o autor, problemas podem ser encontrados também na forma de criação de “laços” entre pessoas, que não necessariamente se encaixam nos lugares onde a noção de comunidades de práticas é empregada. A ideia de comunidade traz a noção de “pertencimento” aos membros da comunidade, entretanto, a adesão tem significados diferentes para diferentes grupos sociais.

3 DISCUSSÃO E ANÁLISE DE DADOS

Este trabalho tem como principal objetivo investigar como ocorre o desenvolvimento da oralidade e da escrita em língua inglesa de alunos dos cursos de TI de uma faculdade estadual e quais atividades realizadas pelos alunos influencia nesse desenvolvimento. Inicialmente apresentaremos a caracterização dos participantes, para em seguida investigaremos a influência da internet como aliada na aprendizagem de inglês, a participação de jogos na aprendizagem e as atividades mais acessadas pelos estudantes.

3.1 CARACTERIZAÇÃO DOS PARTICIPANTES

A fim de coletar os dados para responder a pergunta de pesquisa proposta, este estudo foi desenvolvido com base na aplicação e análise de um questionário aplicado aos estudantes ingressantes no 1º e 2º semestres dos cursos de TI de uma faculdade estadual do interior do estado de São Paulo, situada em uma cidade de pequeno porte. A aplicação do questionário ocorreu em dois momentos: no primeiro e no segundo semestre de 2016, momento de entrada dos estudantes na faculdade, por meio de vestibular que ocorre duas em janeiro e julho de cada ano. A cada semestre a faculdade recebe duzentos alunos dos cursos de TI, colocados em cinco turmas e distribuídos da seguinte forma:

- 80 alunos do curso de Análise e Desenvolvimento de Sistemas – 40 alunos no período matutino e 40 alunos no período vespertino
- 80 alunos do curso de Segurança da Informação – 40 alunos no período matutino e 40 alunos no período noturno
- 40 alunos do curso de Jogos Digitais no período noturno

O *link* do questionário foi encaminhado por meio do e-mail do representante de cada sala. O questionário foi desenvolvido por meio do Google Form, uma ferramenta gratuita do *Google* que possibilita a criação de questionários *online* e permite a coleta e facilita a análise de dados. Os questionários (ANEXO 1 e 2) consistiram de perguntas de múltipla-escolha e de perguntas abertas. As perguntas estavam relacionadas com a idade, curso, período e visavam entender a relação do aluno com o mundo digital, como a quantidade de horas conectada na internet. A terceira parte do questionário visou favorecer respostas livres, na tentativa de

entender a visão do próprio estudante como ele adquiriu seu conhecimento de inglês e quais atividades que ele realiza no dia a dia podem favorecer a aprendizagem de inglês. A hipótese central deste trabalho é que os participantes desta pesquisa aprenderam inglês, principalmente por meio dos JEs. Em sua maioria, esses participantes foram dispensados das disciplinas de língua inglesa que consta na grade curricular (Inglês 1 ao 6), em alguns ou todos os níveis, no Teste de Nivelamento aplicado pela faculdade no início do curso. Como esse resultado é recorrente, questiona-se como esses alunos aprenderam o idioma e quais atividades ou ferramentas são utilizadas pelos alunos para obter esse resultado.

Para manter as identidades preservadas, os participantes foram identificados pela letra “P” seguida de um número serial (por exemplo, P1, P2 etc.) e caracterizados pela idade, sexo, curso que faz na faculdade e se possui computador e internet em casa. A fim de caracterizar os sujeitos, será apresentado o Grupo A, referente à caracterização dos alunos ingressantes e investigados no primeiro semestre de 2016 e o Grupo B, referente aos alunos ingressantes e investigados no segundo semestre de 2016. A organização dos dois grupos foi feita somente para facilitar caracterização dos participantes e apresentar eventual divergência de informação entre os grupos, mas para a análise será considerado o grupo total de alunos.

No grupo A, os participantes apresentam idade média de 22 anos de idade, no total de 25 alunos, 17 do sexo masculino, 6 do sexo feminino e 2 não responderam seu sexo. Desses alunos, 17 são do curso Análise e Desenvolvimento de Sistemas, 5 de Segurança da Informação e 3 de Jogos Digitais. Todos os participantes possuem computador e *internet* em casa.

No grupo B, os participantes apresentam também idade média de 22 anos de idade, no total de 22 alunos, 18 do sexo masculino, 3 do sexo feminino e 2 não responderam seu sexo. Desses alunos, 01 deles é do curso Análise e Desenvolvimento de Sistemas, 10 de Segurança da Informação e 11 de Jogos Digitais. Todos os participantes do Grupo B também possuem computador e *internet* em casa.

3.2 A INTERNET COMO ALIADA NA APRENDIZAGEM DE IDIOMAS

Esta parte do trabalho está dedicada para apresentar a análise dos dados coletados, representada pelas perguntas de 9 a 23 do questionário. O Grupo A e o

Grupo B apresentaram as respostas para a questão 9 do questionário sobre a quantidade média de horas por dia os alunos passam na internet. Os resultados mostraram que os participantes passam muitas horas conectadas na *internet*, o que possivelmente favorece o acesso a sites de buscas de notícias, entretenimento, músicas, jogos, filmes e séries sobre TI e outros temas, revelados pelos participantes nas questões subsequentes.

Na questão 10 do questionário foi perguntado ao aluno: “Você acha que a *internet* influencia o processo de aprendizagem de inglês? Como?”. As respostas podem ser visualizadas nas Tabelas 1 e 2.

Tabela 1 - Como a internet influencia a aprendizagem de inglês (Grupo A)

Participantes	Respostas
P01	Sim, por meio da constante leitura de textos em inglês, além de vídeos, jogos e cursos no idioma.
P02	Sim, ao acessar recursos como jogos, sites em inglês e materiais de maneira geral.
P03	Sim, trazendo terminologias, palavras e até mesmo frases em inglês.
P04	Sim. Com a grande quantidade de informações na Internet, muitas vezes buscamos por programas, jogos e até mesmo conteúdo acadêmico que não estão disponibilizados no nosso idioma, devido a isso somos "forçados" a nos adaptar a globalização de serviços que a Internet oferece e aprender novos idiomas aos poucos.
P05	Sim, positivamente.
P06	Sim, pois na internet é muito mais fácil encontrar conteúdos variados em inglês, não conteúdos como exercícios especificamente.
P07	Sim.
P08	Ajuda na compreensão por facilitar já que você tem acesso há várias ferramentas de pesquisa.
P09	Sim, temos fácil acesso aos conteúdos variados disponibilizados na internet e torna-se acessível poder ver, por exemplo, filmes, ler textos, matérias etc. completamente em inglês.
P10	Com toda certeza. Hoje em dia a tecnologia que está em constante evolução, muitas vezes, é totalmente em inglês. Portanto, quem busca evoluir, terá sempre o inglês ao lado.
P11	Sim, como a internet é global, é essencial que você busque familiaridade com o idioma inglês, pois no dia a dia na internet vimos muitas coisas em inglês e aprendemos cada vez mais.
P12	Sim, a internet permite contato com o exterior, o que dá as oportunidades de aprendizagem por meios de entretenimento e comunicação.
P13	Sim, seja assistindo filmes, ouvindo músicas ou mesmo, jogando.
P14	Sim, deixa mais simples a compreensão por estar em contato com o inglês diretamente.
P15	Sim, existem muitos conteúdos que estão em inglês e programas também.
P16	Sim. Curso online, jogos, música, youtube, filmes e seriados são ótimos meios de aprendizagem de inglês.
P17	Sim. Tudo relacionado com tecnologia influencia no aprendizado linguístico, já que a sugestão auxilia muito mais na imersão de um aprendizado do que a imposição.
P18	Sim, através de leitura de sites e vídeos em inglês e ajuda de tradutores online.
P19	Sim, ela fornece contato constante com a língua inglesa.

P20	Aquisição de material para estudo.
P21	Sim, de diversas maneiras, pois a maioria dos programas relacionados à manutenção do computador, aplicativos de segurança, Jogos Online... Etc. São criados pelos norte americanos ou feitos em linguagem padrão (Inglês) que é o idioma mais falado do mundo.
P22	Sim, por nos manter conectado com o mundo, e a língua inglesa ser considerada a universal, boa parte de seu conteúdo é inglês.
P23	Sim, por jogos e por músicas onde se pode obter a tradução e entender o que se está sendo dito.
P24	Sim, muito do conteúdo que se encontra na internet é geralmente em inglês, então, influência bastante.
P25	Sim. Jogos on-line e/ou redes sociais.

Fonte: Próprio autor

Tabela 2 - Como a internet influencia a aprendizagem de inglês (Grupo B)

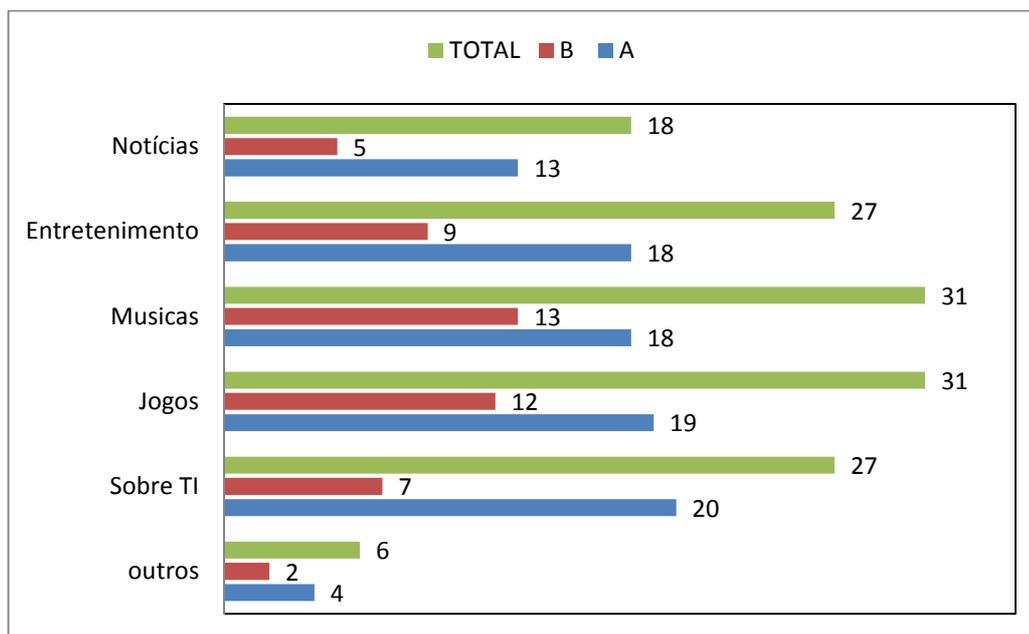
Participantes	Respostas
P26	Sim, através de cursos de inglês, jogos, entretenimento em outra língua (no caso página de futebol Americano, até mesmo os próprios sites de jogos) e notícias mundo afora.
P27	Sim. Através de aplicativos e buscas de sites em inglês.
P28	A internet influencia no aprendizado de inglês através da audição.
P29	Sim, temos um contato direto com o idioma a partir da internet, mesmo sem querer.
P30	Sim, quando a pessoa tem interesse em aprender e procura aulas ou afins.
P31	Sim. Visto que a maior parte dos conteúdos online está em inglês, se torna quase que obrigatório e ao mesmo tempo intuitivo aprender inglês.
P32	Sim, pelo contato constante com o idioma.
P33	Sim, pois praticamente todo conteúdo da internet se não for traduzido é em inglês, muitas expressões 'abrasileiradas' que usamos são de fato inglesas...
P34	Sim, vários softwares, vídeos e sites são em inglês.
P35	Sim dinâmica interativa de respostas animadas.
P36	Através de discussões em fóruns de língua inglesa.
P37	Sim, com vários termos usados, vídeos, jogos e entretenimento em geral que vem partes ou total em inglês.
P38	Sim, em jogos e sites em gerais.
P39	Sim, muitas vezes pesquiso assuntos que estão em sites em inglês, também alguns jogos online tem jogadores que só falam em inglês, acabo aprendendo um pouco de inglês.
P40	Sim, porém eu tenho um pouco de dificuldade no Inglês.
P41	Sim, a internet é em sua maioria composta por sites ingleses.
P42	Sim, pois temos vários elementos de inglês implementados no nosso dia a dia e no qual a internet se encaixa muitas vezes com o papel de tradutora e até com várias amostras de inglês.
P43	Sim, pois possibilita diversos meios para aprendizado.
P44	Sim, a internet disponibiliza conteúdo em Inglês, seja por meio de cursos online, buscas no navegador, filmes/séries (Netflix) ou até mesmo por aplicativos de celular (mesmo que alguns não precisem necessariamente de conexão com a internet para o estudo).
P45	Sim, pois a maioria dos jogos, livros estão em inglês e ao entender como funciona o jogo, por analogia você entende a palavra em inglês e assim aprende parcialmente a língua.
P46	Sim, como a internet é global, é provável o encontro de sites em inglês ou qualquer outra língua.
P47	Sim, quando escutamos músicas e assistimos filmes em inglês.

Fonte: Próprio autor

Conforme revela as Tabelas 1 e 2, todos os participantes responderam positivamente sobre o papel da internet no ensino de Língua inglesa, pelo fato da inglesa ser a língua do mundo globalizado é também a mais comum dentro da internet. Esse fato acaba por restringir o acesso de visitantes para aqueles que sabem falar o inglês, acaba gerando a necessidade de aprender tanto pelo contato prolongado, sendo por filmes, séries, músicas, jogos, notícias ou a busca por entretenimento, assuntos que são de interesse comum, facilitando a imersão na língua e o seu aprendizado.

Com o objetivo de coletar informação sobre o conteúdo que os alunos costumam acessar na *internet*, propôs-se no questionário a Questão 15, “O que você costuma buscar com mais frequência na internet?”. Os resultados revelados no Gráfico 1, cuja questão é de multipla-escolha, favorece a compreensão do que os estudantes procuram com mais frequência na internet.

Gráfico 1 – Conteúdo de acesso na internet



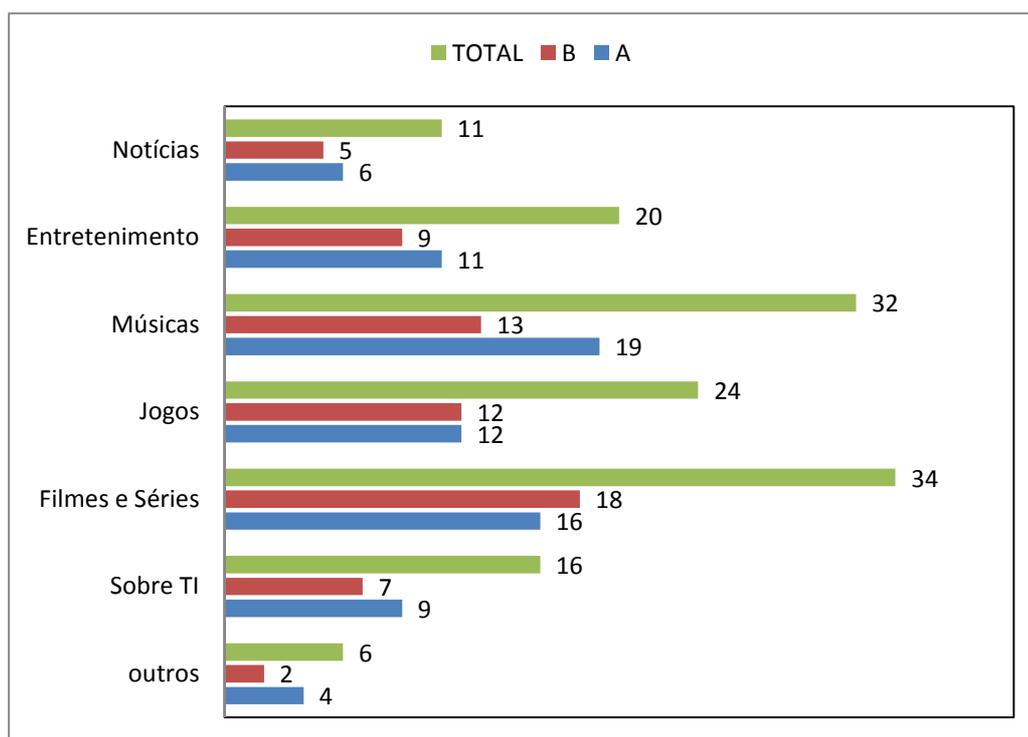
Fonte: Próprio autor

Como pode ser observado no Gráfico 1, de 47 participantes do total, Grupo A com 25 participantes, 20 deles costumam buscar temas relacionados a área de TI, como inovações e curiosidades. Em seguida, os conteúdos mais acessados na internet em ordem decrescente são: jogos (19 participantes), músicas (18), entretenimento (18), notícias (13), e outros temas (4). Quanto ao grupo B com 22

participantes, 17 buscam entretenimento, 13 músicas, 13 jogos, 12 notícias, 11 temas relacionados a TI e 4 por temas diversos.

O Gráfico 2, resultado das respostas à Questão 16 do questionário, está relacionado com as buscas que os participantes realizam em sites, com conteúdos em inglês. Na sequência, as Tabelas 3 e 4, Grupo A e Grupo B respectivamente, revelam exatamente quais conteúdos os estudantes acessam em inglês.

Gráfico 2 – Conteúdo de acesso em inglês na internet



Fonte: Próprio autor

Tabela 3 - Dê exemplos de cada item selecionado na questão 17. (Grupo A)

Participantes	Respostas
P01	Notícias sobre programação, fotografia, artes, jogos, etc.
P02	Materiais relacionados à programação em inglês, jogos de estratégia e MMORPG e músicas em inglês.
P03	Traduzir texto para compreender o que se pede.
P04	Músicas estrangeiras principalmente de origem norte-americana.
P05	...
P06	Noticias gerais do que acontece ou aconteceu no dia, Entretenimento: vídeos no youtube, Músicas de diversos estilos, de preferência que eu não conhecia antes;
P07	Variados.
P08	Letras de músicas em inglês e séries que vão passar.
P09	Letras de músicas no Vagalume; séries e filmes no Netflix em inglês, com legenda em inglês também; Sites que falam sobre a gramática do inglês e comentam sobre as palavras/expressões mais utilizadas nos países que o idioma é falado.

P10	O uso dos óculos rift, pesquisas sobre as novas músicas de DJs americanos, e os lançamentos de cada produtora americana (EA games, Activision e etc.).
P11	Documentação de TI, Bandas Americanas, Filmes de ação e aventura e jogos de ação.
P12	Entretenimento: Canais no youtube de reviews de jogos e filmes, como o NormalBoots e o Awesome Channel, Música: Músicas em geral, Jogos: Sites de lançamento e notícias de jogos, além dos canais já mencionados.
P13	Reddit.com, The Blacklist, etc.
P14	Playlists estrangeiras, artigos de TI que só tem em inglês (Linux), series que ainda não são dubladas.
P15	Canais no Youtube, músicas norte americanas e britânicas, games em geral, filmes e séries legendadas em sua maioria no Netflix.
P16	Filmes e séries = áudio original (inglês) com legendas. Músicas = tradução.
P17	Vídeos sobre Jogos e jogos em si (Ex: Super Smash Bros). Além de séries norte americanas e filmes (American Horror Story/Filmes em geral).
P18	Esquetes de humor, reviews de produtos e jogos, músicas internacionais, séries e filmes na Netflix.
P19	Artigos científicos não relacionados a TI; ferramentas e sintaxe de linguagens.
P20	Livros técnicos e novidades da área e seriados como got.
P21	Entretenimento: Outlook - Música: Rap - Jogos: CS GO - Filmes: The Flash - TI: C,C++.
P22	Notícias gerais (jornais internacionais), entretenimento (teatro, circo), jogos (LoL, Tibia, Grand Chase, OverWatch, Hearthstone).
P23	De música: Eminem, system of a down. De jogos: assassin's creed, jogos em que há diálogos, e serie e filmes legendados: friends, two and a half men, skins, shadowhunters.
P24	Vídeos, animes, mangas entre outros...
P25	Filmes.

Fonte: Próprio autor

Tabela 4 - Dê exemplos de cada item selecionado na questão 17. (Grupo B)

Participantes	Respostas
P26	Traduções de letras de música, novas atualizações dos jogos, sempre há artigo de T.I em inglês quase nada em pt-br e filmes pois costumo baixar filmes em inglês, mas não costumo praticar em cima deles.
P27	Distração, tradução e falas em inglês.
P28	Músicas: Rock, Séries: Breaking Bad, Stranger Things, Prison Break; Jogos: Uncharted, Far Cry, Battlefield entre outros. Pesquiso o nome e também vejo músicas e séries todos legendados, fica melhor para escutar as vozes originais do que uma dublagem mal feita.
P29	Filmes no idioma inglês e notícias sobre tecnologia, que geralmente são em inglês.
P30	Promoções, notícias mundiais, lançamentos.
P31	Entretenimento - vídeos do Youtube; Músicas - rock/metal internacional; Jogos - todos os jogos que possuo na plataforma Steam; Filmes e Séries - tudo o que eu assisto com frequência.
P32	Canais de TV em inglês. Novos filmes em lançamento.
P33	NYT (The New York Times), letras de musicas, desenhos legendados, games sempre na língua de origem...
P34	Game of Thrones, The Walking Dead, The Flash.
P35	Netflix com legendas em inglês e livros de TI em inglês.
P36	Global news; System of a Down lyrics; How crypto currencies works.

P37	Blog de jornais online, Youtube em inglês, letras de musicas, filmes legendados, especificações de novos produtos de T.I. e jogos digitais em geral.
P38	Artistas internacionais, jogos (lol) e filmes/seriados americanos.
P39	Jogos menos populares e jogos mais antigos que me interessam estão em inglês; gosto de assistir filmes e séries legendado, como Game of Thrones, Vikings, etc.
P40	Programação.
P41	Don't Starve, How to get away with murder
P42	Youtube com tradução.
P43	Notícias de diversos setores, entretenimento diversificado também, músicas de diversos estilos, filmes e séries: Kingsman, Deadpool, the 100 e etc.
P44	Filmes/séries: Netflix (Stranger Things), Artigos/Livros: depende do contexto que estou pesquisando.
P45	God of war, Grand Chase, South Park, Hannibal, Supernatural, Shinedown, nine lashes, three days grace, A7X, rammstein, entre outras musicas, series, filmes, e jogos.
P46	Youtube, letras de músicas, jogos internacionais, stream.
P47	Blink 182, Skyrim, The 100.

Fonte: Próprio autor

As Tabelas 3 e 4 demonstram que dentre os 47 participantes dos dois grupos, os itens mais acessados em inglês são:

- **Filmes e séries** - 34 escolheram filmes e séries como opção mais votada, sendo 16 do grupo A, cujo participante **P09** busca: “séries e filmes no Netflix em inglês, com legenda em inglês”; já o participante **P17** busca “séries norte-americanas e filmes (American Horror Story/Filmes em geral)”; 18 estudantes do grupo B preferem séries, como o participante **P34** menciona: “Game of Thrones, The Walking Dead, The Flash”, e o participante **P43** sugere “filmes e séries: Kingsman, Deadpool, the 100”.
- **Música** - 32 escolheram músicas como segunda opção sendo 19 do grupo A, onde **P04** escolhe “Músicas estrangeiras principalmente de origem norte-americana” e o **P10** prefere “pesquisas sobre as novas músicas de DJs americanos”. Do Grupo B 13 participantes preferem músicas, onde o **P31** cita “Músicas - rock/metal internacional” e o **P45** responde “Shinedown, nine lashes, three days grace, A7X, rammstein, entre outras músicas”.
- **Jogos** – 24 participantes escolheram os jogos sendo os dois grupos com 12 votos. No grupo A o **P02** escolheu “jogos de estratégia e MMORPG”, e o **P23** respondeu “De jogos: assassin's creed, jogos em que há diálogos”. Já no Grupo B, o **P39** responde “Jogos menos populares e jogos mais antigos que me interessam estão em inglês” e **P28** escolhe “Jogos: Uncharted, Far Cry, Battlefield entre outros”.

- **Entretenimento** - 20 11 participantes do grupo A preferem esse tipo de acesso, tomando como exemplo o **P12**: “Entretenimento: Canais no Youtube de reviews de jogos e filmes” e o **P18**: “Esquetes de humor, reviews de produtos e jogos”. No Grupo B, 9 participantes escolhem este tipo de acesso e citando como exemplo o **P32**: “Canais de TV em inglês” e o **P37**: “Blog de jornais online”.
- **Temas relacionados com TI** - são 16 escolhas, sendo 9 do Grupo A e como exemplo destacamos **P01**: “Notícias sobre programação” e **P21**: “TI: C,C++”. Do Grupo B, 7 participantes preferem este tipo de acesso, como **P35**: “livros de TI em inglês.” e **P40**: “Programação”.
- **Notícias** – 11 participantes escolheram essa opção, 6 do grupo A, com os exemplos de **P06**: “Notícias gerais do que acontece ou aconteceu no dia” e **P22**: “Notícias gerais (jornais internacionais)”. Do Grupo B foram 5, como exemplo o **P33**: “NYT (The New York Times)” e o **P43**: “Notícias de diversos setores” .
- **Outros temas** – escolhido por 6 participantes: **P09**: “Sites que falam sobre a gramática do inglês e comentam sobre as palavras/expressões mais utilizadas nos países que o idioma é falado” e o **P19**: “Artigos científicos não relacionados a TI”.

Portanto, os resultados revelaram que a maioria dos participantes prefere acessar com mais frequência na internet os conteúdos relacionados com filmes e séries, músicas e jogos. Essas atividades auxiliam no desenvolvimento da língua inglesa, tanto na oralidade quanto na escrita.

3.3 JOGOS DIGITAIS COMO ALIADOS NA APRENDIZAGEM DE INGLÊS

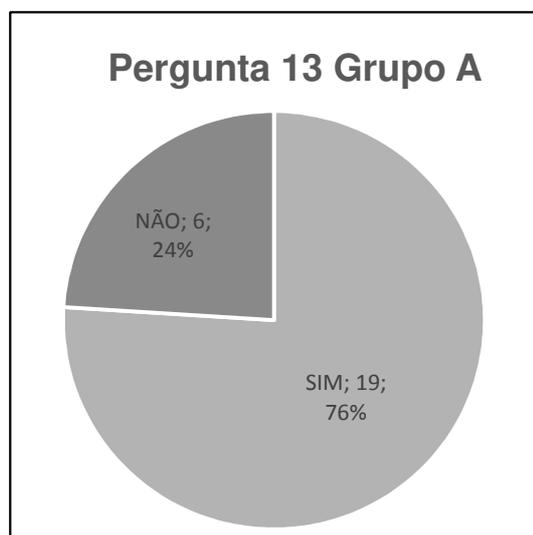
Esta seção do trabalho está relacionada à análise do ensino de inglês nas escolas de idiomas e na escola tradicional, na visão dos participantes, bem como o nível de inglês e as estratégias empregadas por eles para aprender inglês. Em seguida, o foco do estudo recorrerá na investigação de quais jogos digitais utilizados pelos participantes favorecem a aprendizagem de inglês, foco deste estudo.

3.3.1 Aprendizagem de inglês

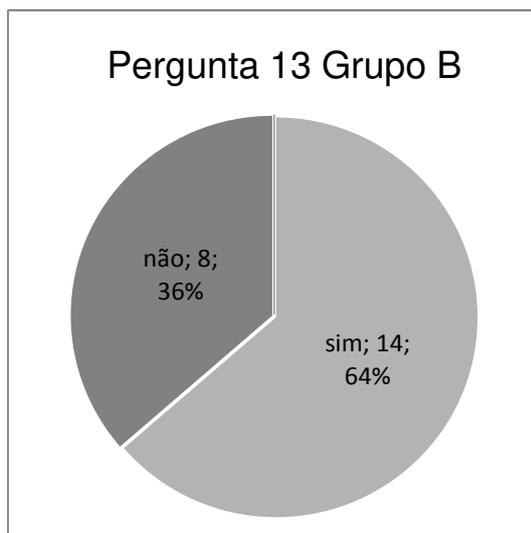
Em resposta à Questão 11 se o participante estudou em escolas de idiomas, pôde-se perceber que no Grupo B há mais participantes que estudaram em escolas de idiomas, ou seja, 14 participantes (64%), contra aqueles que não estudaram, no total de 8 participantes (36%). No Grupo A, a maioria dos participantes não estudou em escolas de idiomas, sendo 14 participantes (56%), contra aqueles que estudaram em escolas de idiomas, ou seja, 11 participantes (44%). No caso daqueles que estudaram em escolas de idiomas (no total de 47 participantes), 25 estudaram em média 30 meses ou 2 anos e meio de curso de inglês.

Apesar do aprendizado de inglês, no momento de chegada à faculdade todos os alunos são submetidos a um Teste de Nivelamento, a fim de identificar o nível de conhecimento da língua inglesa. Com o resultado desse teste, os alunos são alocados nas disciplinas de Inglês 1 ao Inglês 6, ou, em muitos casos, os alunos são dispensados de todos os semestres. Os Gráficos 3 e 4 (Grupos A e B, respectivamente) revelam o resultado de dispensa das disciplinas.

Gráfico 3 - Participantes dispensados (Grupo A)

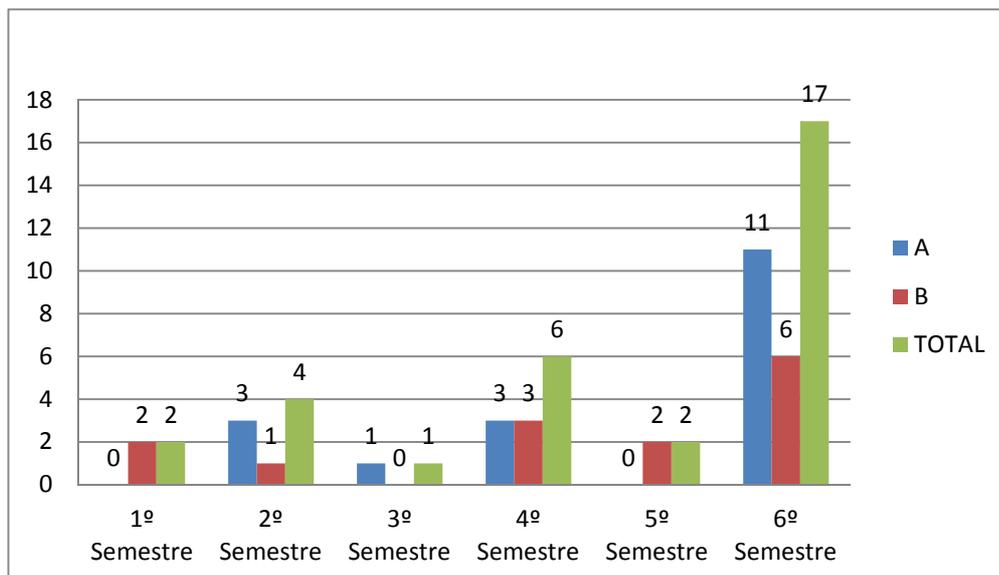


Fonte: Próprio autor

Gráfico 4 - Participantes dispensados (Grupo B)

Fonte: Próprio autor

Conforme mostrado nos Gráficos 3 e 4, a maioria dos participantes eliminam a disciplina de Inglês em algum semestre do curso, por meio do Teste de Nivelamento. Vale destacar que, conforme pode ser visualizado no Gráfico 5, a maioria dos participantes consegue a dispensa de inglês, até o último semestre, ou seja, até o sexto semestre da disciplina de Inglês,. Esse número representa cerca de 36% do total de alunos, em todos os semestres, o que implica inferir que os alunos desenvolvem as habilidades de produção oral e escrita por meio das atividades elencadas nas Tabelas 3 e 4, ou seja, filmes e séries, músicas e jogos digitais.

Gráfico 5 - Semestres eliminados pelos alunos

Fonte: Próprio autor

Uma análise mais detalhada do Gráfico 5, pode-se notar que no grupo A apresentou 19 participantes que eliminaram algum semestre da matéria de inglês da sua grade curricular, 11 pessoas compondo 58% do total eliminaram até o 6º semestre, 0 participantes eliminaram até o 5º semestre, 3 participantes eliminaram até o 4º semestre sendo 16 % do total, 1 participante eliminou até o 3º semestre sendo 5 % do total, 3 participantes eliminaram até o 2º semestre sendo 16 % dos participantes, 0 participantes eliminaram o 1º semestre, 1 participante não respondeu a pergunta.

Do grupo B tendo 14 participantes que eliminaram algum semestre de inglês da sua grade, 6 participantes eliminaram até o 6º semestre sendo 43 % do total, 2 participantes eliminaram até o 5º semestre sendo 14 % do total, 3 participantes eliminaram até o 3º semestre sendo 22 % do total, 0 participantes eliminaram o 3º semestre, 1 participante eliminou o 2º semestre sendo 7 % do total, 2 participantes eliminaram o 1º semestre sendo 14 % do total.

Sobre a Questão 18 que investiga “Como foi o ensino de inglês na escola de ensino regular que você estudou?”, as respostas demonstram uma falha nas instituições de ensino, revelada pelo descontentamento entre os participantes com relação ao ensino de inglês. É possível notar pelas respostas de 26 participantes, correspondendo a cerca de 55%, os quais comentam que as escolas onde estudaram deu-lhes um ensino muito básico, sem atingir um grau de satisfação desejável. O **P17** comenta que: “Depende do professor. Houve alguns de alto nível, porém a maioria possuía um grande desinteresse em lecionar o que resulta num baixo nível do aprendizado”. Demonstrando que, apesar de alguns professores serem de “alto nível”, a maioria dos professores não tinha interesse em ensinar, conforme comenta **P39** sobre o papel dos professores na sua escola: “Muito básico, em alguns anos tive professores que mal falavam inglês, os exercícios eram mais com tradução de palavras do que com formação de frases”. Também demonstrando a péssima influência desses professores. Em contrapartida, 13 participantes (cerca de 28 %), comentaram positivamente sobre o ensino de inglês nas escolas regulares, quando **P10** menciona que: “Foi excelente, com professores dedicados e monitoria” e quando **P12** esclarece também a participação de professores nativos na língua e com influência positiva no ensino: “Boa, no ultimo ano um professor americano deu aula”.

O **P6** situa também a diferença entre os ensinos regulares públicos dos particulares, salientando: “Nas escolas estaduais não aprendemos nada além do verbo to be (todo ano passavam a mesma coisa pra gente) e a professora nunca falou inglês com a turma. Já no ensino particular foi totalmente diferente, o professor falava inglês constantemente e passou todos os tempos verbais pra sala. Neste último caso tínhamos apostilas com muitos exercícios para resolver”. Neste exemplo é possível depreender o descontentamento dos estudantes no ensino público e a falta de preparo e interesse dos professores.

Sobre a forma de aprender inglês, conforme pode ser observado nas Tabelas 6 e 7, Grupos A e B, respectivamente, **P28** menciona que não aprendeu inglês dentro das escolas, mas, sim jogando e pesquisando o significado de palavras no inglês, forçando-o a entender a língua pelos seus próprios gostos, como comenta: “Nunca estudei, só tive curiosidade, queria saber nos jogos o que o personagem nos jogos tava querendo falar. Foi assim que eu corri um pouco atrás do inglês”. Já **P45** aprendeu inglês dentro de escolas de idiomas.

Tabela 5 - Formas de Aprendizado de inglês (Grupo A)

Participantes	Respostas
P01	Em conversação e em atividades lúdicas, como jogos, quadrinhos e séries.
P02	As pessoas aprendem mais facilmente no momento em que conseguem relacionar o inglês com outra área de prazer, como por exemplo, informática e inglês.
P03	Depende muito da pessoa, tem pessoas que aprendem melhor com jogos, outras com musicas e outras com o convívio com a língua.
P04	Convivendo com o idioma e construindo o conhecimento a partir de diferentes meios como música, jogos, Internet entre outros.
P05	Vivencia com a língua, pois assim a pessoa é obrigada a aprender, também ajudando a adequar seu vocabulário a diferentes ambientes.
P06	Com esforço e com técnicas de fixação mental.
P07	Praticando.
P08	Através do diálogo e convívio, música também ajuda.
P09	Apenas falando e realizando os ditados e leitura que o professor faz em sala.
P10	Conversando.
P11	Com o uso diário da língua, com músicas, vídeos e com a pratica de exercitar a conversação e a escrita.
P12	Através de coisas que elas têm interesse, como séries e jogos. A necessidade de aprender inglês para expandir as escolhas que se pode se fazer motivam a pessoa.
P13	Aprendem mais fácil quando querem ou se dão conta de que é preciso, eu no caso, aprendi muito com softwares, jogos, séries e Duolingo.
P14	Relacionando a gramática com alguma coisa, e treinando o vocabulário, decorando só algumas regras que não conseguimos relacionar.
P15	Tendo mais contato com a língua, aprendi muito mais assistindo séries e filmes do que na escola de inglês.

P16	Pesquisando dicas na internet.
P17	O poder de sugerir algo baseado naquilo que as pessoas gostam, no caso do inglês, ser aprendido por base de música, jogos, séries e filmes, resulta de maneira muito mais efetiva do que imposto. Pois a sugestão de aprendizado sempre é mais eficaz do que a imposição como obrigação.
P18	Através de atividades que possuam relação com seu cotidiano e gostos/hobbies pessoais.
P19	Sem ensino formal, através de assuntos de interesse, como no meu caso, programação.
P20	Aprendem praticando a fala antes da gramática.
P21	Lendo textos e ouvindo pessoas falarem em Inglês.
P22	Convivência com fluentes e entretenimentos em inglês.
P23	Por assimilação, principalmente por ouvir músicas.
P24	Praticando inglês aonde elas mais gostam... Ex: Se a pessoa gosta de séries, que ela assista séries em inglês.
P25	Filmes/series, jogos.

Fonte: Próprio autor

Tabela 6 - Formas de aprendizado de inglês (Grupo B)

Participantes	Respostas
P26	Se dedicando.
P27	Treinando todo dia.
P28	Ela aprende mais através dos hobbies como filme, música, série e jogos, já que ao invés de você ficar só aprendendo o verbo to be nas escolas, você ouve diretamente da pessoa a pronúncia da palavra.
P29	A partir de aulas específicas, onde a interatividade dos alunos é constantemente usada para o ensino, também se conhece inglês em jogos, e em algum tipo de ensino gameficado.
P30	Creio que com um professor.
P31	Quando aprendem porque querem, e não apenas porque precisam.
P32	Praticando ouvir e falar
P33	Musicas, séries, filmes, games e legendas.
P34	Ouvindo e lendo coisas em inglês, como jogos, filmes e séries.
P35	Interação.
P36	Através de situações reais com prática envolvida.
P37	Interação com a língua e práticas.
P38	Quando é aprendido sem perceber, e, quando em sala de aula, de forma dinâmica.
P39	Conversando, mesmo que seja em texto, pois exercita a formulação de frases.
P40	Explicando passo a passo.
P41	Vendo series e escutando musica.
P42	Falando com outras pessoas principalmente com os norte americanos.
P43	Praticando diariamente de todas as maneiras possíveis.
P44	Buscando contato com a língua, seja por meio de jogos ou filmes/séries, como também conversando com pessoas nativas e fluentes no idioma.
P45	Através do uso do inglês em suas atividades diárias, como jogos, series, e assim começam a praticar entender e usar, porém uma instrução a mais vinda de uma escola pode ajudar muito.
P46	Intercambio.
P47	Assistindo filmes e séries legendados.

Fonte: Próprio autor

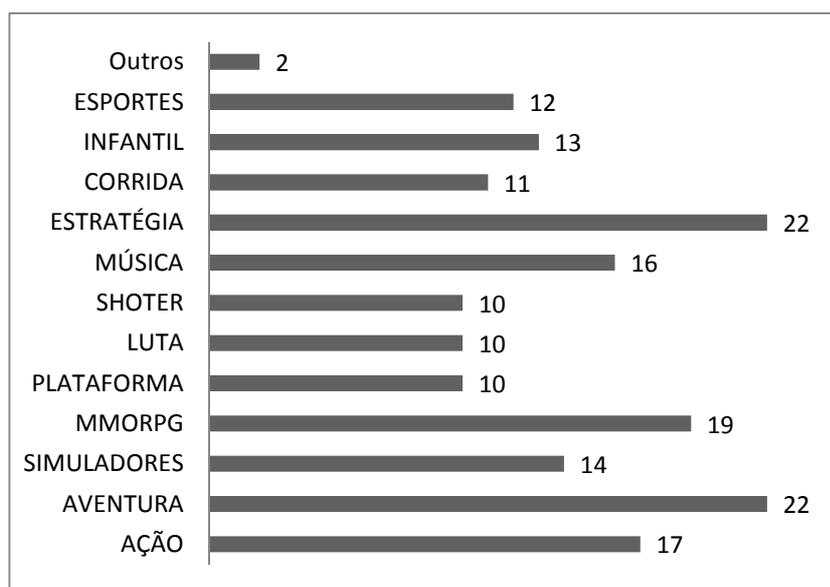
As Tabelas 6 e 7 exibem as formas que os participantes acreditam serem as que mais facilitam na aprendizagem de inglês. É possível notar que as respostas variam entre a forma tradicional da aprendizagem, como a ministrada na escola e a forma menos tradicional, como os jogos, filmes e convívio com a língua. Dentre os participantes, 12 deles (26 %) de 47 acreditam que se aprende inglês nas escolas regulares, seguindo o modelo de ensino já estabelecido. Como exemplo, **P09** afirma que “Apenas falando e realizando os ditados e leitura que o professor faz em sala”, o que demonstra que no seu entendimento é mais fácil pela forma tradicional de ensino. O **P38** revela que “Quando é aprendido sem perceber, e, quando em sala de aula, de forma dinâmica”, é possível aprender melhor e comenta que a aprendizagem vem “naturalmente” e que as escolas podem usar métodos mais dinâmicos para ensinar.

No entanto, os 33 outros participantes escolhem formas não tradicionais de ensino, tais como jogos, filmes e convívio com a língua. O participante **P17** comenta que: “O poder de sugerir algo baseado naquilo que as pessoas gostam, no caso do inglês, ser aprendido por base de música, jogos, séries e filmes, resulta de maneira muito mais efetiva do que imposto. Pois a sugestão de aprendizado sempre é mais eficaz do que a imposição como obrigação”, demonstrando que quando é do próprio interesse do participante aprender ele o fará ao procurar áreas relacionadas ao gosto dele. O **P33** resume melhor os interesses e objetivos: “Músicas, séries, filmes, games e legendas”.

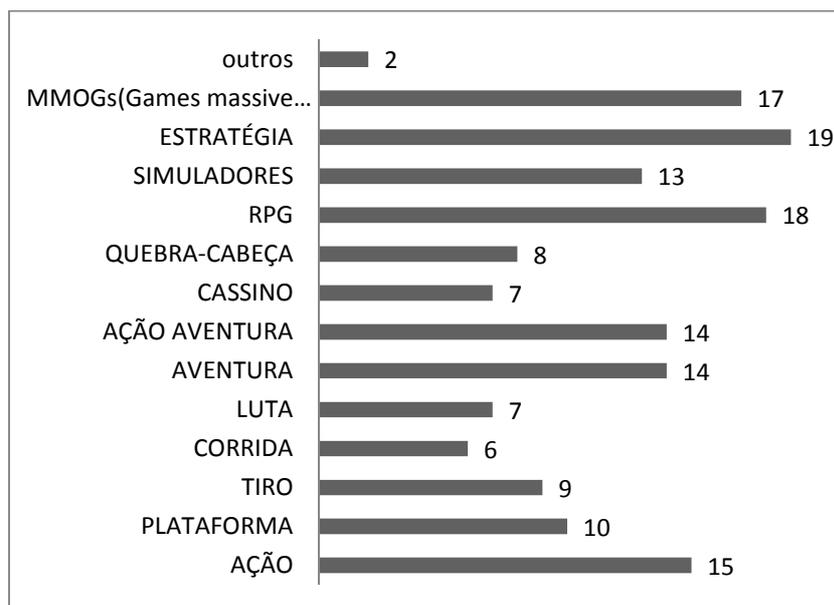
Como pôde ser analisado, a maioria dos participantes acredita que formas não tradicionais do ensino da língua inglesa como jogos, filmes, músicas ensinam melhor que o método tradicional, por se relacionar com os interesses deles.

3.3.2 Jogos digitais como aliados na aprendizagem de inglês

Todos os participantes concordam que os jogos favorecem o aprendizado de inglês. A percepção dos participantes pode ser observada nos Gráficos 6 e 7, Grupos A e B respectivamente, os quais demonstram quais jogos favorecem a aprendizagem de inglês.

Gráfico 6 - Quais jogos favorecem o aprendizado de inglês? (Grupo A)

Fonte: Próprio autor

Gráfico 7 - Quais jogos favorecem o aprendizado de inglês? (Grupo B)

Fonte: Próprio autor

A Questão 21 do questionário teve por objetivo esclarecer quais os gêneros de jogos que mais influenciam o aprendizado de inglês. Como pode ser verificado no Gráfico 6 representando o Grupo A, do total de 25 participantes, 22 preferem jogos de estratégia, 22 de aventura, 19 votaram em MMORPGs, 17 votaram em ação, 16 votaram em música, 14 votaram em simuladores, 13 votaram em infantil, 12 votaram

em esportes, 11 votaram em corrida, 10 votaram em Shooter (Tiro), 10 votaram em luta, 10 votaram em plataformas e 2 votaram em outros gêneros.

Já no grupo B, 19 preferem jogos de estratégia, 18 votaram em RPG, 17 votaram em MMOGs, 15 votaram em ação, 14 votaram em ação-aventura, 14 votaram em aventura, 13 votaram em simuladores, 10 votaram em plataforma, 9 votaram em tiro, 8 votaram em quebra-cabeça, 7 votaram em cassinos, 7 votaram em luta, 6 votaram em corrida e 2 votaram em outros gêneros. Portanto a partir dos resultados obtidos pelos participantes é possível inferir e destacar os jogos que favorecem a aprendizagem de inglês: jogos de estratégia, aventura, MMORPGs, RPG, ação, aventura e simuladores. Os jogos de estratégia parecem ser os jogos que mais facilitam a aprendizagem de ensinar inglês, pelo fato de carregarem elementos lógicos e pela forma como utilizam os princípios de aprendizagem dentro dos jogos.

Tabela7 - Como você acha que aprendeu inglês? (Grupo A)

Participantes	Respostas
P01	Jogando videogames, acompanhando letras de músicas e lendo quadrinhos.
P02	Através de jogos e pesquisas sobre informática na internet.
P03	Ainda não aprendi.
P04	Pela escola de idiomas, onde consegui uma forte base que antes não tinha na escola de ensino regular.
P05	Principalmente com jogos, séries, filmes, música e sempre procurando ter contato com a língua.
P06	Aprendi a maior parte sozinho, vendo séries, vídeos no YouTube e jogando porque quando eu jogava e não entendia muito bem as histórias, eu buscava uma maneira de entender sem recorrer a tradutores genéricos da internet. Aprendi "na marra", mas acabou sendo bom pra mim, porque aprendi utilizando um meio que gosto até hoje, que no caso foram os jogos em principal.
P07	Ainda estou aprendendo.
P08	A maior parte do que sei em inglês é pelas músicas.
P09	Ouvindo músicas, fazendo um curso intensivo de 2 anos e assistindo a séries e filmes completamente em inglês (para treinar o listening e o Reading).
P10	Jogando, desde os 10 anos. Meu inglês não é ótimo, mas é bom.
P11	Naturalmente, no dia a dia.
P12	Eu aprendi através de jogos, procurando entender o que estava acontecendo na trama do jogo. Eu procurava por palavras que não sabia no dicionário e tentava formar frases dessa maneira.
P13	O ensino médio foi um período que aprendi bastante o idioma, mas outros fatores também foram fundamentais.
P14	Em jogos, e na escola.
P15	Creio que consegui uma boa base na escola de inglês, porém não conseguiria me comunicar com o que aprendi lá, acredito que aprendi bem mais com séries e filmes.
P16	Pela internet.
P17	Com bastante dedicação, pois no meu entendimento é algo extremamente necessário.

P18	Consumo de músicas e seriados em inglês na adolescência e iniciativa de procurar palavras no dicionário inglês- português.
P19	Jogos.
P20	Falando.
P21	Escola de Inglês e ouvindo música.
P22	Jogos.
P23	Ouvindo muitas músicas e vendo a tradução.
P24	Praticando, jogando, lendo...
P25	No curso.

Fonte: Próprio autor

Tabela 8 - Como você acha que aprendeu inglês? (Grupo B)

Participantes	Respostas
P26	Desfrutando dos meios citados acima, e estudando um pouco sobre inglês.
P27	Aulas e ouvindo músicas.
P28	Grande parte foi através dos jogos.
P29	Tive muito contato desde pequeno com jogos, então como descrito na questão anterior, fui incitado a aprender o básico, a partir do acesso à internet mais facilitada.
P30	Jogando MMO e PS1.
P31	Parte o curso de línguas, parte por conta através do consumo de mídias em inglês.
P32	Pouco buscando formas de praticar na internet.
P33	Músicas, games, séries e filmes.
P34	Jogando e assistindo filmes.
P35	Comunicação verbal e leitura de artigos de interesse particular.
P36	Desde pequeno tenho contato, mas foi com jogos on-line que o uso aumentou.
P37	Na escola com a base e em casa (jogos/ filmes) praticando.
P38	O que eu sei eu aprendi exclusivamente na internet, principalmente em jogos e musicas.
P39	O pouco que aprendi foi da curiosidade de entender os textos em inglês dos jogos principalmente no PS2.
P40	Estou aprendendo, não sei muito.
P41	Vendo séries.
P42	Em parte na escola, e também conversação na convivência com americanos.
P43	Com a prática, principalmente quando comecei a trabalhar, onde o inglês se tornou minha ferramenta principal.
P44	Através do contato com o idioma.
P45	De diversas formas, através de interações diárias com o inglês e através de aulas também.
P46	Estudo e dia a dia.
P47	Aprendi Inglês na Wizard e assistindo filmes e séries com legendas.

Fonte: Próprio autor

As Tabelas 7 e 8 representam as formas de como os participantes aprenderam inglês. Pelas respostas, nota-se a diferença de assimilação do idioma, como é mostrado pelos 31 participantes, pois cerca de 66% aprenderam inglês fora da escola regular, pois acessam a internet para praticar jogos online e afirmam que

a internet e os jogos aproximam a língua inglesa do contato com o mundo do participante. O P10 explica que: “Aprendi a maior parte sozinho, vendo séries, vídeos no Youtube e jogando porque quando eu jogava e não entendia muito bem as histórias, eu buscava uma maneira de entender sem recorrer a tradutores genéricos da internet. Aprendi “na marra”, mas acabou sendo bom, porque aprendi utilizando um meio que gosto até hoje, que no caso.” Este participante demonstra como o ensino não convencional pode facilitar a aquisição de língua inglesa.

Do total 13 participantes cerca de 28%, comentam que aprenderam inglês pelo meio mais tradicional e também com alguns recursos visuais, através de estudos na escola convencional. Como exemplo temos o **P43** que aprendeu: “Com a prática, principalmente quando comecei a trabalhar, onde o inglês se tornou minha ferramenta principal”. **P03, P07 e P40** não aprenderam inglês ou estão aprendendo.

As Tabelas 9 e 10 apresentam as principais estratégias para aprender inglês, conforme Questão 23 do questionário.

Tabela 9 - Quais são as principais estratégias para aprender inglês? (Grupo A)

Participantes	Respostas
P01	Praticar constantemente.
P02	Possuir foco constante no aprendizado, se esforçar e achar algo que a pessoa goste para relacionar ao inglês, facilitando o aprendizado.
P03	Conviver com quem fala inglês.
P04	Envolvimento com a cultura, ouvindo músicas, aprendendo sobre costumes e se interessando pelo idioma. Incentivar o próprio aprendizado ao assistir filmes e séries em inglês, jogar e se divertir enquanto faz isso, já que aprendizado quando conciliado a diversão, fica muito mais natural.
P05	Treino e nunca pensar que já sabe o bastante.
P06	Varia de pessoa para pessoa, mas eu sempre recomendo que a pessoa assista a um filme, jogo ou série que ela goste muito, que chegue ao ponto de saber de cor algumas falas de determinadas partes, e a partir daí ela assista uma vez normal em português, depois uma vez em inglês com legendas em PT-BR, uma vez em inglês com as legendas também em inglês, pois isso pode ajudar na escrita e na leitura e outra no final, somente em inglês, praticando por repetição e nunca no mesmo dia, porque essa prática se torna chata e cansativa, mas se feita em alguns dias, pode dar um resultado bem satisfatório.
P07	...
P08	Determinação, interesse, foco e nunca desistir sempre buscando mais.
P09	O método que mais funcionou comigo foi o Callan, que consiste na repetição de palavras-chave dadas pelo professor, seguido de perguntas nas quais respondemos utilizando essas palavras. Fazíamos revisão todas as aulas para relembrar o conteúdo anterior. Em um dia da semana escrevíamos um texto que o professor ditava em inglês e na outra fazíamos a leitura juntos de um parágrafo da apostila.
P10	Sempre pesquisar como conversar no dia a dia e como utilizar cada palavra adequadamente.

P11	Foco, força de vontade e vídeo aula.
P12	Focar em alguma de interesse da pessoa e procurar por coisas daquele assunto em inglês.
P13	Dinâmica e interação. Não deixando de lado a prática.
P14	Correlacionar palavras e treinar várias vezes os tempos verbais e ligações.
P15	Procurar ter o máximo de contato com a língua possível.
P16	...
P17	Por meio de sugerir ao invés de impor.
P18	Mesma resposta questão 13. Através de atividades de listening e conversação.
P19	Usar assuntos de sua área de interesse em língua inglesa.
P20	Buscar a maneira mais agradável de estudar, lembrando que isso pode variar de pessoa para pessoa.
P21	Aprender a escrever principalmente.
P22	Convivência com a língua.
P23	Estudar e gostar de aprender a língua.
P24	...
P25	Praticar diariamente.

Fonte: Próprio autor

Tabela 10 - Quais são as principais estratégias para aprender inglês? (Grupo B)

Participantes	Respostas
P26	Fazer um mix de tudo e sempre procurar o inglês em tudo o que você faz, é sempre bom andar com um dicionário. Em uma situação cotidiana, por exemplo, você sentou no banco e logo pensou em como falar essa ação, se você não souber pesquisa no dicionário ou prática na sua mente até mesmo falando para si mesmo que sentou (sit).
P27	Treinar e estudar todo dia
P28	Escutar a pronúncia e tentar aprender o significado através do som tentar assimilar palavras parecidas e procurar também o significado delas. Assistir filmes, séries, ouvir músicas e jogar bastante.
P29	Foco, motivação e um bom material de ensino.
P30	Gostar.
P31	Fazer uso dos interesses próprios para auxiliar na compreensão e obtenção de vocabulário, além das aulas.
P32	Busca constante de aprendizado
P33	Gostar do conteúdo que esta assistindo/jogando/ouvindo, e ter interesse em saber o que estão dizendo ou qual a intenção em cada caso...
P34	Ouvindo outras pessoas falarem e com ilustração daquilo que elas estão falando, o que é muito comum em filmes e jogos.
P35	Notícias midiáticas, jogos, interatividade com desenhos animados, música, realidade virtual, viagens, livros.
P36	Expandir o vocabulário e entender como a gramática funciona depois ver se como você está escrevendo é igual o jeito que você lê.
P37	Rever e fazer isso parte do seu dia, jogar em inglês, assistir legendado ou trocar o idioma do celular.
P38	Traduzir palavras e frases do dia a dia no dia a dia para inglês na cabeça, tentar formar uma frase de algum filme em inglês, entre outras.
P39	Tentar conversar em inglês eu acho o melhor meio de aprender.
P40	Repetição e ouvir bastante; depende da pessoa e de sua força de vontade.

P41	Usar a aula para aprender a escrever da forma correta, mas aprender a entender o inglês em casa.
P42	Estudar todos os dias e praticar o que foi estudado.
P43	Praticar assistindo filmes, séries, ouvindo músicas, fazendo traduções, conversar com nativos se for possível e etc.
P44	Buscar o maior contato possível com o idioma no dia a dia.
P45	Conversaão, ouvir e ler bastante inglês, sejam onde for, e interagir através disso.
P46	Vontade e interesse pela língua.
P47	Procurar assistir mais filmes e séries com legendas e ver a tradução de musicas.

Fonte: Próprio autor

Como esta questão é aberta, as respostas variam de acordo com as experiências pessoais dos participantes. No entanto, para facilitar a análise os dados foram categorizados em métodos tradicionais e não tradicionais.

Cerca de 56% dos participantes (26 deles) acreditam que as estratégias que melhor ensinam são aquelas que se relacionam com seu próprio interesse, para facilitar o relacionamento entre o que eles estão aprendendo com o mundo em que vivem. O **P04** comenta: “Envolvimento com a cultura, ouvindo músicas, aprendendo sobre costumes e se interessando pelo idioma. Incentivar o próprio aprendizado ao assistir filmes e séries em inglês, jogar e se divertir enquanto faz isso, já que aprendizado quando conciliado a diversão, fica muito mais natural”. O **P45** também concorda, ao exibir que “Conversaão, ouvir e ler bastante inglês, sejam onde for, e interagir através disso”, o que demonstra o papel das mídias visuais e jogos no ensino.

Dentre os participantes, 18 deles (cerca de 38%) acreditam que o método de ensino nas escolas seja o mais qualificado para aprender, como demonstra o participante **P14**: “Correlacionar palavras e treinar várias vezes os tempos verbais e ligações”, também concorda o **P36** que comenta: “Expandir o vocabulário e entender como a gramática funciona depois ver se como você está escrevendo é igual o jeito que você lê”.

A maioria prefere estratégias não tradicionais, ligadas a jogos e mídias audiovisuais, pois se relacionam ao seu próprio interesse e assim são de mais fácil assimilação de seus conteúdos e também, pois se aproximam de pessoas com o mesmo interesse e assim ocorre a troca de informações.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O objetivo deste trabalho foi investigar como ocorre o desenvolvimento da oralidade e da escrita em língua inglesa de alunos dos cursos de TI de uma faculdade estadual e quais atividades realizadas influenciam nesse desenvolvimento. A fim de atingir os objetivos propostos, um questionário composto por questões fechadas e semiestruturadas foi aplicado aos alunos ingressantes dos cursos de Tecnologia da Informação de uma faculdade estadual.

A pergunta inicial do questionário teve o objetivo de avaliar como ocorre o desenvolvimento da língua inglesa pelos alunos. Os participantes revelaram que, de maneira geral, aprenderam a língua inglesa (oralidade e escrita) por meio de práticas não tradicionais, principalmente por meio de jogos e mídias audiovisuais. No entanto, os resultados também apontaram a importância que os alunos dão para o ensino tradicional encontrado nas escolas e que o mesmo não deve ser descartado. Os participantes destacaram que aprenderam a língua inglesa nas escolas e que este aprendizado foi complementado pela utilização de jogos e mídias audiovisuais.

Todos os participantes possuem computador em casa e acesso à internet, o que justifica a quantidade de horas que passam conectados, o que possivelmente favorece o acesso a sites de buscas de notícias, entretenimento, músicas, jogos, filmes e séries sobre TI, entre outros temas.

Os participantes revelaram que as atividades como séries e filmes, músicas e jogos facilitam a aprendizagem de inglês. Dentre os gêneros de jogos eletrônicos, os estudantes apontaram que os jogos de ação, MMOGs, aventura, RPG e principalmente os jogos de estratégia desenvolvem a aprendizagem de inglês, pelo fato de favorecerem os espaços de afinidade propostos por Gee para desenvolver a língua inglesa. Dentre os jogos de estratégia, destaque foi dado aos seguintes jogos: estratégia: *Hearthstone*; ação-aventura: *God of War*; aventura: *Uncharted* e RPG: *Skyrim*.

Com os resultados obtidos pode-se presumir que as atividades realizadas pelos alunos na internet e mídias sociais estão relacionadas ao aprendizado de inglês, pois um grande número de participantes acredita que a melhor forma de aprender inglês é por meio de práticas não tradicionais, como aquelas citadas anteriormente.

O surgimento de novas tecnologias e, portanto, de novas formas de comunicação, principalmente pelo acesso à internet, acabam por abrir possibilidades para novos tipos de interação e, assim, novas formas de compartilhar ideias. Com isso, surgem novos meios de ensino ou de ferramentas que possam ser utilizadas no contexto escolar do aluno e facilitar a prática do professor, como os jogos eletrônicos. No entanto, o desafio é integrar as práticas e princípios de aprendizagem contidos nos jogos eletrônicos nas escolas, a fim de promover o ensino e, portanto, uma aprendizagem mais significativa e motivante para os estudantes que estão familiarizados com as novas tecnologias e as incorporam no seu cotidiano.

Portanto, este estudo revelou por meio da análise dos dados obtidos pelo questionário que é possível concluir que os jogos eletrônicos podem favorecer a aprendizagem de inglês e, portanto, se incorporados no contexto escolar pode ser uma possibilidade prática e eficaz de aprendizagem. Contudo, outros trabalhos podem ser realizados em diferentes contextos de ensino e com diferentes participantes, a fim de observar novos resultados.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS - ABNT. **NBR 10520**: informação e documentação: citações em documentos: apresentação. Rio de Janeiro: ABNT, 2002. 7p.

BAGNO, M. **Preconceito linguístico**: o que é, como se faz. 49^o Ed. São Paulo: Edições LOYOLA, 2007.

AZEVEDO V. A. e BOMFOCO M. A. **Os jogos eletrônicos e suas contribuições para a aprendizagem na visão de J. P. GEE**. Disponível em: www.cinted.ufrgs.br/ciclo20/artigos/7d-marco.pdf acesso em: 05/06/2016.

GEE, J. P.. **Situated Language Learning: a critique of traditional schooling**. 1 Ed. New York: Routledge, 2004.

GEE, J. P.. **What video Games have to teach us about learning and literacy**. Nova York: Palgrave Macmillan, 2004.

GEE, J. P.. Video Games, Learning, and “Content”. In: Miller Christopher Thomas (org.). **Games – Purpose and Potential in Education**. Nova York: Springer, 2008.

GEE, J. P.. **Bons videogames e boa aprendizagem**. Revista Perspectiva, Florianópolis v. 27, n.1. 2009. Disponível em: periodicos.ufsc.br/index.php/perspectiva/article/view/2175-795X.2009v27n1p167

GONSALVES, E, P.. **Conversas sobre iniciação à pesquisa científica**. 3 Ed. Campinas-SP, Editora Alínea. 2003.

HUIZINGA J. **Homo ludens**: von Unprung der Kultur im Spiel (tr. Neves, W. R. Garcia A.). 4^o Ed., São Paulo, 2000.

KISHIMOTO T. M. **O jogo e a educação infantil** disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/perspectiva/article/view/10745/10260>. Acesso em: 04/06/2016.

LIMA J, M.. **O jogo como Recurso Pedagógico no contexto educacional** Universidade Estadual Paulista, Pró-Reitoria de Graduação, 2008. Disponível em: www.culturaacademica.com.br/_img/arquivos/O%2520Jogo%2520como%2520recurso%2520pedag%25F3gico%2520fINAL.pdf

MENGALLI N, M.. **Conceitualização de comunidade de prática (CoP)**. PUC-SP, São Paulo. 2008. Disponível em: <https://scholar.google.com.br/citations?user=bCo7BMMAAAAJ&hl=pt-BR&oi=sra>

NOVAK, J. **Desenvolvimento de games**, 2. Ed. São Paulo. Editora: CENGAGE learning. 2010.

ORMOND E, A.. **O grande desafio de ensinar a língua inglesa nas escolas públicas**. Escola Estadual Ensino Médio “ Professora Idalina de Farias”, Nortelândia-MT. 2014 Disponível em:

www.seduc.mt.gov.br/SiteAssets/Paginas/Forms/ARRUMADAS/O-Grande-Desafio-de-Ensinar-a-Lingua_Inglesa%20nas-Escolas.pdf

PÁDUA, E. M. M. et al. **Metodologia da pesquisa**: abordagem teórico-prática. 10. ed. Campinas: Papyrus, 2014.

RITTO, C.. **Bye-bye, velha escola, Veja**.
São Paulo. Edição: 2502.n.44.p82-85. nov.2016.

ROWLEY, J. **A biblioteca eletrônica**. Tradução de Antônio Agenor Briquet de Lemos. Brasília: Briquet de Lemos, 2002. 399p.

RUBIO K.. **Do olimpo ao pós-olimpismo: elementos para uma reflexão sobre o esporte atual**. Em: Revista Brasileira de Educação Física e Esporte, São Paulo v.16 n.2 p130-143, jul./dez. 2002 Disponível em:
<http://citrus.uspnet.usp.br/eef/uploads/arquivo/v16%20n2%20artigo2.pdf>

SIGOLI M. E De ROSE D, JR.. **A história do uso político do esporte**. Em: Ponto de Vista, Brasília, v.12, n.2, p 111-119.6,2004. Disponível em:
www.portalrevistas.ucb.br/index.php/RBCM/article/download/566/590

UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO, 2000, São Paulo. **Resumos...** São Paulo: USP, 2000. 1 CD-ROM. SIMPOSIO INTERNATIONAL DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA DA

WENGER E. e LAVE J. **Situated Learning**: Legitimate peripheral participation 15ªEd. Cambridge. 2006.

ANEXO

Questionário

Olá!

Gostaria de solicitar a sua ajuda no preenchimento do questionário abaixo. Trata-se de um projeto de Trabalho de Final de Curso dos cursos de Jogos Digitais na Fatec Americana, que versa sobre a pesquisa da influência dos jogos digitais online na aprendizagem de inglês.

Sua colaboração será muito importante para o desenvolvimento do meu trabalho!

Muito obrigado!!

Felipe Tamasi (6º semestre de Jogos Digitais)

1. Nome

2. Idade

3. Sexo

Marcar apenas uma oval.

M

F

4. Curso *

Marcar apenas uma oval.

JOGOS DIGITAIS

SEGURANÇA DA INFORMAÇÃO

ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS

5. Semestre em curso *

Marcar apenas uma oval.

1	2	3	4	5	6
<input type="radio"/>					

6. Período *

Marcar apenas uma oval.

- Manhã
- Tarde
- Noite

7. Você tem computador em casa? *

Marcar apenas uma oval.

- SIM
- NÃO

8. Você tem internet em casa? *

Marcar apenas uma oval.

- SIM
- NÃO

9. Quantas horas em média (por dia ou semana) você usa a internet? *

10. Você acha que a internet influencia o processo de aprendizagem de inglês? Como? *

11. **Você estudou em escolas de idiomas? ***

Marcar apenas uma oval.

SIM

NÃO

12. **Se sim, por quanto tempo? ***

13. **Você foi dispensado da disciplina de inglês na Fatec? ***

Marcar apenas uma oval.

SIM

NÃO

14. **Se sim, até qual semestre? ***

Marcar apenas uma oval.

1 2 3 4 5 6

15. **O que você costuma buscar com mais frequência na internet? ***

Marque todas que se aplicam.

Notícias

Entretenimento

Música

Jogos

Sobre TI

Outro: _____

16. O que você costuma buscar EM INGLÊS com mais frequência na internet? *

Marque todas que se aplicam.

- Notícias
- Entretenimento
- Música
- Jogos
- Filmes e séries
- sobre TI
- Outro: _____

17. Dê exemplos de cada item selecionado na questão 10. *

18. Como foi o ensino de inglês na escola de ensino regular que você estudou? *

19. Na sua opinião, como as pessoas aprendem inglês com mais facilidade? *

20. Em sua opinião, os jogos favorecem o aprendizado de inglês? *

Marcar apenas uma oval.

SIM

NÃO

21. Quais jogos favorecem o aprendizado de inglês? *

Marque todas que se aplicam.

AÇÃO

PLATAFORMA

TIRO

CORRIDA

LUTA

AVENTURA

AÇÃO - AVENTURA

CASSINO

QUEBRA - CABEÇA

RPG

SIMULADORES

ESTRATÉGIA

MMOGs (Games On-line Multijogador Massivos)

Outro: _____

22. Como você acha que aprendeu inglês? *

23. Em sua opinião, quais são as principais estratégias para aprender inglês? *
