

**JOGOS ELETRÔNICOS E APRENDIZAGEM DE INGLÊS COMO LÍNGUA
ESTRANGEIRA: RELATOS DE ALUNOS UNIVERSITÁRIOS**

Jade Luana de Assis Freitas
Orientador: Prof. Dr. Diêgo Cesar Leandro

RESUMO

Este trabalho investiga o impacto dos jogos eletrônicos na aprendizagem do inglês como língua estrangeira (LE) a partir dos relatos de 17 estudantes de Letras/Inglês da UFERSA Caraúbas. A pesquisa, realizada por meio de entrevista online, teve como objetivos específicos: (a) analisar como o contato com os jogos eletrônicos influencia a motivação dos alunos para aprender inglês; (b) avaliar o nível de engajamento dos jogadores com base em suas respostas; e (c) investigar o potencial educativo dos jogos no contexto da aquisição do inglês como LE. Os dados obtidos por meio de entrevista foram analisados qualitativamente, de forma interpretativa. Os resultados preliminares indicam que os jogos eletrônicos não apenas promovem maior motivação e engajamento entre os alunos, mas também oferecem um suporte significativo ao desenvolvimento da autonomia e ao aprimoramento da proficiência em inglês. Este estudo reforça a relevância dos jogos eletrônicos como ferramentas educacionais e sugere sua integração mais ampla no ensino de línguas estrangeiras.

Palavras-chave: Jogos eletrônicos; Aprendizagem; Inglês como Língua Estrangeira.

ABSTRACT

This study investigates the impact of electronic games on learning English as a foreign language (EFL) through the accounts of 17 English Language students from UFERSA Caraúbas. Conducted via online interviews, the research aims to: (a) analyze how exposure to electronic games influences students' motivation to learn English; (b) assess the level of engagement among players based on their responses; and (c) explore the educational potential of games in the context of EFL acquisition. Qualitative interpretative analysis of the interview data reveals that electronic games not only enhance students' motivation and engagement but also provide significant support for the development of autonomy and improvement in English proficiency. This study underscores the relevance of electronic games as educational tools and advocates for their broader integration in foreign language teaching.

Keywords: Electronic Games; Learning; English as a Foreign Language.

1 INTRODUÇÃO

A tecnologia digital¹ está cada vez mais presente em nossa sociedade, transformando diversos aspectos de nossas vidas, incluindo a Educação. O uso de ferramentas tecnológicas

¹ Neste trabalho, focamos especificamente nas chamadas tecnologias digitais, cientes de que existe um conceito mais amplo de “tecnologia”.

no ensino-aprendizagem tem mostrado resultados promissores, proporcionando novas formas de interação e engajamento dos alunos (Weissheimer; Leandro, 2016). No contexto do ensino-aprendizagem de Língua Estrangeira (LE), essas tecnologias têm se mostrado especialmente eficazes, oferecendo recursos que facilitam a prática das habilidades de produção e compreensão oral e escrita.

Os jogos eletrônicos têm ganhado destaque como uma ferramenta inovadora no processo educativo. Além de serem uma forma popular de entretenimento, os jogos eletrônicos têm sido integrados ao ambiente educacional, demonstrando potencial significativo na aprendizagem de LE (Soares, 2012). Eles criam um ambiente virtual imersivo, onde os aprendizes podem praticar a língua de maneira contextualizada e interativa. Nesse caso, jogos também podem entrar no conceito de *aprendizagem híbrida* explorado por Weissheimer e Leandro (2016), pois enquanto jogam os aprendizes podem seguir o seu próprio ritmo, sem as imposições de tempo e espaço da sala de aula presencial.

No contexto do ensino-aprendizagem de LE, encontramos uma série de trabalhos que exploram diferentes aplicativos, tais como jogos do tipo MMORPG (Soares, 2012), editores de texto colaborativos como o GoogleDocs (Leandro; Weissheimer; Cooper, 2013), sites de redes sociais (Weissheimer; Leandro, 2016), sistemas de respostas como o Kahoot (Fernandes, 2020; Weissheimer; Braga, 2017), aplicativos de mensagens como o WhatsApp (Marques; Weissheimer, 2024; Caldas, 2018), dentre outros. No caso dos jogos eletrônicos, ainda há muito a ser explorado em relação a que jogos utilizar e como utilizá-los no processo de ensino-aprendizagem, além de outras possibilidades de pesquisa.

Levando-se isto em consideração, neste artigo investigamos, por meio de um questionário online, os relatos de estudantes do curso Letras/Inglês da Universidade Federal Rural do Semi-Árido (UFERSA), do Centro Multidisciplinar de Caraúbas. Mais especificamente, investigamos como a exposição a jogos eletrônicos motivou os alunos para aprender inglês. Para atingir esse objetivo geral, delineamos os seguintes objetivos específicos: (a) analisar como o contato com os jogos influenciou a motivação dos alunos para aprender inglês; (b) analisar o nível de engajamento desses jogadores e como isso se reflete na consistência e no aprendizado ao longo do tempo; e (c) investigar o potencial educativo dos jogos no contexto da aquisição do inglês como LE. Ao abordar esses objetivos específicos, almejamos obter informações sobre o potencial dos jogos no contexto da aprendizagem/aquisição² do inglês como LE.

² Embora cientes da dicotomia aprendizagem/aquisição, neste trabalho utilizamos os dois termos intercambiavelmente como sinônimos.

Nas próximas seções, abordamos a inserção de tecnologias digitais e jogos eletrônicos no processo de ensino-aprendizagem de LE, descrevemos a metodologia de pesquisa e apresentamos e discutimos os resultados obtidos por meio da aplicação de questionário. Por fim, trazemos algumas considerações sobre este estudo de pequena escala.

2.1 ENSINO-APRENDIZAGEM DE L2 MEDIADO POR TECNOLOGIAS DIGITAIS

Segundo Blake (2007, p. 12), “Dado o entusiasmo com que os jovens de hoje se envolvem em redes sociais, é bastante possível que os estudantes de línguas se sintam particularmente à vontade para se conectar digitalmente com membros da cultura-alvo, o que, no mínimo, aumentaria sua competência comunicativa digital.” (tradução nossa³). Essa fala destaca a importância das tecnologias digitais no processo de aprendizagem de LE. Blake (2007) sugere que, com a popularidade das redes sociais entre os jovens, esses ambientes virtuais podem servir como uma plataforma interessante para a prática e para o aprimoramento da competência comunicativa em uma nova língua.

Ao se conectar digitalmente com falantes nativos ou com outros aprendizes de uma LE, os indivíduos têm a oportunidade de interagir em contextos autênticos (i.e., não desenvolvidos para fins educacionais, de acordo com Larsen-Freeman e Anderson, 2011), o que pode facilitar o desenvolvimento das quatro habilidades linguísticas (i.e., produção e compreensão oral e escrita) de maneira mais natural e envolvente (Blake, 2007). Ou seja, o uso de tecnologias digitais não apenas torna o aprendizado mais acessível⁴, mas também mais integrado à vida cotidiana dos estudantes, promovendo uma prática contínua e significativa.

Nesse contexto, a aprendizagem híbrida, que conecta o ensino presencial com a tecnologia, é uma abordagem que tem ganhado destaque na Educação contemporânea e também no ensino-aprendizagem de LE (Weissheimer; Leandro, 2016). Esse modelo permite que os alunos combinem o aprendizado em sala de aula com atividades online, promovendo maior flexibilidade e personalização no processo de ensino-aprendizagem.

³ No original, em inglês: “Given the enthusiasm with which today’s young people engage in social networking, it is quite possible that language students feel particularly comfortable connecting digitally with members of the target culture, which would enhance their digital communicative competence at the very least” (Blake, 2007, p. 12).

⁴ Com o advento, popularização e evolução das tecnologias digitais, o conceito de “sala de aula” pôde ser expandido. Hoje o aprendiz pode continuar aprendendo fora de sala de aula, em ambientes virtuais que lhe permitem estudar em qualquer lugar e a qualquer momento, quando se sentirem mais motivados (Weissheimer; Leandro, 2016).

Fischer (2011), em seu estudo sobre o uso de um Sistema de Gerenciamento de Aprendizagem em um curso de alemão, observa que os Sistemas de Gestão de Aprendizagem “têm o potencial de transformar o formato tradicional de sala de aula em um formato híbrido ou misto, que permite tanto a interação colaborativa entre os alunos (síncrona e assíncrona) quanto um modelo de aprendizado individualizado com fases de estudo autônomas.” (tradução nossa⁵). A autora destaca como a tecnologia pode criar um ambiente de aprendizagem que combina os melhores aspectos do ensino presencial e online, possibilitando uma experiência adaptada às necessidades dos alunos (Fischer, 2011).

Por sua vez, Weissheimer e Leandro (2016) abordam como as redes sociais são utilizadas como plataformas de aprendizagem, fazendo com que os alunos interajam e aprendam entre si. Naquele estudo, aprendizes universitários de inglês como LE interagiam em um grupo fechado no Facebook. O professor iniciava discussões (por exemplo, *qual a sua música caçona favorita?*) e investigava as interações dos aprendizes por meio de uma análise de grafos simplificada, mostrando a troca de turnos dos participantes. Observou-se que os alunos aprendiam de forma mais colaborativa, apoiando-se uns nos outros, e de forma mais autônoma, sem se apoiar exclusivamente no professor, que aparecia pouco nas interações.

A pesquisa de Weissheimer e Leandro (2016) nos mostra como as redes sociais, nomeadamente o Facebook, podem servir como plataforma para aquisição de um novo idioma. Isso também acontece com os jogos, pois, da mesma forma que o uso das redes sociais oferece uma oportunidade de interação online, os jogos também criam essa imersão onde se torna possível conversar com outras pessoas (nativas ou não) em outra língua, tornando o aprendiz mais autônomo à medida que lida com o insumo linguístico que recebe. Assim como as redes sociais possuem chat para conversação via texto ou áudio, muitos jogos oferecem esses recursos de comunicação possibilitando que os indivíduos conversem em tempo real enquanto jogam.

Seguindo a mesma linha de pensamento, outras ferramentas digitais têm potencial para serem exploradas pedagogicamente. No campo do ensino-aprendizagem de inglês, Sousa (2013) conduziu pesquisa que envolvia o uso de um ambiente virtual para fomentar discussões e a prática da oralidade em inglês. Com a evolução dos aplicativos, que estão sempre em modo *beta perpétuo*⁶ (Mattar, 2013), e a ascensão das tecnologias móveis como

⁵ No original, em inglês: “Learning Management Systems have the potential to turn the conventional classroom format into a hybrid or blended course format that allows for both collaborative interaction among students (synchronous and asynchronous) and an individual based learning model with self-contained study phases.” (Fischer, 2011, p.7).

⁶ A ideia do beta perpétuo, segundo Mattar (2013), é que os aplicativos estão sendo constantemente atualizados e melhorados à medida que os indivíduos os utilizam.

smartphones e tablets, pesquisas similares com foco na habilidade de *speaking* (ou produção oral) passou a ser desenvolvido por meio do WhatsApp, popular aplicativo de mensagens instantâneas no contexto brasileiro.

Weissheimer, Caldas e Marques (2018) e Weissheimer e Caldas (2020) utilizam o referido aplicativo como mediador da produção oral de aprendizes de inglês. Fora de sala de aula, os aprendizes enviam áudios em inglês, seguindo a proposta comunicativa do professor, que, por sua vez, devolve oralmente um feedback (focado na gramática ou no conteúdo) ao aprendiz. Este pode refletir sobre a sua fala e, possivelmente, desenvolver a sua habilidade de produzir a língua-alvo à medida que engaja numa prática digital sistemática.

Ao longo do tempo, outros aplicativos e habilidades foram sendo testados e investigados no contexto de ensino-aprendizagem de LE, tais como a aprendizagem da escrita por meio de editores de texto colaborativos (Leandro; Weissheimer; Cooper, 2013); leitura tradicional versus leitura em telas (Pessoa; Weissheimer, 2019; Weissheimer *et al.*, 2017); impacto de estratégias pedagógicas gamificadas sobre a aprendizagem de LE (; Fernandes, 2020; Weissheimer *et al.*, 2019; Weissheimer; Braga, 2017), etc. No presente trabalho, focamos na aprendizagem de LE mediada por jogos digitais, tópico que discutimos na próxima seção.

2.2 JOGOS DIGITAIS COMO PORTA DE ENTRADA PARA A APRENDIZAGEM DE INGLÊS COMO LÍNGUA ESTRANGEIRA

Com base na dissertação de Soares (2013), podemos falar da gamificação digital como uma estratégia educacional mais atrativa para uma geração de aprendizes que desde sempre está rodeada por uma série de aparelhos eletrônicos. Os *Massively Multiplayer Online Role-Playing Games* (MMORPGs), em que muitos jogadores se empenham em missões em tempo real, são uma fonte de entretenimento, mas também um recurso para a prática da língua inglesa. Soares (2013) se dispôs a investigar como a aprendizagem do inglês poderia ser mediada por um MMORPG. O objetivo principal era compreender melhor como esses jogos, além de proporcionarem diversão, poderiam ajudar no aprimoramento da proficiência linguística dentro de um contexto real.

A pesquisa contou com 141 participantes (estudantes universitários), que assinaram o termo de consentimento, responderam ao pré-questionário e passaram por um pré-teste. No entanto, apenas 100 desses participantes responderam ao pós-questionário e passaram por um

pós-teste. Desses, 17 alunos se voluntariaram para participar do grupo experimental e jogar o MMORPG *Allods Online* por um mês. O grupo controle foi composto por 16 participantes selecionados com perfis de exposição à língua inglesa semelhantes aos do grupo experimental.

Para investigar a aprendizagem dos participantes, foi adotado um método misto, conforme Dörnyei (2007), combinando as abordagens quantitativa e qualitativa. A análise do perfil de exposição à língua inglesa foi feita por meio de pré-questionários, correlacionados com os pré-testes e provas, para identificar diferenças entre *gamers* e *non-gamers*. Para testar a hipótese de que os MMORPGs poderiam contribuir para o desenvolvimento da proficiência linguística, foi utilizado o método experimental (Nunan, 1997), com dois grupos: o experimental, que jogou *Allods Online*, e o controle, que seguiu as aulas regulares sem ser exposto ao jogo.

Os participantes realizaram testes pré-experimento e pós-experimento, baseados no Key Elementary Test (KET) de Cambridge, avaliando vocabulário, conversação, gramática, ortografia e escrita. Além disso, dados qualitativos foram coletados por meio de protocolos *think-aloud* durante as sessões de jogo, registrando as interações e o aprendizado dos participantes. A coleta de dados envolveu, então, questionários, testes e protocolos verbais, permitindo uma análise do impacto dos MMORPGs na proficiência e na experiência de aprendizagem dos alunos.

Os resultados do estudo da Soares (2013) destacam que os participantes que são jogadores ativos tendem a estar mais engajados em atividades relacionadas ao aprendizado da língua inglesa fora de sala de aula, como ouvir música e jogar vídeo games. Além disso, mesmo em um curto período de tempo, o experimento demonstrou melhorias significativas nas habilidades linguísticas dos jogadores, especialmente em áreas como desenvolvimento ortográfico, leitura, interpretação textual e escrita.

Da mesma forma que os MMORPGs são um ótimo meio para aprendizado de uma LE, outros jogos tais como *League of Legends*, *Valorant*, *Life is Strange*, *The Witcher*, *Red Dead Redemption* etc. também podem oferecer um ambiente onde é possível aprender inglês. Nesse sentido, a gamificação oferece uma abordagem dinâmica para o ensino de língua, nos permitindo aprender e desenvolver habilidades linguísticas até mesmo na nossa casa, no nosso quarto, i.e., fora de sala de aula, de maneira divertida, instigante e intuitiva.

Vale salientar que a gamificação não necessariamente envolve jogos eletrônicos, e que pode ser implementada de forma analógica. Abordando o ensino-aprendizagem de

vocabulário em inglês como L2, o estudo de Weissheimer *et al.* (2019) oferece insights sobre a eficácia e os desafios de uma intervenção gamificada analógica chamada de *The Vocabox Experience*. Implementada no contexto do Programa Idiomas Sem Fronteiras, essa intervenção foi avaliada com base em observações e discussões focadas, permitindo uma análise detalhada das impressões de professores e alunos sobre a aprendizagem gamificada de vocabulário, com diferentes atividades/jogos propostos a cada encontro das turmas de língua inglesa.

Os autores relatam que os resultados “[...] revelam que há uma variedade de impressões relatadas tanto por professores quanto por alunos em relação às suas percepções sobre a aprendizagem de vocabulário em uma experiência gamificada.” (tradução nossa⁷). (Weissheimer *et al.*, 2019, p.17). Mais especificamente, a análise dos dados revelou que, enquanto o jogo fomentou uma percepção positiva de aprendizado entre os alunos e professores, com ênfase em aspectos como colaboração e dinamismo, também surgiram desafios como a falta de contextualização e o excesso de repetição de palavras (Weissheimer *et al.*, 2019). Esses achados ressaltam a necessidade de equilíbrio entre a gamificação e os objetivos pedagógicos.

Também é importante ressaltar que a eficácia da gamificação na aprendizagem de LE não se limita apenas ao ambiente virtual dos jogos. O conceito de gamificação pode ser estendido para além dos videogames, sendo aplicado em diversas atividades educacionais para tornar o processo de aprendizagem mais interativo e, possivelmente, mais eficaz. Nesse contexto, ser eficaz no ensino de uma LE significa promover o desenvolvimento das competências linguísticas de forma significativa, permitindo que o aprendiz não só adquira conhecimentos, mas também os aplique em situações reais de comunicação. A gamificação pode contribuir para isso ao engajar os alunos de maneira mais ativa e dinâmica, favorecendo o uso prático da língua. Dessa forma, a gamificação emerge como uma ferramenta poderosa para complementar o ensino de LE, oferecendo uma alternativa aos métodos tradicionais⁸ de ensino.

3 METODOLOGIA DA PESQUISA

⁷ No original, em inglês: “Our results reveal that there is a variety of impressions reported from both teachers and students concerning their impressions about the vocabulary learning in a gamified experience”. (Weissheimer *et al.*, 2019, p.17).

⁸ Neste trabalho, entendemos por tradicional estratégias pedagógicas que não fazem uso de tecnologias digitais. Além disso, não consideramos que tais estratégias sejam melhores ou piores que as que fazem uso de tecnologias digitais.

Nesta seção detalhamos a metodologia que foi adotada na pesquisa. Iniciamos fazendo uma descrição do tipo de pesquisa (qualitativa), caracterizando os participantes e o contexto em que a pesquisa foi realizada. Posteriormente, descrevemos os instrumentos e procedimentos adotados no processo de coleta e análise dos dados obtidos por meio de entrevistas.

3.1 Tipo de pesquisa

O estudo aqui reportado é de natureza qualitativa, que é uma abordagem metodológica que busca compreender fenômenos complexos e subjetivos a partir de uma perspectiva holística (Marconi; Lakatos, 2017). Ainda de acordo com Marconi e Lakatos (2017), “A pesquisa qualitativa é um método que visa descrever e interpretar as manifestações e os significados dos fenômenos observados, tendo como foco a compreensão do fenômeno em seu contexto natural” (p. 24). Essa definição destaca a importância da análise detalhada e do entendimento profundo dos dados contextuais e subjetivos.

Por outro lado, Dörnyei (2007) oferece uma definição complementar, afirmando que a pesquisa qualitativa “é caracterizada pela coleta de dados em profundidade, que são analisados com o objetivo de interpretar e compreender o fenômeno estudado de maneira detalhada e contextualizada” (p. 35). O mesmo autor enfatiza a importância de explorar o contexto e os significados atribuídos pelos participantes ao fenômeno investigado.

O dado qualitativo, portanto, refere-se a informações descritivas e interpretativas que fornecem insights sobre as percepções, experiências e significados atribuídos pelos participantes. Essas informações são analisadas para identificar padrões, temas e relações que ajudam a construir uma compreensão mais rica do fenômeno em estudo.

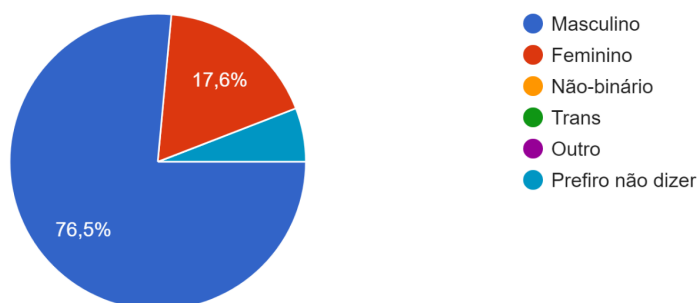
Neste estudo, que é exclusivamente qualitativo, os dados foram coletados através de entrevistas, permitindo uma compreensão aprofundada dos fenômenos estudados, nomeadamente as experiências dos participantes com jogos eletrônicos e seu papel na aprendizagem de inglês como LE. As narrativas de aprendizagem com jogos digitais, obtidas por meio de entrevista, foram transcritas, organizadas, categorizadas e analisadas de forma interpretativa.

3.2 Participantes e contexto de pesquisa

A pesquisa foi desenvolvida durante o semestre acadêmico 2023.2 da Universidade Federal Rural do Semi-Árido (UFERSA). Os participantes foram 17 alunos (14 homens; 3 mulheres; média de 23 anos de idade) do curso de licenciatura em Letras/Inglês. Levando-se em consideração o objeto da pesquisa (i.e., narrativas de aprendizagem de inglês por meio de jogos eletrônicos), não houve necessidade de selecionar participantes em um período acadêmico específico. Por isso, à época da coleta de dados, os participantes estavam matriculados em diferentes disciplinas, em diferentes períodos. A fim de conhecer melhor os participantes da pesquisa, confeccionamos e aplicamos um questionário (impresso) de perfil dos participantes, cujas informações obtidas trazemos a seguir.

Antes de realizar a entrevista, todos os participantes assinaram um Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (Anexo A). Do total de 17 participantes, 10 estavam matriculados no primeiro período do curso, dois estavam no quinto, um no sétimo e quatro no nono período. O Gráfico 1 traz informações a respeito do gênero dos participantes.

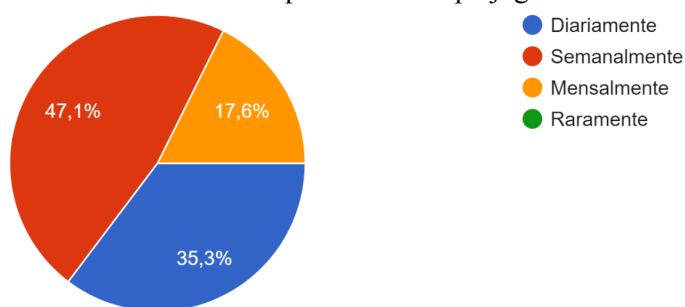
Gráfico 1: Gênero dos participantes



Fonte: Dados da pesquisa

A maioria dos participantes (76,5%) se identificaram como sendo do gênero masculino. Um total de 17,6% dos participantes se identificou como sendo do gênero feminino, enquanto 5,9% preferiram não informar seu gênero. O Gráfico 2 traz informações a respeito do tempo médio que os participantes passam jogando.

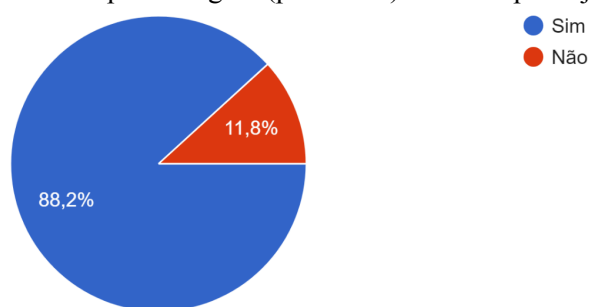
Gráfico 2: Frequência de tempo jogando



Fonte: Dados da pesquisa

Do total de participantes, 47,1% declararam no questionário que jogam jogos em inglês semanalmente, o que pode indicar um envolvimento moderado com a língua inglesa através dos jogos. Além disso, 35,3% dos participantes relataram jogar diariamente, o que demonstra um alto nível de engajamento. Por outro lado, 17,6% jogam jogos em inglês mensalmente, o que demonstra um nível de engajamento menos frequente. Esses dados mostram que os participantes têm diferentes perfis de exposição a jogos eletrônicos. O Gráfico 3 informa se os participantes acham que aprendem inglês enquanto engajados nos jogos.

Gráfico 3: Aprendizagem (percebida) mediada pelos jogos



Fonte: Dados da pesquisa

A maioria dos participantes (88,2%) afirmaram ter aprendido inglês enquanto jogavam. Isso mostra que esse grupo vê os jogos eletrônicos como uma forma para aprender e talvez melhorar suas habilidades no idioma, seja aprendendo novas expressões, expandindo seu vocabulário, etc. Todavia, 11,8% dos participantes não acreditam que aprenderam inglês por meio dos jogos, o que pode ser devido a diferentes experiências com jogos ou até o tipo de jogo que eles escolheram jogar.

Uma vez que relatamos algumas informações coletadas por meio de um questionário de perfil do participante, na próxima seção detalhamos os procedimentos e instrumentos de coleta e análise de dados empregados no presente estudo.

3.3 Procedimentos e instrumentos de coleta e análise de dados

Para coletar dados sobre o perfil dos participantes e seu nível de inglês, foi administrado um questionário de perfil, cujos resultados foram apresentados na seção anterior. Este questionário incluiu perguntas sobre o histórico de contato com a língua inglesa, experiências anteriores com jogos eletrônicos e sua frequência de uso. Para muitos participantes, os jogos eletrônicos representaram o primeiro contato com a língua inglesa, servindo como uma porta de entrada para o estudo do idioma. Enquanto os participantes tinham contato com a língua inglesa nos jogos, eles puderam desenvolver suas habilidades de forma mais natural (i.e., fora do contexto de sala de aula).

Além do Questionário de Perfil, para obter uma compreensão mais aprofundada das experiências dos participantes com o uso de jogos eletrônicos para aprendizagem de inglês, foi realizada uma entrevista. As perguntas da entrevista foram cuidadosamente desenvolvidas pela pesquisadora para explorar diferentes aspectos, tais como a motivação para o uso de jogos digitais no processo de aprendizagem, os tipos de jogos preferidos pelos participantes, os benefícios percebidos e os desafios enfrentados.

A entrevista, que foi conduzida em língua portuguesa para evitar barreiras linguísticas na LE, permitiu aos participantes expressarem livremente as suas opiniões, experiências pessoais e impressões sobre o uso de jogos eletrônicos como porta de entrada para a LE e como ferramentas de aprendizagem de inglês como LE. As respostas fornecidas pelos participantes foram analisadas qualitativamente para identificar padrões, tendências e insights relevantes relacionados aos hábitos de aprendizagem de língua inglesa por meio de jogos eletrônicos. Ao combinar dados do questionário com insights qualitativos das entrevistas, esta pesquisa visa fornecer uma compreensão mais completa do impacto dos jogos eletrônicos no processo de aprendizagem de língua inglesa. As perguntas da entrevista foram as seguintes:

1. Você acredita que é possível aprender inglês por meio de jogos eletrônicos?
2. No caso de jogar com áudio e legenda em inglês, como você lida com palavras ou expressões que não conhece durante o jogo?

3. Quais aspectos (interação com outros jogadores, legendas, dublagem⁹) dos jogos eletrônicos que você joga contribuíram mais para a sua aprendizagem de inglês, em termos de *listening*, *speaking*, *reading*, *writing*?
4. Você percebeu alguma melhoria específica em suas habilidades de leitura, escrita, fala ou escuta que pode ser atribuída diretamente aos jogos eletrônicos em inglês?
5. Você acha que interagir (uso do *speaking* e *writing*) online durante os jogos é mais eficaz do que outras formas de prática social em inglês? (sala de aula, conversas com estrangeiros, etc.)
6. Você sente que os jogos eletrônicos ajudaram a criar um ambiente mais descontraído para praticar o idioma em comparação com métodos mais formais de ensino? Como?

Antes da entrevista oficial com os 17 licenciandos em Letras/Inglês, realizamos uma entrevista-piloto com um aluno no mesmo perfil, a fim de checar se as perguntas estariam adequadas e alinhadas à nossa proposta¹⁰. Os estudos pilotos são importantes porque permitem ao pesquisador testar e aprimorar os instrumentos e os procedimentos de coleta de dados antes da versão final do design metodológico. Segundo Bailer, Tomitch e D'Ely (2011), o estudo piloto funciona como uma versão reduzida da pesquisa principal, oferecendo a oportunidade de identificar problemas conforme o necessário. Além disso, a etapa piloto permite ao pesquisador ter certeza da eficácia das perguntas em uma entrevista ou questionário. Ou seja, o estudo piloto permite que a pesquisa final seja conduzida com maior precisão e qualidade, minimizando erros e garantindo que o pesquisador colete todos os dados necessários para a sua investigação (Bailer; Tomitch; D'Ely, 2011).

Para garantir a eficácia da abordagem metodológica adotada nesta pesquisa, também conduzimos uma entrevista piloto com um único aluno do curso de Letras/Inglês. O objetivo foi avaliar a adequação das perguntas propostas para a entrevista oficial, a fim de garantir sua clareza, objetividade e capacidade de atingir os objetivos do estudo, que são de compreender como os jogos eletrônicos influenciam a aprendizagem do inglês.

⁹Legendas e dublagem foram incluídas na pergunta porque são elementos comuns em jogos eletrônicos que podem auxiliar na aprendizagem de inglês. As legendas permitem que o jogador associe a forma escrita das palavras ao áudio, o que pode melhorar a compreensão auditiva (*listening*) e reforçar o aprendizado do vocabulário e da gramática, ao ver como as frases são construídas. Já a dublagem pode ajudar na prática da compreensão auditiva, permitindo que o jogador ouça o inglês sendo falado de forma natural, muitas vezes em diálogos que simulam situações reais, contribuindo para o desenvolvimento da habilidade de *listening*.

¹⁰ Após a entrevista oficial, contudo, a pesquisadora e seu orientador perceberam problemas com as perguntas, como os itens 5 e 6, que podem ter levado os entrevistados a uma resposta positiva.

Primeiramente, o aluno¹¹ foi convidado para a entrevista-piloto e aceitou prontamente o convite, participando como voluntário. Realizamos, então, a entrevista com o participante piloto, fazendo as perguntas e analisando atenciosamente se eram de fácil compreensão e se as respostas atendiam às nossas expectativas e objetivos. A entrevista piloto foi realizada na própria universidade (UFERSA), numa sala de aula reservada. Durou por volta de 15 minutos e foi gravada em formato de áudio, por meio de um smartphone – mesmo padrão das entrevistas na coleta de dados oficial.

Com base nos resultados da entrevista-piloto, observando-se a compreensão demonstrada pelo participante e a consistência de suas respostas, foi concluído que as perguntas estavam formuladas de maneira satisfatória e alinhadas com os objetivos da pesquisa. Logo, não houve necessidade de se alterar as perguntas originalmente formuladas, visto que pareciam funcionar conforme o esperado pela pesquisadora e seu orientador.

Dessa forma, a entrevista-piloto teve um papel crucial em validar as perguntas da entrevista, o que deu à pesquisadora confiança para usá-las no estudo principal. As informações obtidas por meio da entrevista-piloto foram essenciais para aprimorar o design metodológico da pesquisa, assegurando a qualidade dos dados coletados.

4 RESULTADOS E DISCUSSÃO

O estudo abordou o uso dos jogos eletrônicos como uma ferramenta de aprendizagem do inglês como língua estrangeira, com base nas respostas dos alunos universitários à uma entrevista. Os dados coletados através de entrevista revelaram algumas percepções sobre a eficácia dessa abordagem. A seguir, serão apresentados os resultados da análise das falas dos participantes, com auxílio de nuvens de palavras (*word clouds*). Essas representações gráficas foram utilizadas nos trabalhos de Weissheimer *et al.* (2019). A primeira nuvem (Figura 1) representa as respostas obtidas a partir da seguinte pergunta: *Você acredita que é possível aprender inglês por meio de jogos eletrônicos?*

¹¹ Gênero masculino, 24 anos de idade à época da coleta de dados; 9º período acadêmico da licenciatura em Letras/Inglês da UFERSA.

Figura 1: Nuvem de palavras sobre aprender inglês jogando



Fonte: Dados da pesquisa

Como é possível depreender pelo uso dos termos *sim* e *acreditoquesim*, alguns dos participantes entrevistados concorda que é possível aprender inglês por meio dos jogos eletrônicos, o que pode ressaltar a experiência com os jogos, que podem tornar a aprendizagem mais natural, fugindo dos métodos tradicionais. Os participantes destacaram a possibilidade de aprender palavras e expressões novas, mencionando que essa imersão criada pelos jogos cria um ambiente mais dinâmico na aquisição do idioma.

A segunda nuvem (Figura 2) mostra as respostas obtidas a partir da seguinte pergunta: *No caso de jogar com áudio e legenda em inglês, como você lida com palavras ou expressões que não conhece durante o jogo?*

Figura 2: Nuvem de palavras sobre vocabulário



Fonte: Dados da pesquisa

Quando confrontados com palavras ou expressões que eles não conheciam durante o jogo, os participantes entrevistados relataram algumas estratégias. Muitos fizeram uso de dicionários digitais e físicos, bem como tentaram compreender o sentido pelo contexto da cena do jogo, sendo essas as abordagens mais citadas. Esse comportamento mostra uma

Figura 5: Nuvem de palavras sobre comparação da interação em jogos e outras práticas sociais em língua Inglesa



Fonte: Dados da pesquisa

As respostas dos participantes podem indicar que eles acreditam que interagir online durante os jogos, utilizando *speaking* e *writing*, é mais eficaz do que outras formas de prática social em inglês, como falar em sala de aula. Eles destacam que a interação com falantes nativos durante os jogos permite uma correção mais imediata e um aprendizado mais natural, sem a pressão ou vergonha de interagir cara a cara em sala de aula.

Para alguns dos participantes, a dinâmica dos jogos ajuda a superar inibições, tornando o processo mais descontraído e divertido, o que faz com que não percebam que estão estudando. O contato com nativos por meio dos mecanismos de comunicação dos jogos, aliado à prática constante em contextos reais são vistos como mais eficazes, ao contrário do ensino tradicional que é considerado mais rígido e limitado. Além disso, a frequência com que se escuta e fala em inglês nos jogos é vista como uma maneira mais interessante de se praticar, já que em determinados jogos existe a necessidade de os jogadores se comunicarem para atingir um objetivo em comum. Por fim, a linguagem utilizada em certos jogos pode ser mais atual do que o *textbook English* (inglês padrão) comum nas salas de aula, o que pode enriquecer o vocabulário dos aprendizes.

A próxima nuvem de palavras (Figura 6) traz os termos mais recorrentes no conjunto das respostas à pergunta 6 da entrevista, a saber: *Você sente que os jogos eletrônicos ajudaram a criar um ambiente mais descontraído para praticar o idioma em comparação com métodos mais formais de ensino? Como?*

[illegible]

Fonte: Dados da pesquisa

Um ponto destacado foi que os participantes preferem ter contato com o inglês jogando a outras práticas, tais como aulas tradicionais ou conversas formais. Alguns participantes destacaram que o ambiente do jogo proporciona uma experiência mais descontraída e menos intimidante para a prática do idioma. A liberdade para cometer erros sem o julgamento e a possibilidade de se comunicar em um contexto lúcido contribuem para um aprendizado mais prazeroso. A criação de um ambiente menos intimidante e mais acolhedor pelos jogos eletrônicos é algo que os participantes parecem valorizar enquanto aprendizes de uma LE.

No geral, os resultados mostram que os jogos eletrônicos não apenas oferecem uma alternativa para o aprendizado do inglês, mas também criam um ambiente motivador e menos estressante para as pessoas que gostam de jogar. A interação social e a imersão no idioma se mostram eficazes para o aprendizado, pelo menos na visão dos participantes desta pesquisa. Logo, inserir os jogos eletrônicos no ensino de língua inglesa pode ser um bom meio para engajar os aprendizes e desenvolver habilidades na LE.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com base nos resultados obtidos, claro é possível concluir que os jogos eletrônicos representam uma ferramenta poderosa no aprendizado de uma língua estrangeira. A imersão que os jogos trazem permite que os aprendizes se engajem de maneira mais autêntica no estudo do idioma, favorecendo não somente a aprendizagem/aquisição de vocabulário, mas

também de outras habilidades linguísticas. Os relatos dos participantes demonstram que a prática constante com o idioma durante o jogo promove uma aprendizagem mais fluida e natural, muitas vezes preferida por eles em oposição aos métodos tradicionais de ensino-aprendizagem.

Os dados coletados também revelam que os participantes fazem uso de dicionários e da compreensão contextual para superar barreiras linguísticas durante o jogo. A interação com outros jogadores, aliadas ao uso de legenda e dublagem, enriquece ainda mais esse processo, tornando o ambiente de jogo uma verdadeira sala de aula dinâmica e descontraída.

Apesar do potencial motivacional dos jogos eletrônicos, seu impacto na aprendizagem pode variar de acordo com o perfil de cada aluno. Fatores como a familiaridade com a tecnologia, as preferências pessoais e os estilos de aprendizagem podem influenciar o nível de engajamento e sucesso no uso dessas ferramentas. Então, é importante que os alunos se adaptem a suas necessidades e gostos específicos, assim, promovendo uma melhor experiência com a prática do idioma.

O estudo tem algumas limitações, as quais gostaríamos de pontuar. As questões da entrevista provavelmente levaram os entrevistados a uma determinada resposta, influenciando os dados. Sugere-se que as perguntas sejam desenvolvidas de forma mais cuidadosa, de forma a evitar guiar o entrevistado. A fala do entrevistado pode ser mais espontânea, contando livremente sua experiência com jogos, a fim de configurar, de fato, um relato mais longo e mais rico de informações.

Nós utilizamos nuvens de palavras como um auxílio à análise das respostas dos participantes à entrevista, porém não trouxemos aqui excertos de suas falas, o que poderia levar o leitor a uma melhor compreensão da nuvem e do próprio pensamento do aprendiz. Aliar a nuvem a excertos de falas pode facilitar a leitura e compreensão dos tópicos por parte do leitor.

Diferentemente de trabalhos como o de Soares (2013), não investigamos o desenvolvimento linguístico por meio de testes, baseando-nos exclusivamente nas falas dos aprendizes. Considerando-se também a evolução dos jogos ao longo do tempo, poderia ser interessante conduzir pesquisa de natureza experimental além de trazer os relatos dos participantes. Por fim, esperamos que este estudo possa ser útil a outros pesquisadores que se proponham a investigar o impacto dos jogos eletrônicos no processo de ensino-aprendizagem de LE.

REFERÊNCIAS

- BLAKE, Robert. (2007). New trends in using technology in the language curriculum. **Annual Review of Applied Linguistics**. 27. 76 - 97. 10.1017/S0267190508070049. Blake, Robert. (2007). New trends in using technology in the language curriculum. *Annual Review of Applied Linguistics*. 27. 76 - 97. 10.1017/S0267190508070049.
- BAILER, Cyntia; TOMITCH, Lêda Maria Braga; D'ELY, Raquel Carolina Souza. Planejamento como processo dinâmico: a importância do estudo piloto para uma pesquisa experimental em linguística aplicada. **Revista Intercâmbio**, v. XXIV, p. 129-146, 2011. São Paulo: LAEL/PUCSP. ISSN 2237-759X.
- DORNYEI, Zoltán. **Research methods in Applied Linguistics**: quantitative, qualitative and mixed methodologies. Oxford: Oxford University Press, 2007.
- Encyclopaedia Britannica. **History of technology**: Perceptions, Impact, Evolution. Encyclopaedia Britannica, 2023. Disponível em: <https://www.britannica.com/technology/history-of-technology>. Acesso em: 01 ago. 2024
- ELLIS, R. (1997). **Second Language Acquisition**. Oxford: Oxford University Press.
- FISCHER, Monika. The hybrid classroom: utilizing a learning management system in a first-year German class. **Forum Deutsch**: Unterrichtsforum, v. 19, n. 1, 2011. Disponível em: © Forum Deutsch: Unterrichtsforum.
- MARCONI, Marina de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. **Fundamentos de metodologia científica**. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2003.
- SOARES, Wilka Catarina da Silva. **A aprendizagem de inglês mediada por jogos eletrônicos do tipo MMORPG**. 2013. 105 f. Dissertação (Mestrado em Linguística Aplicada) - Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2013.
- WEISSHEIMER, Janaina; LEANDRO, Diêgo Cesar. Facebook e aprendizagem híbrida de inglês na Universidade. In: ARAÚJO, Júlio; LEFFA, Vilson (Orgs.), **Redes sociais e aprendizagem de línguas**: o que temos de aprender? São Paulo: Parábola Editorial, 2016.
- WEISSHEIMER, Janaina; LEANDRO, Diêgo Cesar. (2019). Percepções e usos de tecnologias digitais no ensino de inglês como L2 no NuLi IsF em Natal-RN. **Olhares & Trilhas**. 21. 41-58. 10.14393/OT2019 v21. n.2.42989.