

A RELAÇÃO DA APRENDIZAGEM DE LÍNGUA INGLESA POR MEIO DE JOGOS RPG'S, A INFERÊNCIA DAS APRENDIZAGENS POR MEIO DE RECURSOS TECNOLÓGICOS.

Cláudio Henrique Costa Bueno¹

Tiago Borges²

Resumo: Este artigo tem como objetivo explorar as possibilidades de interação, comunicação e práticas em língua estrangeira por meio dos jogos RPG, especificamente voltada à língua inglesa. O jogo RPG pode desenvolver alguns aspectos de língua estrangeira como interação entre personagens personalizados (avatars), possibilidades de dialogar, interagir e praticar o idioma. Foram analisados três jogos RPG – “Clash of clans”, “League of legends” e “Warcraft” – e comparados quanto às oportunidades de contato com a língua alvo favorecida em cada um deles visando esclarecer como as TDIC vêm se tornando importante para a aprendizagem de línguas estrangeiras. Como objetivos específicos neste trabalho relacionaram: analisar a viabilidade dos jogos estudados; comparar as diferentes habilidades possíveis de aprendizagem de língua estrangeira para cada jogo analisado e verificar as interações de linguagem que os jogadores podem fazer durante a prática dos jogos em formato RPG. Durante o processo de pesquisa, trabalhamos com importantes teóricos como Bueno e Sabota (2015) Hiuzinga (1971), Magnani (2008), Peixoto e Sabota (2015), Vygotsky (1994, 1998) e Zagal (2010).

Palavras-chave: RPG, Língua Estrangeira, Interação, TDIC.

Abstract: This article aims to explore the possibilities of interaction, communication and language learning in a foreign language through the practice of role playing games (RPG), specifically focused on English language learning. RPG may help in the development of some foreign language aspects, such as interaction between customized characters (avatars), opportunities to speak, interact and practice their English. We analyzed three RPG games - "Clash of Clans", "League of Legends" and "Warcraft" – and compared for opportunities to connect with the favored target language aiming to clarify how ICDT is becoming important for learning foreign languages. The specific objectives related in this work are: to analyze the feasibility of the studied games; compare the different possible skills of foreign language learning for each game analyzed and check the language of interaction that players can engage in during the practice of the RPG format games. During the research process, we worked with important theorists such as Bueno e Sabota (2015) Hiuzinga (1971), Magnani (2008), Peixoto e Sabota (2015), Vygotsky (1994, 1998) e Zagal (2010).

Keywords: RPG, Foreign Language, Interaction, TDIC.

¹Cláudio Henrique Costa Bueno, acadêmico de Letras da Universidade Estadual de Goiás. Pesquisador voluntário do grupo de pesquisas TDELE e do grupo ELEL, cadastrado no diretório CNPq. email: claudiojaimim@gmail.com. Endereço para o Lattes: <http://lattes.cnpq.br/1969917315703841>
Graduado em Letras- Língua Portuguesa e Línguas Estrangeiras.

² Mestre em Letras pela UFMT.

Introdução

A língua inglesa tem uma grande importância nos processos de ensino e aprendizagem, sobretudo em situações em que envolvem as tecnologias digitais, afinal, grande parte do conteúdo disponível na www é veiculado em inglês. Grande parte do tempo gasto por jovens em jogos digitais online visa o entretenimento: redes sociais, portais de vídeos e jogos. Para Warschauer, (2006),

[p]arte do avanço tecnológico no contexto educacional pode traduzir-se pela utilização das tecnologias de informação e comunicação (TICS), quando integradas à dinâmica de aprendizado da sala de aula nas abordagens de ensino chamadas híbridas, podem criar novas realidades educacionais ampliando conhecimentos, despertando interesses e desenvolvendo habilidades e letramentos múltiplos. (WARSCHAUER, 2006, p.13).

Ou seja, as tecnologias de informação e comunicação, são importantes para desenvolver a nossa aprendizagem desde que se integrem essas tecnologias dentro da sala de aula de uma maneira integrada e ampla.

Dialogando com Kalantiz e Cope (2001), Bueno (2016) e Borges (2014) os autores refletem a importância de como as diversas práticas das mais diversas linguagens em uso e interligadas a contextos sociais tornam possíveis pesquisas que abordem novos objetos e práticas como: pôsteres, histórias em quadrinhos, fotos, charges, videogames e suas relações com as formas de interpretar textos (verbais ou não) e de compreender o mundo. Nosso foco neste estudo é um tipo de jogo específico, o RPG².

O enfoque de nosso estudo consiste em analisar as possibilidades de interação, comunicação e aprendizagem de língua estrangeira (doravante LE) por meio de jogos no formato RPG. São analisados neste estudo os jogos: *“LeagueofLegends, Warcraftand Clash ofClans”*. A pesquisa é qualitativa e interpretativa e os dados analisados por triangulação. Esses jogos foram selecionados por seu grande apelo entre os jovens que conhecemos e por nosso próprio interesse e experiência com eles.

Como aprendiz e estudante de língua inglesa, sempre busquei modos de me aperfeiçoar e manter-me em contato com o idioma e encontrei nos jogos em RPG um grande aliado, portanto, me dispus a analisá-los com a supervisão de minha orientadora, na época que cursava minha graduação de letras.

O inglês tem sido reconhecido como uma língua hegemônica em tempos de globalização (ORTIZ, 2006) e essa posição são asseguradas, em parte, pelo seu vasto uso em ambientes virtuais, bem como por ser a língua mais utilizada em transações internacionais por falantes nativos e não nativos, pois, como apontado por Harmer (2008).

Desenvolvemos estes estudos amparados em teóricos da linguística aplicada contemporânea, por reconhecer nesta ciência o estudo do processo de educação linguística inserida em um contexto transdisciplinar (CELANI, 1998).

Entendemos que o professor de línguas sempre necessita fazer a reflexão de seus processos de ensino buscando como auxílio à utilização da linguística aplicada, não com o intuito de resolver todos os problemas, mas com o intuito de refletir sobre o ensino de línguas estrangeiras e das tecnologias digitais. Que têm sido utilizadas no nosso contexto educacional como, por exemplo, o caso dos jogos eletrônicos RPG e aplicativos lúdicos para o ensino de línguas estrangeiras. Abordamos um pouco mais este tema a seguir.

Jogos e aprendizagem: um olhar sobre o universo RPG

²Os *Role-playing games*, também conhecidos como RPG (em português: "jogos de interpretação de papéis" ou "jogos de representação"), é um tipo de jogo em que os jogadores assumem papéis de personagens e criam narrativas colaborativamente, ou seja, criam suas histórias por meio dos processos de interpretação. (Fonte: <http://www.daemon.com.br/home/o-rpg-na-educacao-formal/>-último acesso, 14 de outubro de 2016).

Em registros oficiais, o *Role Playing Game* ou RPG surgiu no ano de 1974. O primeiro lançamento foi o jogo *Dungeons&Dragons* (Masmorras e Dragões, em português), criado por *Gary Gygax e Dave Arneson*. Este primeiro jogo era extremamente simples comparado aos jogos de interpretação da atualidade e tinha uma origem influenciada por jogos de guerra/estratégia.

Dentro de um enredo RPG, o progresso se dá de acordo com um sistema de regras pré-determinado, dentro das quais os participantes podem improvisar livremente. As escolhas dos jogadores determinam a direção que o jogo irá tomar, pois dependendo da decisão que o jogador aplica, pode mudar toda a estratégia do adversário seguinte.

Os jogos RPG são tipicamente mais colaborativos e sociais do que competitivos e é nessas características que nos apoiamos para afirmar que esses jogos, podem gerar aprendizagem, pois segundo Vygotsky (1998, p.7) “a aprendizagem é construída socialmente a partir da constante interação com o outro”.

Isso ocorre, por que durante a prática com o outro jogador, os jogadores podem se comunicar em língua estrangeira e desenvolver essas possibilidades de interação, seja em português ou em inglês, interagindo socialmente com o outro.

Recentemente, temos percebido um crescente interesse na pedagogização de jogos e ferramentas digitais no ensino regular. Para Fairchild (2004),

[e]sseavultamento de um discurso sobre a escolarização do jogo talvez decorra em parte, de uma série de esforços conscientes, realizados a partir de lugares de poder. [...] Supomos, portanto, que há uma série de dispositivos historicamente constituídos que determinam a possibilidade de tal discurso, ligados por sua vez a uma história das significações suscitadas pelo RPG desde sua primeira chegada ao país, por volta do fim dos anos 1980. O reconhecimento de todos esses fatores, que estão para além do questionamento de uma campanha editorial de ordem político econômica, possibilita um novo olhar sobre o problema de se escolarizar um objeto. Seja o RPG, ou qualquer outro, em um tratamento mais criterioso das iniciativas que têm se apresentado com esse intuito (FAIRCHILD, 2004, p.9).

Ou seja, consiste muito mais do que passar tempo, mas também como uma forma de potencializar o uso da língua estrangeira. Sendo possível utilizar a rede mundial de computadores para este fim, tudo torna-se mais atrativo.

Atualmente, aprender um idioma via internet é muito frequente. Aplicativos como *Babbel* e *Duolingo* são utilizados por aprendizes para complementar ou até mesmo substituir aulas presenciais com certo êxito (SABOTA; PEIXOTO, 2015). Entretanto, os jogos *online* também possibilitam diferentes tipos de aprendizagem de língua estrangeira por meio de recursos interativos (BUENO; SABOTA 2015). Galvão (2008) ressalta a importância que as brincadeiras e os jogos com regras possuem para o desenvolvimento humano ao favorecer que ao brincar ou jogar as crianças interajam com a linguagem e o conhecimento.

Zagal (2010), pesquisador da aprendizagem colaborativa por meio de jogos, afirma que há maneiras de aprender e desenvolver várias habilidades no inglês de modo lúdico e não intencional, pois ao se envolver no enredo dos jogos no formato RPG o jogador mergulha em outro universo e aprender é quase uma consequência.

Além disso, os jogos eletrônicos, dentre eles, o RPG, questionam o senso comum a respeito de temas como: presença, espaço, interatividade e velocidade, pois a velocidade, e a interatividade que os jogos chegam são extremamente grandes, movimentando uma grande indústria de entretenimento sempre em pesquisa e disposta a se aprimorar devido a este constante movimento de jogos eletrônicos, trocas de experiências e habilidades por meio do inglês.

Lima 2016 um pesquisador recente dessa área de língua inglesa, reflete essas características afirmando que “essa interação parte de um contexto, por meio de jovens e adultos em contextos urbanos. Sendo uma prática bem inserida e naturalizada em situações cotidianas”. Sempre propondo maneiras interativas de levar a fantasia para a nossa realidade. Afinal de contas, o que seria o nosso mundo sem a diversão e a fantasia? Essa fantasia pode estar relacionada nos jogos eletrônicos RPG, nos jogos online e nos jogos de videogame, além de ser uma maneira interessante de se aprender uma língua por meio da socialização e diversão. Afinal de contas De acordo com Lévy, (1996, p. 27),

“estamos ao mesmo tempo aqui e lá graças às técnicas de comunicação e presença”, ou seja, a interatividade da internet proporciona esta quase onipresença tão apreciada por jogadores online.

Nesse sentido, o ambiente virtual pode ser bem explorado por aprendizes e educadores, uma vez que.

[o] ser humano apresenta um grande potencial para aprendizagem de uma língua desde que ela envolva atenção e colaboração, sendo que devido a esta grande quantidade de informação e recursos tecnológicos, atualmente a internet já desenvolve jogos onde se produzem atividades de gramática e escrita do inglês (PRENSKY, 2006, p.20).

Nem todos os jogos RPG levam a interação por meio de domínios que nos obriguem a exercer uma escrita de gramática em língua inglesa, mas como aborda Prensky de certa maneira eles nos levam a comunicar em inglês para buscar dicas de jogo, participar de *chats* e construir o enredo colaborativamente. Visto que na atualidade já há essa atenção para a produção de jogos para entretenimento e também direcionados à aprendizagem de línguas. Em situações como essas há possibilidade de comunicação e uso de novos vocábulos em língua estrangeira expressões e sequência lógica de ações encadeadas.

É muito comum que jogadores desenvolvam uma conversação em língua estrangeira usando abreviações, gírias e expressões próprias como, por exemplo, (*G.G, good game*) abreviação para, “bom jogo”, (*looser*), tradução para “perdedor”, (*whattypesof game do you play?*), “que tipos de jogos você joga”, (*game group*) “jogo em grupo”, dentre outras expressões.

Certamente, um praticante não se tornará fluente em língua inglesa apenas por fazer o uso de jogos eletrônicos RPG como fonte de aprendizagem. No entanto, ele terá um conhecimento da língua e possibilidade de comunicar em inglês por meio destes jogos, fazendo novos amigos e usando a língua em contexto autêntico, como alertado em Bueno e Sabota (2015).

Magnani (2008) acrescenta às vantagens do uso didatizado dos jogos digitais a questão da interdisciplinaridade. O autor afirma que atualmente a interação entre crianças, jovens e adultos em contextos urbanos por meio dos jogos representa uma prática bem inserida e naturalizada em situações cotidianas. Ele acrescenta que por serem objetos de estudo complexos eles usualmente exigem caminhos transdisciplinares de investigação (MAGNANI, 2008). Isso, além de propiciarem temas a serem estudados nos mais diversos campos de conhecimento (como os jogos RPG que contenham conteúdos em inglês, história, geografia e literatura pelo próprio enredo do jogo) favorecendo o intercâmbio entre os campos disciplinares.

O jogo também pode influenciar grandemente na motivação, definida por Oliveiros (2003) como:

[...] o conjunto dos meus motivos, quer dizer de tudo aquilo que, a partir do meu interior, me move a fazer (e a pensar e a decidir). Pode expressar, também, a ajuda que me presta outra pessoa para reconhecer os meus motivos dominantes, a ter outros mais elevados, a retificar motivos torcidos (não retos ou corretos), a ordená-los ou hierarquizá-los (OLIVEIROS, 2003, p.59).

Partindo deste pensamento do autor, a motivação nos auxilia a desenvolver habilidades, tendo um papel muito importante nos resultados almejados por professores e alunos. Segundo Armory (2001), os jogos educativos requerem enredos atraentes para cativar o jogador. Para o autor é importante, utilizar jogos computadorizados no processo educacional pelo fato dos jogos afetarem a motivação, funções cognitivas e a curiosidade do aprendiz. Além disso, a aprendizagem de línguas por meio de utilização de RPG na educação é uma área recente de pesquisa, com um grande potencial de crescimento, com grandes possibilidades de desenvolvimento.

E isto acaba ocorrendo durante a prática dos jogos RPG, pois durante a prática do jogo o aluno desenvolve possibilidades de aprendizagem de língua estrangeira de acordo com a motivação que o jogo proporciona, trazendo aspectos de interação e colaboração, sendo que esta motivação pode ser dividida, como afirma Oliveira (2002):

[s]ão três motivações que se encontram em todas as pessoas humanas, embora em proporções distintas. Se predominar a motivação extrínseca, a

peessoa está dependente, de certo modo, das reações dos outros e atua interesseiramente; se predominar a intrínseca, a pessoa pode decidir-se pela ação tendo em vista sua melhoria pessoal; se predominar a transcendente a pessoa atua pensando ou abrindo-se as necessidades alheias ou à melhoria pessoal dos destinatários de sua atividade (OLIVEIRA, 2003, p.54).

A tendência atual de utilizar elementos comumente encontrados em jogos em contextos, que não sejam propriamente jogos para motivar o usuário e aumentar sua atividade e retenção de informações é denominada “gamificação” ou “ludificação”. Segundo Deterding et. al. (2011), “gamificar” envolve perceber o que os jogos podem nos ensinar, aprender a partir de seu *design* e aproveitara possibilidade de se divertir enquanto estuda. Esta é, anosso ver, a porta de entrada mais definitiva para os jogos como material de uso didático.

Hiuzinga (1971), há mais de quatro décadas, já apontava para as características favoráveis à aprendizagem com o uso de jogos:

- Capacidade de absorver o participante de maneira intensa e total: realizando-se num clima de arrebatamento e entusiasmo. Durante o desenrolar do jogo, as ações são acompanhadas de um sentimento de exaltação e tensão, e seguidas por um estado de alegria e de distensão. Daí ser uma atividade agradável, que envolve inteiramente o jogador. É neste envolvimento emocional, neste poder de fascinação, que reside a própria essência do jogo.
- Espontaneidade: Mesmo existindo regras a serem seguidas, o participante poderá contar com uma ampla gama de alternativas de atuação que dependerá de sua disposição e criatividade. É o caso, só para citar um exemplo, do jogo de futebol: mesmo dentro da limitação das regras, o desempenho de cada jogador vai depender de sua vontade e iniciativa.
- Limitação de tempo: o jogo inicia-se num determinado momento e continua até que se chegue a certo fim. Durante o período de sua realização, uma série de atos se sucede, envolvendo mudança e alternância. É este sentido de movimento que imprime o caráter dinâmico ao jogo e o torna fascinante.
- Possibilidade de repetição: esta característica está diretamente relacionada à anterior, isto é, ao aspecto temporal do jogo. Os jogos podem ser executados novamente a qualquer momento ou em períodos determinados, sejam eles de força e destreza ou jogos de sorte e adivinhação.
- Limitação de espaço: Todo jogo se realiza dentro de uma área previamente delimitada. Este espaço pode ser definido de forma material e deliberado, como no caso do tabuleiro de xadrez, dos jogos eletrônicos, dos jogos RPG, dos jogos de basquete, ou definido de forma imaginária e espontânea, como no caso do jogo simbólico infantil, que as crianças utilizam o aspecto da imaginação. O espaço reservado ao jogo, seja qual for à forma que assuma, é como se fosse um mundo temporário e fantástico, dedicado à prática de uma atividade espacial, dentro do mundo habitual e rotineiro do cotidiano.
- Existências de regras: Cada jogo se processa de acordo com certas regras, que são convenções determinantes daquilo que “vale” dentro do mundo temporário por ele circunscrito. Através do jogo, o ser humano dá vazão, ao seu impulso de criar formas ordenadas, pois o jogo é uma forma de ordenação, a começar pela ordenação do tempo e o espaço (como vimos anteriormente), dando origem às regras. (HIUZINGA, 1971, p.10)

Acreditamos que ao se envolver com o universo dos jogos, algumas dessas habilidades desenvolvidas no contexto lúdico possam ser reutilizadas em outras situações vivenciadas pelo aprendiz. É em busca de estender essa aprendizagem ao contexto de educação linguística que nos dedicamos a investigar os jogos selecionados, como vemos a seguir.

Aspectos metodológicos

A metodologia desta pesquisa seguiu os critérios propostos pela pesquisa bibliográfica e documental qualitativa interpretativa. Para Sá-Silva, Almeida e Guindani (2009), esta é uma alternativa viável quando se deseja conhecer mais a fundo um objeto educacional já que na percepção dos autores o que conceitua o documento é sua inserção e função social de registrar algo que se apresenta como objeto a ser investigado. Para eles, “o conceito de documento ultrapassa a ideia de textos escritos e/ou impressos. O documento como fonte de pesquisa pode ser escrito e não escrito, tais como filmes, vídeos, slides, fotografias ou pôsteres.” (SÁ-SILVA; ALMEIDA; GUINDANI, 2009, p. 5). Por este motivo, utilizamos na análise e triangulação dos dados este modelo de investigação. O que equivale dizer que após um estudo aprofundado de autores sobre games e aprendizagem de línguas, pesquisamos nos jogos de RPG sob a análise, indícios de que a aprendizagem de inglês pudesse acontecer. Então buscamos por triangulação dos dados, comparar jogos RPG *online* gratuitos para verificar a possibilidade de aprendizagem de língua estrangeira analisando três RPG diferentes. (*Warcraft*, *League of Legend* e *Clash of Clans*), verificando as possibilidades de prática e uso autêntico (i.e. não manipulado por roteiros e modelos a seguir) de língua inglesa durante a execução do jogo. Passemos à análise dos jogos, então.

Análises dos jogos

Iniciamos nossa análise apresentando um pequeno resumo (disponível e adaptado a partir do site Wikipédia) relatando o modo de funcionamento e o enredo base de cada um dos jogos sob a investigação. Posteriormente, apresentamos como entendemos seu auxílio no processo de aprendizagem de inglês.

Warcraft

O jogo RPG *Warcraft* é a história de um universo fictício baseada em uma série de livros e jogos para computador homônimos lançados pela *Blizzard Entertainment, Inc.* A narrativa gira em torno da ideia de que o mundo “*Warcraft* começou após uma explosão cósmica, catastrófica que espalhou infinitos mundos na imensidão da ‘Grande Escuridão’” (<https://worldofwarcraft.com/pt-br/story/timeline>, último acesso 14 de outubro 2016). O desafio do jogo consiste em reorganizar o mundo que está em caos e o jogador precisa conquistar seus reinos e tronos para reestabelecer a ordem e a paz entre as nações. Há uma adaptação deste jogo para o cinema, o que possibilita que o professor compare o enredo do filme com as ações tomadas dentro do jogo. É possível se comunicar com outros jogadores por chats, o que favorece a interação sobre a narrativa em construção, pedidos por auxílio além de trocas de experiências em língua estrangeira, como ilustra a Figura acima.

É possível por meio dessas “guildas” - como são conhecidos os espaços para chats coletivos (Figura 1) -, para a comunicação simultânea. Como é possível perceber na figura, os jogadores se expressam por meio de recursos da língua formais (com expressões e sentenças seguindo as normas da gramática padrão da língua estrangeira), ou informais (como gírias de jogos *online* e expressões), para definir as possibilidades de se comunicar em língua estrangeira.

No que tange ao potencial inter e transdisciplinar dos jogos (MAGNANI, 2008), o *Warcraft* propicia o trabalho com história, português, geografia para estimular o pensamento e o raciocínio dos alunos. Como por exemplo, como resolver uma situação de guerra ou intriga em uma aula de filosofia, como ensinar a geografia por meio do mapa do jogo, ensinar história por meio da cultura do jogo, inglês pelas palavras e expressões do jogo, português para abordar o gênero narrativo. Ou seja, assim como Magnani (2008), entendemos que a transdisciplinariedade que os jogos podem oferecer no contexto escolar deve ser mais explorada em contextos educacionais.

League of Legends

League of Legends (LoL) é um jogo RPG online eletrônico do gênero *multiplayer online battle arena*, (jogo de batalha para múltiplos jogadores), no qual o jogo teve a origem de sua primeira versão em 2009. O League of Legends é um jogo recomendado para pessoas acima de 12 anos, pelos requisitos e habilidades de cooperação, colaboração e resistência que se propõe a desenvolver.

Em *League of Legends*, os jogadores assumem o papel de invocadores, controlando campeões com habilidades únicas, e que lutam com seu time contra outros invocadores ou campeões controlados pelo computador ou por outros *players online*.

No modo mais popular do jogo, o objetivo de cada time é destruir o “*nexus*” da equipe adversária, (“*nexus*” seria uma construção localizada na base e protegida por outras estruturas).



Figura 2 – Chat do jogo *League of Legends*



Uma forma de possibilitar a comunicação em inglês também se dá por meio das salas de bate papo interativas que o jogo RPG oferece. Nesse caso o jogador tem a possibilidade de se comunicar com diversos *players*, como observamos na Figura 2, em que um jogador pode exercer a comunicação com o outro, por meio desses *chats* de bate papo, expressando sentenças idiomáticas em língua estrangeira. Além disso, a própria configuração do jogo já é programada para a utilização da língua inglesa como, por exemplo, as salas de bate papo, os chats, as instruções, os personagens. Assim como em *Warcraft*, é possível explorar

a inter e a transdisciplinaridade durante o desenrolar do jogo.

Clash of Clans

Clash of Clans é um tipo de jogode estratégia desenvolvido,pela *Supercell*, em 2012, mas foi aos poucos sendo disponibilizado para o grande público internacional. O jogo retrata também uma batalha e as informações e interações são feitas basicamente em inglês. As comunicações do jogo ocorrem por meio de mensagens, como se fossem e-mails, nas quais um jogador responde e se comunica com o outro, possibilitando uma comunicação assíncrona, o que pode favorecer o trabalho didático com a produção textual em construção.



Figura 3 – Ilustração do jogo “*Clash of Clans*”

O jogo é interativo com as titulações, os nomes, e as metas que o jogo estabelece todos disponíveis em inglês. É possível trabalhar a construção das ligas por características semelhantes e escolher os oponentes com base em antonímias e estratégia.

Como ressaltado por Hiuzinga (1971), esses jogos proporcionam o trabalho com estratégias e habilidades que extrapolam o contexto do jogo. É preciso aprender a lidar com o significado das palavras em contexto e nas estratégias de jogo para vencer. É necessário ter rapidez nas ações e cuidado com as escolhas. Além da possibilidade de fazer amigos em diferentes lugares e que se interessem pelo mesmo jogo.

RPG e a aprendizagem de inglês em análise

Durante a pesquisa buscamos evidenciar as possibilidades de aprendizagem de língua estrangeira em que os jogos RPG podem desenvolver e estimular, praticando as habilidades linguísticas bem como aspectos motivacionais, interacionais e comunicacionais.

Construímos um quadro analisando as possibilidades de aprendizagem de língua estrangeira por meio de interações, verificando o que os jogos RPG possibilitam, desenvolvem e estimulam de uma maneira geral. Na construção do quadro nos embasamos em um estudo de iniciação científica (BUENO; SABOTA, 2015). Naquele momento, nos preocupávamos em estabelecer as possibilidades apenas do jogo *League of Legends* e chegamos à conclusão de que poderia haver muitos benefícios para a aprendizagem de línguas, caso os alunos e os professores, se envolvessem com este cenário. Decidimos expandir neste estudo para ver se os resultados poderiam ser estendidos a outros jogos e percebemos que sim, como é possível perceber no quadro 1, a seguir.

Quadro 1– Análise geral dos jogos RPG

1. RPG possibilita	2. RPG desenvolve	3. RPG Estimula
Guildas e Chats individuais	Conversação em grupo	Trabalho em equipe
Mensagens (e-mails)	Conversação individual	Interação
Modo colaborativo	Cooperação em missões	Táticas de trabalho em grupo
Modo individual VS computador	Jogada individual	Tomadas de decisões individuais
Modulação da linguagem (formal, informal)	Aprendizagem de LE	Uso do Inglês em contexto autêntico
Interação online	Comunicação	Uso da tecnologia digital na aprendizagem

Fonte: adaptado de Bueno e Sabota, 2015.

Como observamos no quadro 1 o RPG desenvolve possibilidades de aprender inglês por meio de recursos interativos como Guildas (*chats* em grupo) e *Chats* individuais. Estimulam comunicação em grupo ou em dupla, por meio de chats privativos entre um jogador e o outro, na qual se absorve inferências da aprendizagem de língua estrangeira. Na análise deste estudo, descobrimos também que é possível se comunicar de forma assíncrona, via mensagem (e-mail), como no jogo *Clash of Clans*.

Seriam exemplos de comunicação informal em um jogo, “*stop here/ I haveto go/ Good game/ go tothenextlevel*”, que são expressões de língua estrangeiras comuns durante a prática dos jogos RPG, pois não se apresentam uma sentença em sentido completo, mas as mensagens transmitem uma comunicação ou uma informação de dados para que os jogadores possam executar tais comandos. Além destas habilidades, os jogos RPG desenvolvem práticas de interação e comunicação, além de definições de raciocínio lógico e sequencial. É possível trabalhar a produção textual no caso das mensagens. Os alunos têm um tempo extra para refletir e até mesmo buscar auxílio sobre o que pretendem escrever.

Algo que cabe ressaltar é a intenção de buscarmos jogos de apelo popular entre os adolescentes e que são gratuitamente disponibilizados na intenção de que o fator econômico não significasse um impedimento à atividade.

Um segundo quadro foi organizado para traçar uma comparação dos jogos RPG selecionados, verificando quais são as possibilidades que cada jogo analisado desenvolve e apresenta para a possibilidade de comunicação em língua estrangeira, seja por meio de processos de fala ou escrita.

Os três jogos foram analisados seguindo os critérios quanto à possibilidade de: 1) comunicar em inglês por meio de *chats* em um jogo; 2) interagir em inglês no jogo; 3) jogar em grupo/equipe; 4) interpretar o jogo em língua inglesa; 5) utilizar expressões em inglês durante o jogo.

Quadro 2 – Comparação dos jogos RPG

Itens analisados	Warcraft	LeagueofLegends	Clash ofClans
Comunicação em inglês por chats	Sim	Sim	Sim
Interação em inglês no jogo	Sim	Sim	Sim
Colaboração em grupo	Sim	Sim	Não
Interpretação em língua inglesa	Sim	Sim	Sim
Expressões idiomáticas em inglês	Sim	Sim	Sim

Fonte: Autor

Os três jogos analisados têm recursos específicos para possibilitar a aprendizagem de língua estrangeira e todos terão algumas possibilidades em comum (como, por exemplo, o item expressões idiomáticas da língua estrangeira).

Após analisar cada jogo, os que possibilitam a comunicação por meio dos chats, são o “*Warcraft*” e o “*League of Legend*”, diferentemente do segundo item “interação em inglês no jogo” em que todos os três RPG desenvolvem essa característica.

Todos os jogos RPG analisados possuem avatares, que podem interagir por meio do jogo RPG em língua inglesa, utilizando-se de saudações e fala dos personagens, como vemos na Figura 4, em que a personagem “Katherine” do jogo *League of Legends*, desenvolve falas por meio de seu boneco avatar, o que possibilita que o professor diversifique o modo de apresentar esses diálogos em sala de aula, por exemplo.

Figura 4 –Avatar Katherine do jogo RPG-LOL,



Fonte Autor: captura de tela do jogo online

Percebemos também a partir da análise do quadro 2 que os dois primeiros jogos estudados possuem práticas de comunicação interativas por meio de *chats* (espaços abertos à conversação em que um jogador pode se comunicar com o outro). Existe um processo de comunicação, podendo ela ser em grupo ou individual, por meio dos bate-papos dos jogos, com apenas um player dialogando com o outro, exercendo a comunicação por meio de falas ou expressões em grupo. Onde vários jogadores interagem e se conectam ao mesmo tempo para conversar, e trocar informações sobre os jogos RPG.

Quanto aos requisitos analisados no jogo “*Warcraft*”, como interpretação em língua inglesa e expressões idiomáticas do inglês este, apresenta possibilidade de desenvolver essas práticas de aprendizagem interativa por meio de expressões idiomáticas em inglês.

Um exemplo disso são as saudações (“*hello, Let's play, choose your player*”), que desenvolvem no jogador uma interpretação em língua estrangeira, pois ele precisa reconhecer as palavras em inglês e compreender o seu significado durante a ação no jogo.



No caso do jogo RPG “*Warcraft*”, a possibilidade de aprender inglês ocorre por meio das interpretações. No jogo aparecem sentenças em língua estrangeira como, por exemplo, “*Chooseyourcity*,”(escolha sua cidade), “*chooseyour player*” (escolha o seu jogador), *Chooseyourarmament*(escolha o seu armamento), *buildingdestroyed*(prédio destruído), como observamos, na Figura 5. O jogo analisado possibilita interagir e desenvolver habilidades de língua estrangeira, pois o jogador precisa fazer a compreensão das sentenças em inglês, para executar as ações no jogo. Sendo assim, se o jogador não tiver um pré-conhecimento da língua estrangeira, terá dificuldades de praticar esse jogo RPG.

Figura 5–Imagens do jogo *Warcraft*

Diferentemente, do jogo “*Clash of Clans*”, um jogo muito popular entre os internautas, pode-se desenvolver possibilidades de práticas de língua estrangeira, por meio de *chats* e bate-papos (como se mostra na Figura 6). Neste caso, o jogador pode se comunicar com outro *player* exercendo uma comunicação direta ou indiretamente, como por exemplo, por meio de voz, utilizando os microfones ou por meio do uso da escrita, utilizando frases e sentenças, como, “*Hello*”, “*GoodMorning*”, “*Let’s Play together*”³, que tem em prática o uso da comunicação por meio de expressões idiomáticas, ou sentenças em segunda língua, no caso a língua estrangeira.



Podemos ainda, dizer que o contato que esses jogadores apresentam com a língua inglesa, revela características importantes do conteúdo linguístico. Como afirma Silva (2011, p.145), “o ensino de língua inglesa no suporte eletrônico, torna a manipulação das informações mais rápidas e menos propensa a erros”, pois geralmente parte de modelos pré- estabelecidos para depois oferecer espaços de interação mais livres (onde os erros não podem ser evitados).

No caso do jogo, “*Clash of Clans*” (Figura 7), o potencial de aprendizagem de língua inglesa acontece por meio de aspectos comunicativos, como, por exemplo, as inferências de vocabulário, por meio de expressões e idiomas em inglês, as inferências (palavras de origem estrangeira inseridas no jogo). Como, “*levelup*, *armycamp*, *attack*” são possibilidades de aprendizagem de língua estrangeira que são comuns em jogos RPG.

Após este estudo, da comparação dos três jogos selecionados, podemos apontar as diferentes possibilidades de comunicação e aprendizagem de língua estrangeira por meio dos jogos RPG, percebendo os diferentes tipos de interação que cada jogo proporciona. Além disso, dentro desse debate, temos uma perspectiva de como essa prática de jogos online pode ser benéfica ao considerarmos os jogos RPG, mesmo dentro de sua complexidade, uma ferramenta didática importante para a aprendizagem de língua estrangeira. Pois o interessante desses aplicativos é o fato de favorecerem a aprendizagem de forma integrada ou independente da sala de aula.

Cabe ainda fazer um breve comentário sobre a importância do mediador na prática dos jogos, quer em ambiente educacional ou em casa, nos momentos de lazer. Como percebemos na descrição dos jogos e nas figuras usadas a título de ilustração, alguns itens do jogo podem ser violentos, ou conter uma linguagem considerada imprópria para o público mais jovem. Contudo, como uma prática social esta linguagem existe e permeia o universo adolescente. Acreditamos que melhor do que proibir seria educar este jovem para eles começarem a julgar o conveniente, de acordo com sua formação. O

³Expressões comuns utilizadas para saudações em jogos RPG.

fato de não estar na escola não exime o conteúdo de estar na vida desses jovens, então mais uma vez, reiteramos a necessidade de cuidarmos da mediação feita por pares para que os jogos não se tornem (ou não sejam julgados como) má influência na educação dos aprendizes, professores e alunos.

Considerações finais

Durante a execução desta pesquisa, colocamos alguns apontamentos e reflexões, embora acreditemos que há muito ainda o que ser estudado sobre as possibilidades de se aprender inglês por meio de um jogo RPG. Pudemos perceber, enquanto analisávamos os jogos RPG que há possibilidades de desenvolver habilidades de língua inglesa durante a sua prática *online*, verificando os elementos comunicativos dos jogos RPG (*chats*, salas de bate-papo, a introdução dos jogos RPG e desenvolvimento de habilidades).

Como apontado por Zagal (2010), não apenas os RPG, mas também os jogos de videogame estão presentes na aprendizagem de línguas estrangeiras, para desenvolvimento de habilidades linguísticas e sociais. Obviamente, como já mencionado, estes jogos não vão desenvolver uma aprendizagem total de língua estrangeira, mas irão possibilitar aprendizagens de comunicação e interação, que hoje atuam de maneira globalizada.

Nessa perspectiva, vemos as diferentes possibilidades que um jogo pode oferecer de aprendizagem de línguas, não apenas focando na linguagem, mas também em suas práticas sociais como interação, socialização e comunicação e até a problematização de usos (mais coloquiais) da linguagem e de atitudes sociais. Ao professor não basta apenas saber utilizar as tecnologias do ensino de língua estrangeira, é desejável que ele saiba fazer uma mediação adequada para conseguir os objetivos com a aprendizagem. As ferramentas digitais, não apenas os jogos RPG, mas os aplicativos de línguas e os *websites* são importantes instrumentos de aprendizagem que possibilitam o ensino de língua estrangeira.

Refletimos que essa pesquisa tem relevância para a aprendizagem de línguas estrangeiras e penso que em anos futuros, a aprendizagem em sala de aula será tomada por uma dimensão de tecnologias digitais, blog, jogos interativos, educativos, como já está sendo iniciado em sala de aula. Pela guisa de conclusão cabe ponderar que ainda existe um grande preconceito a ser quebrado no que concerne à utilização do lúdico no processo de aprendizagem de línguas nas escolas regulares, como complementares no material já selecionado e utilizado pelos professores, não em substituição. É importante considerar que apontamos o lúdico como um elemento nesta jornada em busca do aprimoramento do idioma estrangeiro. Elemento esse carregado de sentidos para adolescentes e, portanto, de grande apelo motivacional.

Muitas vezes as escolas dispõem dos recursos tecnológicos específicos como “laboratórios de informática”, sala com material didático diferenciado (*jogos, data show, notebooks*), contudo é muito importante, quando o aluno pode interagir com essas mídias interativas e possibilitar visualizar o leque de aprendizagem que os recursos tecnológicos podem viabilizar para a aprendizagem de línguas, principalmente a de língua estrangeira, na qual na maioria das vezes os livros didáticos são inadequados, ou não apresentam informações atuais que condizem à necessidade de nossos alunos atuais das escolas públicas e centros de ensino.

Algo que pode representar um empecilho ao uso de tecnologias digitais em ambientes educacionais pode ser a observável falta de recursos tecnológicos em escolas. Embora o cenário venha mudando, ainda há muito que ser desenvolvido, melhorado e aprimorado. Esperamos que este trabalho de conclusão de curso possa auxiliar aos colegas pesquisadores, nesta linha de pesquisa a desenvolver estas práticas interativas em sala de aula considerando a possibilidade de usar jogos em ambientes escolares. Embora seja uma área nova de estudos, há muito ainda o que ser abordado e desenvolvidos, além de ser uma área de forte crescimento para aprendizagem de inglês.

Referências

ARMORY, A. *Building an Educational Adventure Game: Theory, Design and Lessons*, In: Journal of Interactive Learning Research, v.12 n. 23, 2001, p. 249-263.

BUENO, C, SABOTA, B. *Anais do Seminário da Rede Internacional de Escolas Criativas da UFG_GO* In: As inferências da aprendizagem colaborativa de línguas estrangeiras por meio de *Role*

Playing Games (RPG's): Um estudo do *Legend Online*, v. 5, p.2, 2015.

DETERDING, Sebastian et. al. *From game design elements to gamefulness: defining "gamification"*. Mindtrek, 2012.

FAIRCHILD, T.M, *A letra desmobilizada: reflexes sobre a perseguição de uma miragem na escrita de jogadores role playing games (RPG)*: In: *simpósio internacional do adolescente*, 2 ed., São Paulo, 2005.

GALVÃO, I. *Henri Wallon: uma concepção dialética do desenvolvimento infantil*. 17. ed. Petrópolis: Vozes, 2008.

HARMER, J. *English language teaching*. Person: Logman, 2008.

HIUZINGA, J. *Homo Ludens_ O jogo como Elemento da Cultura*. São Paulo, Universidade de São Paulo e Perspectiva, 1971.

KALANTIZ; COPE, B. "Multiliteracies": a framework for action: In: M. KALANTIZ; COPE, B. (Ed.). *Transformations in language and learning; perspectives on multiliteracies*. Melbourne: Common Ground Publishing, 2001, p, 33-52. LÉVY, P. *O que é Virtual?* São Paulo: Editora34, 1996.

MAGNANI, L. H. *Virando o jogo; uma análise de videogames através de um olhar discursivo crítico*. 166f. Dissertação (Mestrado em Linguística Aplicada). Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2008.

MAGNANI, L. H. *Letramentos em Terra de Paulo Freire* in: *Videogames, Letramentos e Construção de Sentidos*. Editora Pontes: 2015.

OLIVEIRA, M. K. *Vigotsky aprendizado e desenvolvimento: um processo sócio-histórico*. 4. Ed. São Paulo: Scipione, 2002.

OLIVEIROS. O. *Vontade e motivação*. Disponível em: <<http://paginasprofessor.no.sapo.pt/vontade1.htm>>. Acesso em: 16 jul.2003.

ORTIZ, R. *Mundialização: saberes e crenças*. São Paulo, Brasiliense, 2006, 214 p.

PRENSKY, M. *Don't bother me man- I'm learning-* Minnesota: Paragon House, 2006.

SABOTA, B. R. S. ; PEIXOTO, S. M. *Busuu e Babel: reflexões acerca do potencial de contribuição de aplicativos para o processo de ensino e aprendizagem de inglês como língua estrangeira*. *Horizontes de Linguística Aplicada*, ano 14, n. 2, 2015

SÁ-SILVA, Jackson R.; ALMEIDA, Cristóvão D.; GUINDANI, Joel F. *Pesquisa documental: pistas teóricas e metodológicas*. *Revista Brasileira de História & Ciências Sociais*, n. 1. P. 1-15. 2009.

SILVA, E. B. *Vocab Profile: uma ferramenta linguístico-computacional para a aula de língua inglesa*. *Domínios da Linguagem*, v. 5, n. 1, jul. 2011. Disponível em: Acesso em: 11 ago. 2011.

VYGOTSKY, L.S. *A formação social da mente*, 5. ed., Martins Fontes, 1994.

VYGOTSKY, L.S. *O desenvolvimento dos processos psicológicos superiores*, São Paulo: Martins Fontes, 1998.

WARSCHAUER, M. *Tecnologia e inclusão social: a exclusão digital em debate*. São Paulo: Editora Senac, 2006. 214p.

WIKI- RPG, <http://www.daemon.com.br/home/o-rpg-na-educacao-formal/>

WARCRAFT. (<https://worldofwarcraft.com/pt-br/story/timeline>)

ZAGAL, J. P *Ludoliteracy: defining, understanding and supporting games education*. Pittsburg: ETC Press, 2010 p.45. Disponível em: <[http:// repository.cmu. Edu/ etcpress/4](http://repository.cmu.edu/etcpress/4)> Acesso em: 20 jan. 2012.