A CONTRIBUIÇÃO DOS JOGOS ELETRÔNICOS PARA A LINGUA INGLESA

Larissa Machado Goncalves[1], Felipe Eduardo Lopes Vicente[2], Lucas Augusto Machado Gonçalves[3], Marco Antonio Nagao[4], Maria Fernanda Martins[5]
[1]Graduando em Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas – Faculdade de Tecnologia de Botucatu (Fatec Botucatu). larissamachado767@gmail.com
[2]Graduando em Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas – Faculdade de Tecnologia de Botucatu (Fatec Botucatu).
[3]Graduando em Tecnologia em Produção Industrial – Faculdade de Tecnologia de Botucatu (Fatec Botucatu).
[4]Docente Especialista na Faculdade de Tecnologia de Botucatu (Fatec Botucatu). marco.nagao@fatec.sp.gov.br
[5]Docente Mestre na Faculdade de Tecnologia de Botucatu. maria.martins3@fatec.sp.gov.br

RESUMO: Os videogames surgiram em 1952, mas até hoje fazem parte da vida de muitas pessoas e são grande fonte de entretenimento em todo o mundo. No início, os jogos eletrônicos eram algo simples, gráficos *pixelados* e com alguns comandos em inglês como *insert coin* ou *score*. A partir da terceira geração de consoles, por volta de 1983, houve uma grande evolução que possibilitou visualizar na tela, caixas de diálogos entre personagens e textos de ajuda nas fases, principalmente em jogos de estilo RPG (*Role-playing game*), pois esse gênero é baseado em uma narrativa e, por essa razão, apresenta um grande apanhado de diálogos. Devido aos jogos eletrônicos serem desenvolvidos por empresas de diversos países, optou-se por utilizar uma língua universal, com o objetivo de alcançar os jogadores em escala global, o que, por sua vez, acabava forçando-os a aprender o mínimo da língua inglesa ou ter um dicionário ao seu lado para auxiliar em sua jornada. O objetivo deste artigo é, portanto, analisar se os jogos eletrônicos podem auxiliar ou incentivar o aprendizado da língua inglesa. Segundo Cooke-Plagwitz (2009 apud por SOARES, 2013, p.3) o número de pesquisas no simpósio SLanguages (simpósio sobre o jogo de computador on-line *Second Life*) triplicou de 2007 para 2008, ou seja, o interesse no assunto tem aumentado, tanto por parte dos educadores quanto dos estudantes. Com o avanço tecnológico hoje é possível jogar com pessoas de todo o mundo de modo online, podendo, dessa forma, interagir com outros jogadores que, em grande parte, se comunicam em um idioma universal, ou seja, a língua inglesa. Isso faz com que os *players* consigam, de certa forma, absorver e assimilar, gradativamente, conceitos básicos do inglês, despertando, assim, o interesse pelo idioma. Harmer (2007, apud LEVAY, 2015, p.209) diz que se os alunos virem ou escutarem uma linguagem uma vez, mesmo quando a notam, podem esquecê-la. Mas, quanto mais eles se deparam com essa linguagem, quanto mais repetidos encontros eles tiverem com ela, mais chances terão de lembrar e estarem aptos a usá-la. Jogos do gênero MMORPG possibilitam que jogadores

de diversos países possam se comunicar e jogar de maneira simultânea, tornando, desta forma, o jogo mais interativo. De acordo com Ramos (2011), uma instituição finlandesa fez uma pesquisa com alguns alunos e constatou que os alunos que jogam jogos eletrônicos tiveram rendimento maior na matéria de língua inglesa do que os que não jogam. Desta forma, será realizada uma pesquisa utilizando o Google Forms, através de um questionário online, para analisar se os jogos eletrônicos contribuem e incentivam os jogadores a aprenderem uma nova língua. O levantamento de dados se encontra em fase de coleta de dados. Com base nos resultados a serem coletados, será possível confirmar se os jogos eletrônicos estão contribuindo com o aprendizado da língua inglesa.

REFERÊNCIAS

LEVAY et al. Uma experiência de uso de jogos digitais como ferramentas de apoio para aprendizagem de inglês por crianças. In: Anais do Workshop de Informática na Escola. 2015. p. 207-2116. Disponível em: https://www.brie.org/pub/index.php/wie/article/view/5022. Acesso em: 08 set. 2020.

RAMOS, D. J. Vídeo games facilitam aprendizado do inglês. Tecmundo, 2011. Disponível em: https://www.tecmundo.com.br/video-game-e-jogos/15206-video-games-facilitam-aprendizado-do-ingles.htm. Acesso em: 08 set. 2020.

SOARES, W. C. S. A aprendizagem de inglês mediada por jogos eletrônicos do tipo MMORPG. 2013. 105 f. Dissertação (Mestrado em Linguística Aplicada; Literatura Comparada) - Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2013. Disponível em: https://repositorio.ufrn.br/jspui/handle/123456789/16264. Acesso em: 09 set. 2020.