



UNIVERSIDADE ESTADUAL DO MARANHÃO
DEPARTAMENTO DE LETRAS E PEDAGOGIA
CURSO DE LETRAS: LÍNGUA PORTUGUESA E LÍNGUA INGLESA

BRUNO DA SILVA DA COSTA

O PODER DOS GAMES:

a influência na ampliação do vocabulário em língua estrangeira

SANTA INÊS - MA

2024

BRUNO DA SILVA DA COSTA

O PODER DOS GAMES:

a influência na ampliação do vocabulário em língua estrangeira

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Departamento de Letras da Universidade Estadual do Maranhão - UEMA / Campus Santa Inês, como requisito para obtenção de grau em Licenciatura Plena em Letras.

Orientador: Esp. Robson de Macêdo Cunha

SANTA INÊS - MA

2024

Costa, Bruno da Silva da.

O poder dos games: a influência na ampliação do vocabulário em língua estrangeira. / Bruno da Silva Costa. – Santa Inês - MA, 2024.

42 f.

Orientador: Prof. Esp. Robson de Macêdo Cunha.

Monografia (Graduação) – Curso de Letras Licenciatura Língua Portuguesa, Língua Inglesa e respectivas literaturas, Campus de Santa Inês, Universidade Estadual do Maranhão, 2024.

1. Games 2. Vocabulário. 3. Língua Inglesa. I. Título.

CDU 37.022:811.111

BRUNO DA SILVA DA COSTA

O PODER DOS GAMES:

a influência na ampliação do vocabulário em língua estrangeira

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Departamento de Letras da Universidade Estadual do Maranhão - UEMA / Campus Santa Inês, como requisito para obtenção de grau em Licenciatura Plena em Letras.

Orientador: Esp. Robson de Macêdo Cunha

Aprovado em: 08/02/2024

BANCA EXAMINADORA

Robson de Macêdo Cunha

Prof. Esp.: Robson de Macêdo Cunha (UEMA)
1º Examinador / Orientador:

Antonio Cirilo Pinto Neto

Prof. Dr. Antonio Cirilo Pinto Neto (UEMA)
2º Examinador:

Girlane Cardoso da Silva

Prof. Me. Girlane Cardoso da Silva (UEMA)
3º Examinador:

SANTA INÊS - MA

2024

Sonhos são a versão da realidade da mente
aperfeiçoada. Jean-Paul (Nier:Automata)

AGRADECIMENTOS

É com grande emoção e gratidão que dedico este momento àqueles que foram fundamentais na jornada da construção deste trabalho de conclusão de curso. Primeiramente agradeço a Deus, que ilumina e fortifica a cada dia os pensamentos e certifica de estender a mão a seus filhos. Ao Professor Esp. Robson de Macêdo Cunha, expresso minha profunda admiração e agradecimento pela sua orientação incansável durante este período. Sua dedicação em nos guiar, mesmo diante das exigências do próprio curso no seu mestrado, é verdadeiramente inspiradora. Sua paixão pelo ensino e sua capacidade de liderança foram pilares essenciais para a concretização deste projeto. Em breve, com o merecido título de mestre, sei que continuará iluminando o caminho de muitos outros acadêmicos.

À Professora Graça Figueiredo, ex-professora da universidade, expresso minha gratidão pela sua orientação sábia e pelo estímulo contínuo ao meu crescimento pessoal e acadêmico. Seu compromisso com a excelência acadêmica e sua maneira cativante de transmitir conhecimento foram vitais para minha formação. Seus conselhos e sabedoria serão lembrados em cada passo adiante.

Não posso deixar de mencionar a professora Ana Pricila, cuja influência e dedicação ao ensino durante o período do ensino médio foram um farol em minha trajetória acadêmica. Seu compromisso com a educação e seu apoio foram um catalisador importante para minha paixão por este campo de estudo. Também, ao professor Dr. Antônio Cirilio, pelos ótimos conselhos acerca não somente deste, mas de outros trabalhos, conselhos e ações que deixaram uma marca positiva em minha mente e coração.

A cada um de vocês, meu mais profundo agradecimento por terem sido não apenas educadores, mas verdadeiros mentores. Sem o apoio, a orientação e o estímulo de professores tão exemplares, este trabalho não teria alcançado tal qualidade e excelência. Meus sinceros agradecimentos por terem sido parte integral e inspiradora desta jornada.

“Os jogos ajudam as pessoas a aprender sobre coisas difíceis de aprender. Eles são maneiras envolventes de aprender.” - Steve Jobs

RESUMO

Este estudo exploratório foca na influência dos games na expansão do vocabulário em língua estrangeira. Enfrentando o desafio comum de alunos e aprendizes, os jogos surgem como proposta interessante, mas há escassez de estudos sobre o impacto preciso das características interativas e imersivas dos jogos no aprendizado de novas palavras. O estudo visa entender a percepção dos participantes sobre o impacto dos jogos no vocabulário estrangeiro, explorando características como interatividade e imersão. A pesquisa busca preencher a lacuna de conhecimento sobre o potencial dos jogos como ferramenta eficaz no desenvolvimento lexical. São apresentados autores como: Centenaro (2017), Levay (2015), Macgonigal (2017), Silva (2020), Gee (2007) entre outros, para um melhor embasamento teórico do trabalho. A metodologia foi utilizando questionários e entrevistas semiestruturadas, abrangendo alunos do 9º ano do ensino fundamental, do 3º ano do ensino médio e universitários de um curso de inglês. A diversidade metodológica buscou compreender diferentes perspectivas sobre o papel dos jogos no aprendizado de idiomas. Os participantes demonstraram correlação entre o nível de ensino e o envolvimento com videogames. A pesquisa revelou uma variedade de atitudes em relação à capacidade dos games de ampliar o vocabulário. A imersão em ambientes virtuais de língua estrangeira nos jogos foi amplamente reconhecida como eficaz pelos participantes. Pode-se concluir que a pesquisa destaca que os jogos eletrônicos, além de entretenimento, podem oferecer oportunidades de aprendizado descontraído e enriquecimento vocabular. Os resultados apontam para a necessidade de reconhecer os jogos como ferramentas educacionais valiosas no desenvolvimento de habilidades linguísticas, desafiando a percepção convencional dos jogos apenas como passatempos. Apesar dos desafios durante a pesquisa, as experiências e testemunhos de participantes, incluindo a receptividade de pessoas externas à pesquisa, reforçam a importância dos jogos como uma abordagem inovadora para o ensino de línguas estrangeiras. O estudo sugere que, no futuro, os jogos podem ser mais reconhecidos e valorizados por seu potencial educacional multifacetado.

Palavras-chaves: Games. Vocabulário. Língua Inglesa.

ABSTRACT

This exploratory study focuses on the influence of video games on expanding foreign language vocabulary. Confronting a common challenge for students and learners, games emerge as an interesting proposal, but there is a scarcity of studies on the precise impact of interactive and immersive features of games on the learning of new words. The study aims to understand participants' perceptions of the impact of games on foreign language vocabulary, exploring characteristics such as interactivity and immersion. The research seeks to fill the knowledge gap regarding the potential of games as an effective tool in lexical development. Authors such as: Centenaro (2017), Levay (2015), Macgonigal (2017), Silva (2020), Gee (2007), among others, are presented for a better theoretical foundation for the work. The methodology used questionnaires and semi-structured interviews, encompassing students from the 9th grade of elementary school, the 3rd year of high school, and university students in an English course. The methodological diversity aimed to understand different perspectives on the role of games in language learning. Participants demonstrated a correlation between the level of education and involvement with video games. The research revealed a variety of attitudes regarding the ability of games to expand vocabulary. Immersion in virtual foreign language environments in games was widely recognized as effective by the participants. It can be concluded that the research highlights that electronic games, in addition to entertainment, can offer opportunities for relaxed learning and vocabulary enrichment. The results point to the need to recognize games as valuable educational tools in the development of language skills, challenging the conventional perception of games only as pastimes. Despite challenges during the research, the experiences and testimonials of participants, including the receptivity of individuals external to the research, reinforce the importance of games as an innovative approach to foreign language teaching. The study suggests that, in the future, games may be more recognized and valued for their multifaceted educational potential.

Keywords: Games. Vocabulary. English Language.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Gráfico 1: familiaridade com os games.....	25
Gráfico 2: acredita que os games ajudam na ampliação do vocabulário	26
Gráfico 3: percepção no vocabulário	28
Gráfico 4: aspectos que contribuem na ampliação do vocabulário	29
Gráfico 5: a imersão no ambiente virtual	30
Gráfico 6: os games em língua estrangeira, a melhoria da pronúncia e a fluência.....	31
Gráfico 7: os games como ferramentas eficaz para complementar o ensino de idiomas	32
Imagem 1: os games que ajudaram com o aprendizado de uma língua estrangeira	34
Imagem 2: aprendi essas expressões em inglês sendo gamer.....	35

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	12
2	GAMES E O APRENDIZADO DE LÍNGUA ESTRANGEIRA	15
2.1	O papel dos games no aprendizado de vocabulário em língua estrangeira.....	15
2.2	O processo de ampliação do vocabulário em língua estrangeira	17
2.3	O engajamento dos jogadores nos games e a aquisição de vocabulário	18
3	PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS	22
3.1	Tipo de pesquisa utilizada	22
3.2	Aplicação.....	22
3.3	Pós-aplicação.....	23
4	ANÁLISE DOS RESULTADOS	25
	CONSIDERAÇÕES.....	37
	REFERÊNCIAS	39
	ANEXO.....	40
	APÊNDICE	41

1 INTRODUÇÃO

A ampliação do vocabulário em língua estrangeira¹ representa um desafio comum enfrentado tanto por estudantes quanto por aprendizes. Dentro desse contexto, os jogos têm surgido como uma proposta interessante para facilitar esse processo, despertando considerável interesse. No entanto, existe uma carência notável de conhecimento quanto ao impacto preciso dos jogos na expansão do léxico em línguas estrangeiras. Torna-se essencial uma compreensão de até que ponto as características interativas e imersivas inerentes aos jogos podem desempenhar um papel positivo no processo de assimilação de novas palavras e expressões.

Apesar da crescente adoção dos jogos como um recurso complementar no ensino de línguas estrangeiras, a maioria dos estudos existentes se concentra em métodos mais convencionais e menos envolventes. São escassas as investigações aprofundadas que se debruçam sobre o modo como características específicas dos jogos, tais como a interatividade, a imersão e os elementos narrativos, impactam o aprendizado e a expansão do vocabulário em língua estrangeira (Levay, 2015; Centenaro, 2016; Rocha, 2017; Silva, 2020; Leão-Junqueira, 2020; Murta, Pontes, Souza, 2022; Pushkina, Krivoshlykova, 2022). Essa deficiência de conhecimento torna-se evidente pela ausência de pesquisas abrangentes que explorem o potencial intrínseco dos jogos como instrumento eficaz no desenvolvimento lexical.

Diante disso, emerge as seguintes reflexões: Qual é a percepção dos participantes da pesquisa a respeito do impacto dos jogos na ampliação do vocabulário em língua estrangeira? Como as características interativas e imersivas dos jogos podem influenciar o processo de assimilação de novas palavras e expressões em um idioma estrangeiro, segundo o ponto de vista dos jogadores? Este estudo almeja aprofundar-se nessas indagações por meio da aplicação de questionários de campo, viabilizando que os participantes compartilhem suas impressões e vivências acerca da utilização de jogos para enriquecer o vocabulário.

Com base na compreensão adquirida a partir das perspectivas dos participantes, a presente pesquisa visa colmatar a lacuna de conhecimento ao examinar o impacto dos jogos na expansão vocabular em línguas estrangeiras, tendo como referência a visão dos jogadores. O deciframento de como os jogadores percebem a influência dos jogos em seu vocabulário proporciona visões esclarecedoras sobre a eficácia e as vantagens dessas mídias no âmbito do aprendizado de idiomas.

¹ Neste trabalho, é abordado exclusivamente a noção de “língua estrangeira”, destacando o “inglês” como exemplo, em vez de explorar as designações de “língua adicional”, “idioma suplementar/extra”, “L2”, ou outros termos relacionados, comumente utilizados na Linguística Aplicada. É optado por essa abordagem devido à sua ampla compreensão e porque o inglês não é o idioma nativo dos participantes da pesquisa.

Essa abordagem fornecerá uma visão panorâmica das percepções dos jogadores e estabelecerá um alicerce sólido para futuras pesquisas e estratégias pedagógicas dentro deste domínio. Como objetivo geral, este trabalho busca: Investigar, através da aplicação de questionários em campo, o efeito dos jogos na expansão do vocabulário em língua estrangeira em diversas instituições de Santa Inês – MA. E quanto aos objetivos específicos, contou com quatro, sendo eles:

- I. Explorar a percepção dos participantes sobre o papel dos *games* no aprendizado de vocabulário em língua estrangeira e como a participação ativa dos jogadores na facilitação, na assimilação e a retenção de novos termos.
- II. Avaliar a influência das características imersivas dos *games* no processo de ampliação do vocabulário em língua estrangeira e como a vivência de situações virtuais na exposição constante à língua-alvo podem contribuir para o desenvolvimento linguístico.
- III. Analisar a relação entre o engajamento dos jogadores nos *games* e a aquisição de vocabulário em língua estrangeira, examinando como o envolvimento emocional, a motivação e a persistência influenciam o aprendizado e a assimilação de novas palavras e expressões.
- IV. Expor como as características de traços interativos e imersivos dos jogos podem exercer influência sobre o processo de aprendizagem e a aquisição de novas palavras e expressões.

Quanto ao que justifica a pesquisa, sabe-se que no atual contexto de crescente globalização, a aquisição de proficiência em línguas estrangeiras, ainda mais a língua inglesa, assume um papel de destaque como habilidade essencial. Contudo, a expansão do repertório vocabular além do ambiente convencional de sala de aula frequentemente se apresenta como um desafio para numerosos estudantes (Franco, 2018).

A medida em que os jogos eletrônicos experimentam uma popularidade crescente (Rocha, 2017), emerge uma oportunidade singular para explorar a viabilidade de sua aplicação no âmbito educacional e linguístico. É no escopo dessa perspectiva que a presente pesquisa traz os efeitos dos jogos eletrônicos na ampliação do léxico em língua estrangeira e mediante a utilização de questionários aplicados de forma criteriosa. Por meio dessa estratégia metodológica, almeja-se coligar informações e percepções dos participantes a respeito da contribuição potencial dos jogos no enriquecimento do vocabulário em língua estrangeira.

Através da oferta de um ambiente caracterizado por imersão e interatividade, os jogos eletrônicos podem incitar os jogadores a se relacionarem com o idioma estrangeiro de forma contextualizada. A perspectiva aqui, é que esse envolvimento dinâmico com a língua possa conduzir a uma ampliação do vocabulário dos participantes, mais natural e significativa. E, no âmbito das expectativas quanto aos desdobramentos desta pesquisa, os resultados antecipados detêm o potencial de contribuir para o desenvolvimento de abordagens pedagógicas inovadoras no domínio do ensino de línguas estrangeiras.

Nas próximas seções deste trabalho, aprofundaremos a exploração dos objetivos delineados, detalhando também os procedimentos metodológicos adotados durante a condução da pesquisa. Descrevendo minuciosamente as etapas que orientaram a coleta de dados, destacando as estratégias empregadas para garantir a validade e a confiabilidade dos resultados. Em seguida, é dedicada uma atenção à análise dos dados obtidos, apresentando resultados decorrentes das observações e interpretações realizadas. Essas seções visam oferecer uma compreensão abrangente do processo de pesquisa, desde a definição de objetivos até a análise criteriosa dos resultados, contribuindo para a solidez e a relevância dos achados apresentados.

2 **GAMES E O APRENDIZADO DE LÍNGUA ESTRANGEIRA**

2.1 **O papel dos *games* no aprendizado de vocabulário em língua estrangeira**

O papel dos *games* no aprendizado de vocabulário em língua estrangeira tem despertado interesse como uma abordagem inovadora e promissora. “A popularização do uso de jogos virtuais evidencia-se, também, pelo número de seus usuários que vem crescendo notavelmente nos últimos anos” (Rocha, 2017, p. 2). Os *games* oferecem um ambiente interativo e imersivo, permitindo aos jogadores vivenciarem situações reais e contextos virtuais em língua estrangeira. Essa imersão proporciona uma experiência de aprendizado engajadora, onde os jogadores são expostos a uma variedade de palavras, expressões e contextos linguísticos, promovendo a ampliação do vocabulário. Segundo Silva e Toassi (2020, p. 260):

Nas escolas e universidades, por exemplo, é cada vez mais comum o uso de dispositivos como *data shows*, computadores, lousas digitais e sistemas de informação. Nas salas de aula, o uso de recursos como apresentação de slides, filmes, videoaulas, internet, tecnologia móvel, entre outros, já são comuns. Esses elementos têm sido úteis para viabilizar e tornar mais eficientes o ensino e aprendizagem de um modo geral (Silva; Toassi, 2020, p. 260).

Com tantos recursos, temos o grande brilho, os *games*, oferecem uma ampla gama de recursos que contribuem para o desenvolvimento do vocabulário em língua estrangeira. “Embora o uso de videogames tenha como finalidade principal o entretenimento, na maior parte das vezes, há indícios de que essa ferramenta também pode contribuir no processo de ensino e aprendizagem da língua inglesa.” (Silva; Toassi, 2020, p. 260). Diálogos e interações com personagens virtuais fornecem exemplos autênticos de uso da língua, permitindo aos jogadores praticar e assimilar novas palavras e expressões em um contexto significativo.

Além disso, as legendas e textos presentes nos jogos auxiliam na compreensão de vocabulário específico, proporcionando uma associação entre a palavra escrita e sua pronúncia. A narrativa e o enredo dos *games* também desempenham um papel importante no aprendizado de vocabulário em língua estrangeira. Conforme bem dizem as pesquisadoras Silva e Toassi (2020):

A interatividade que o jogador tem com o videogame permite que suas decisões e controles acionem eventos no jogo que são visualizados pelo jogador e o levam a tomar outra decisão que acionará outros eventos e assim por diante. Muitas vezes esses eventos disparam instruções que precisam ser lidas ou ouvidas e interpretadas pelo jogador para que ele consiga avançar no jogo. Em jogos *on-line*, *multiplayer*, o jogador pode, ainda, pedir ajuda, ou colaborar com outros jogadores. (Silva; Toassi, 2020, p. 265).

Através das histórias envolventes dos jogos, os jogadores são expostos a diferentes situações e cenários, o que permite o contato com vocabulário diversificado e a contextualização do seu uso. Além disso, a comunicação com outros jogadores *on-line* em um ambiente *multilíngue* oferece a oportunidade de interagir e praticar a língua estrangeira de forma real, desenvolvendo habilidades comunicativas e ampliando o repertório vocabular. (Silva; Tossi, 2020).

No entanto, é importante ressaltar que o papel dos *games* no aprendizado de vocabulário em língua estrangeira deve ser complementar e integrado a outras práticas educacionais. Ademais, “[...] a inclusão de jogos por si só na escola, não é garantia de aprendizagem, se não houver um planejamento eficaz da integração de tal tecnologia na sala de aula” (Centenaro; Reis, 2017, p. 39). Os jogos não devem ser vistos como a única solução, mas sim como uma ferramenta eficaz para tornar o aprendizado mais envolvente e motivador. A utilização adequada dos *games* no contexto educacional, aliada a estratégias pedagógicas eficientes, pode potencializar o desenvolvimento do vocabulário em língua estrangeira, proporcionando uma experiência de aprendizado mais significativa e duradoura para os estudantes (Centenaro, 2016).

A ideia central da autora é que a integração dos jogos no contexto educacional, quando realizada de maneira apropriada, tem o potencial de aprimorar o desenvolvimento do vocabulário em língua estrangeira. Através dessa abordagem, busca-se não apenas tornar o aprendizado mais envolvente, mas também, criar uma experiência de aprendizagem que seja mais significativa e duradoura para os estudantes.

Diante da compreensão da importância dos jogos no contexto educacional, como destacado anteriormente, será direcionada agora o foco para a etapa crucial do processo de aprendizado: a ampliação do vocabulário em língua estrangeira. Nesta próxima seção, explora-se não apenas a simples incorporação de novas palavras, mas também o entendimento profundo de seu significado e uso, essenciais para uma comunicação eficaz.

2.2 O processo de ampliação do vocabulário em língua estrangeira

O processo de ampliação do vocabulário em língua estrangeira é uma etapa fundamental no aprendizado de um novo idioma. Envolve a aquisição e assimilação de novas palavras, expressões e termos específicos de uma língua diferente da nativa. Esse processo não se limita apenas ao aumento do número de palavras conhecidas, mas também à compreensão de seu significado, uso adequado e aplicação em diferentes contextos comunicativos.

A ampliação do vocabulário em língua inglesa pode ocorrer por meio de diversas estratégias e recursos educacionais. Além do estudo sistemático de listas de palavras e glossários, a exposição contínua à língua-alvo desempenha um papel fundamental.

A leitura de textos autênticos, como livros, artigos, revistas e *sites* em língua estrangeira, permite que os aprendizes entrem em contato com uma ampla variedade de vocabulário e assimilem novas palavras contextualmente. Além disso, a prática oral, como conversas, debates e interações com falantes nativos, é essencial para fortalecer o vocabulário ativo e a fluência verbal (Pinheiro, 2022).

No processo de ampliação do vocabulário em língua estrangeira, é importante destacar a relevância do contexto. Aprendizes precisam não apenas conhecer as palavras isoladamente, mas também, compreender como elas são usadas em diferentes situações comunicativas. Por isso, a exposição a contextos autênticos, como filmes, séries, músicas e *podcasts*, desempenha um papel significativo na assimilação e no fortalecimento do vocabulário em língua estrangeira, como bem diz Pinheiro (2022):

O professor pode fazer uso de diversas ferramentas para ensinar língua inglesa, principalmente no que se trata do ensino de vocabulário. É possível fazer uso de imagens representativas, músicas, textos, áudios, entre outras ferramentas que auxiliam o professor no ensino-aprendizagem. Os alunos precisam de tarefas e atividades para ajudá-los a organizar seu léxico, para que construam redes de associações (Pinheiro, 2022, p. 77).

Além disso, é fundamental que os aprendizes adotem uma abordagem ativa e engajada no processo de ampliação do vocabulário. Isso envolve o uso de estratégias de aprendizagem, como a associação de palavras com imagens, a criação de *flashcards*, a prática de jogos de vocabulário e a revisão constante do vocabulário aprendido, já que segundo Pinheiro (2022, p. 80) “ao ensinar, o professor explora os sentidos” do estudante.

O emprego de recursos tecnológicos, como aplicativos e plataformas *on-line* voltados para o ensino de vocabulário, também pode ser uma ferramenta eficaz para auxiliar no processo de ampliação do vocabulário. Em resumo, o processo de ampliação do vocabulário em língua estrangeira é um componente essencial no aprendizado de um novo idioma. Requer uma

abordagem multifacetada, envolvendo exposição contínua à língua-alvo, prática oral, contexto autêntico e uso de estratégias de aprendizagem. A combinação desses elementos contribui para o enriquecimento do vocabulário ativo e passivo, melhorando a habilidade dos aprendizes em se comunicar de maneira efetiva e precisa no idioma estrangeiro.

2.3 O engajamento dos jogadores nos games e a aquisição de vocabulário

A ampliação do vocabulário em língua estrangeira, como discutido na seção anterior, é fundamental para o aprendizado eficaz de um novo idioma. Além das abordagens tradicionais, como exposição contínua e prática oral, o emprego de recursos tecnológicos oferece uma perspectiva inovadora. Nesse contexto, a análise do engajamento dos jogadores nos games revela-se crucial, os *games* proporcionam uma experiência imersiva e interativa, despertando o interesse e mantendo a atenção dos aprendizes.

O engajamento dos jogadores nos *games* desempenha um papel importante na aquisição de vocabulário em língua estrangeira, eles oferecem uma experiência imersiva e interativa, capturando a atenção e o interesse dos jogadores. Esse alto nível de engajamento pode contribuir significativamente para a aprendizagem e aquisição de novo vocabulário. “Para os estudantes de língua inglesa, gastar tempo em jogos eletrônicos com *interface* em inglês pode trazer benefícios ao seu aprendizado do idioma alvo.” (Silva; Toassi, 2020, p. 270).

Quando os jogadores estão imersos em um ambiente virtual de língua estrangeira, eles são constantemente expostos a diferentes palavras, expressões e frases. Essa exposição contínua cria oportunidades para que os jogadores assimilem e internalizem o vocabulário de maneira mais eficiente. Ao enfrentar desafios, completar missões ou interagir com personagens virtuais, os jogadores são expostos a contextos autênticos nos quais o vocabulário é usado de forma natural e relevante. Conforme dito pelas autoras:

Os *videogames* podem ser muito atraentes e estimulantes, pois são capazes de proporcionar aos alunos o protagonismo de sua trajetória no mundo do jogo. Além do mais, mesmo fora da sala de aula, o jogo pode continuar sendo uma ferramenta de apoio, pois o jogador pode escolher quando, onde e por quanto tempo irá jogar (Silva; Toassi, 2020, p. 269).

O engajamento nos *games* pode estimular a motivação intrínseca dos jogadores para a aprendizagem de vocabulário em língua estrangeira. A natureza competitiva dos jogos, as recompensas e os sistemas de progressão podem criar um ambiente motivador, incentivando os jogadores a explorar e buscar o aprimoramento do seu vocabulário. O senso de conquista e a sensação de estar imerso em um mundo virtual envolvente podem aumentar a motivação e o desejo de aprender mais palavras e expressões em língua estrangeira:

O uso de novos recursos em sala de aula pode amplificar a motivação do aluno, e no caso dos *videogames*, pode ajudar o professor a estabelecer uma relação de proximidade com o aluno, já que jogos eletrônicos são parte do meio onde vive, e, dessa forma, trazem para dentro da sala de aula parte de seu mundo. Inserir os jogos no ambiente de ensino também pode despertar o interesse do aluno em participar de tarefas em sala de aula, bem como despertar seu interesse na língua estrangeira [...] (Silva; Toassi, 2020, p. 270).

Adicionalmente, o engajamento nos *games* pode proporcionar uma prática constante e repetitiva do vocabulário em língua estrangeira. Engajar-se em jogos transcende a mera diversão; é uma experiência que vai além do simples passatempo (Mconigal, 2017). Ao jogar, os jogadores são expostos repetidamente a determinadas palavras e frases, o que pode facilitar a retenção e a consolidação do vocabulário na memória.

A repetição frequente em um contexto lúdico e envolvente pode contribuir para a familiarização e a automatização do vocabulário em língua estrangeira, pois:

[...] repetir, no sentido de reproduzir alguma coisa diversas vezes, uma vez após a outra não é, de fato, o que as crianças precisam. O que os aprendizes de uma língua precisam é de contatos diversos com a linguagem através de diferentes atividades, por exemplo. (Levay, 2015, p. 29-30).

Ademais, é importante ressaltar que o engajamento nos *games* deve ser acompanhado por práticas complementares. Os jogos podem ser uma ferramenta valiosa para a aquisição de vocabulário, mas não devem substituir a exposição à língua em outros contextos, como a leitura de textos autênticos, a interação com falantes nativos e a prática oral. Combinar o engajamento nos *games* com outras estratégias de aprendizagem pode potencializar a aquisição e o desenvolvimento do vocabulário em língua estrangeira.

Com isso, sabe-se que o engajamento dos jogadores nos *games* desempenha um papel relevante na aquisição de vocabulário em língua estrangeira. Os *games* oferecem uma experiência imersiva, motivadora e repetitiva, que expõe os jogadores a uma ampla gama de palavras e contextos linguísticos. No entanto, é importante considerar os *games* como parte de uma abordagem integrada, combinando o engajamento nos jogos com outras práticas de aprendizagem para uma aquisição eficaz e sustentável do vocabulário em língua estrangeira. E nesse sentido, na próxima seção é explorada uma maior profundidade da influência desses elementos na aquisição de vocabulário na aprendizagem.

2.4 O impacto dos traços interativos e imersivos dos jogos na aprendizagem

James Paul Gee (2007) destaca-se como um dos precursores na discussão sobre a aplicação de jogos no contexto educacional. Ele estabelece uma sólida conexão entre jogos e o processo de aprendizagem voltado para os estudantes contemporâneos, sustentando que a nova forma de alfabetização desenvolvida durante os jogos propicia a aquisição de domínio, agência e controle de habilidades, as quais podem ser prontamente transferidas para atender a objetivos educacionais mais abrangentes.

Os traços interativos e imersivos dos jogos desempenham um papel fundamental no processo de aprendizagem e na aquisição de novas palavras e expressões. Essas características oferecem um ambiente envolvente que mantém os jogadores comprometidos por longos períodos, permitindo uma exposição constante à língua estrangeira. A contextualização realista dos ambientes virtuais dos jogos simula situações do mundo real, facilitando a compreensão e aplicação prática do vocabulário (Silva; Toassi, 2020).

A aprendizagem ativa é promovida, já que os jogos frequentemente exigem tomada de decisões rápidas e resolução de problemas, incentivando a busca ativa por informações e a descoberta natural de novas palavras. Além disso, o *feedback* imediato proporcionado pelos jogos contribui para a correção de erros linguísticos em tempo real, aprimorando o vocabulário de maneira eficaz.

A vida cotidiana, por sua vez, não proporciona de maneira tão acessível as delícias meticulosamente elaboradas, os desafios emocionantes e o profundo vínculo social conquistado nos ambientes virtuais. A realidade, devido à sua natureza, não estimula nossa motivação com a mesma eficácia. Ela não foi projetada para otimizar nosso potencial e não foi pensada para nos proporcionar felicidade. (Mcgonigal, 2017).

A personalização da experiência em muitos jogos permite que os jogadores explorem áreas de interesse específicas, tornando o aprendizado mais relevante. A motivação intrínseca, alimentada pela natureza lúdica dos jogos, impulsiona a persistência no aprendizado, mesmo diante de desafios linguísticos, favorecendo a absorção de novas palavras e expressões.

Os visionários da indústria de jogos compreendem de maneira ímpar a arte de inspirar esforços intensos e dedicação incansável. Eles possuem um conhecimento profundo sobre como fomentar a cooperação e a colaboração em dimensões antes inexploradas, constantemente inovando para estimular os jogadores a enfrentar desafios mais complexos, prolongando sua dedicação e envolvendo comunidades cada vez mais amplas (Mcgonigal, 2017).

A replicação de situações da vida real nos jogos, que simulam interações sociais e tarefas cotidianas, cria oportunidades para a prática de vocabulário útil no dia a dia. Esse ambiente propício contribui para a transferência de conhecimento do virtual para o real, consolidando o aprendizado de maneira eficiente.

Em resumo, os jogos, ao incorporarem esses elementos, oferecem um meio envolvente, significativo e eficaz para a aprendizagem de línguas, promovendo a assimilação natural de novas palavras e expressões. Vale lembrar também dos ensinamentos, sensações proporcionadas, exemplos que podem ser incorporados na vida pessoal do indivíduo. E, de fato, é inegável: nos dias atuais, os jogos de computador e *videogames* estão suprimindo necessidades humanas autênticas que o mundo real tem falhado em atender. Proporcionam recompensas que a realidade muitas vezes não consegue oferecer, ensinando, inspirando e envolvendo de maneiras que a sociedade nem sempre consegue.

No próximo capítulo, dedicado aos procedimentos metodológicos, são delineados cuidadosamente a estratégia adotada para conduzir esta pesquisa, apresentando a metodologia aplicada e detalhando os procedimentos utilizados para a coleta de dados. Esses recursos são fundamentais não apenas para a realização deste estudo, mas também para contribuir significativamente com o avanço do conhecimento no campo do ensino de línguas.

3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Para a realização dessa pesquisa foi utilizado o Manual para normalização de trabalhos acadêmicos (UEMA, 2023) e as orientações da Associação Brasileira de Normas Técnica vigente (ABNT, 2023). A metodologia aplicada para a execução do trabalho foi feita por meio de pesquisas bibliográficas, por fim, a aplicação de um questionário a instituições de ensino. Como forma de aprofundamento na temática abordada, o trabalho possui estudos encontrados em livros, dissertações, teses e artigos filtrados dos últimos 5 anos no Google Acadêmico que discorre sobre as implicações do tema.

3.1 Tipo de pesquisa utilizada

Primeiro foi feita uma aplicação dos questionários direcionada a um grupo de participantes criteriosamente selecionados, embasando-se em critérios predefinidos que englobam tanto a experiência prévia em jogos eletrônicos quanto em aprendizado de línguas estrangeiras. Tal abordagem garante a obtenção de dados pertinentes e orientados à elucidação do impacto dos jogos na expansão do léxico.

A técnica de pesquisa por meio dos questionários e entrevistas semiestruturadas “tem como objetivo principal a obtenção de informações do entrevistado, sobre determinado assunto ou problema” (Lakatos, Marconi, 2017, p. 196). Ademais, acerca de pesquisa bibliográfica, para Amaral (2007, p. 1) os trabalhos com essa linha buscam o: “levantamento, seleção, fichamento e arquivamento de informações relacionadas à pesquisa”, trazendo assim mais embasamento para o trabalho apresentado.

3.2 Aplicação

No contexto deste trabalho, foi adotada uma abordagem metodológica diversificada para a coleta de dados. A fim de obter uma visão abrangente sobre o tema em questão, foram incluídos três grupos distintos: alunos do 9º ano do ensino fundamental, alunos do 3º ano do ensino médio e universitários de um curso de inglês.

Para os alunos do 9º ano do ensino fundamental e do 3º ano do ensino médio, da rede pública e da rede particular de ensino, os questionários foram impressos e distribuídos nas respectivas escolas. Antes da aplicação, todos os participantes receberam o termo de consentimento para solicitarem a autorização com a assinatura do pai ou responsável.

Essa abordagem permitiu a coleta de dados diretamente dos participantes em um ambiente familiar e confortável. Os questionários impressos foram cuidadosamente elaborados, incluindo algumas perguntas objetivas e outras subjetivas que abordam aspectos relacionados ao impacto dos *games* no desenvolvimento do vocabulário em língua estrangeira.

No caso dos acadêmicos do curso de inglês, devido as constantes preocupações da universidade, o questionário foi disponibilizado em formato digital por meio do *Google Forms*, mas o termo de autorização ainda foi entregue de forma impressa. Essa opção ofereceu conveniência e facilidade de acesso aos participantes, permitindo que eles preencham o questionário de forma remota e com mais calma.

As perguntas do questionário foram cuidadosamente selecionadas para capturar informações relevantes sobre a percepção dos participantes em relação ao impacto dos *games* na ampliação do vocabulário em língua estrangeira. Elas abordam tópicos como familiaridade com os *games*, percepção sobre o uso dos *games* para a ampliação do vocabulário, características dos *games* que podem contribuir para esse processo, e a opinião sobre a eficácia dos *games* como ferramenta complementar no ensino de idiomas.

3.3 Pós-aplicação

Após a coleta dos dados, foi realizada uma verificação detalhada dos resultados. Os dados coletados dos questionários impressos foram tabulados e analisados quantitativamente, enquanto os dados do questionário *on-line* foram processados digitalmente. Isso permitiu uma comparação entre os diferentes grupos e uma compreensão mais profunda da percepção dos participantes em relação ao impacto dos *games* no desenvolvimento do vocabulário em língua estrangeira.

Essa abordagem metodológica diversificada visou obter uma visão mais ampla e abrangente sobre o tema em estudo, incorporando diferentes grupos de participantes e diferentes formatos de coleta de dados.

Os resultados obtidos visam contribuir para o avanço do conhecimento sobre a influência dos *games* na ampliação do vocabulário em língua estrangeira, fornecendo subsídios valiosos para o campo do ensino de línguas e o desenvolvimento de estratégias pedagógicas efetivas.

É válido destacar que todos os participantes foram devidamente esclarecidos acerca dos propósitos da pesquisa, concedendo-se o consentimento prévio à sua participação na resposta aos questionários, por meio o Termo de Assentimento Livre Esclarecido - TALE. A salvaguarda da confidencialidade e anonimato dos participantes é primordial, uma vez que os dados coletados foram tratados de forma agregada, a fim de preservar a privacidade.

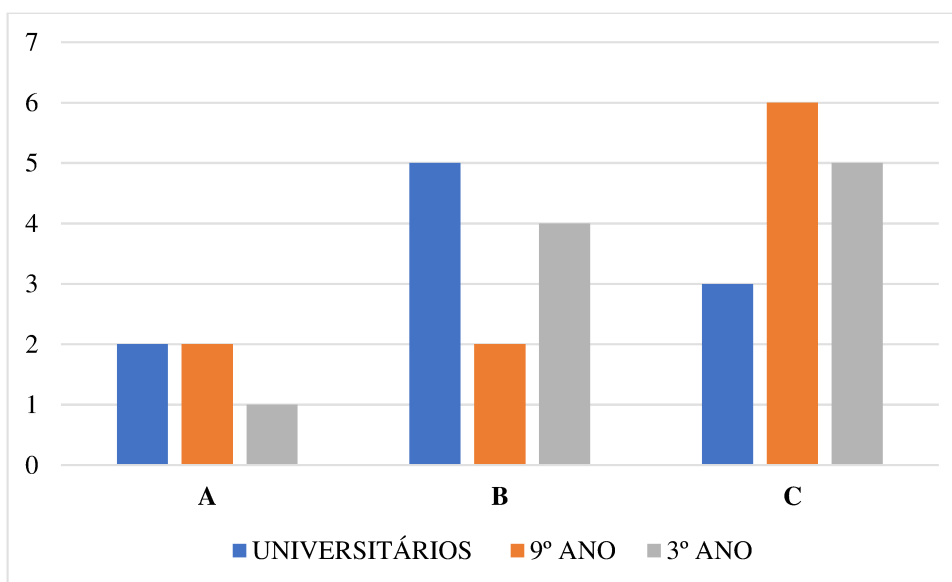
4 ANÁLISE DOS RESULTADOS

O questionário forneceu uma visão interessante sobre os hábitos de jogo de estudantes de diferentes instituições, representadas por nomes fictícios de jogos: *Elden Ring* (Universidade), *Zelda* (instituição onde encontra-se o 9º ano) e *Nier: Automata* (instituição do 3º ano). Foram selecionados dez estudantes de cada instituição, sendo eles selecionados aleatoriamente dentre mais de 15 participantes em cada uma delas.

A primeira questão foi sobre: “Qual é a sua familiaridade com games?” e tendo como alternativas: (a) não jogo games, (b) jogo ocasionalmente e (c) jogo regularmente. Tivemos o grupo de universitários, da universidade *Elden Ring*, onde a maioria demonstrou um envolvimento considerável com jogos, com 5 dos 10 participantes indicando que: (b) jogam ocasionalmente; outros 3 dos participantes declarando (c) jogar regularmente; e 2 declararam (a) não jogar games.

Esse resultado pode ser atribuído à disponibilidade de tempo e autonomia associada à vida universitária, proporcionando aos estudantes mais liberdade para se envolverem com atividades de lazer, como jogar videogames. Tal resultado pode ser comparado no **Gráfico 1** em contraste como os estudantes da educação básica:

Gráfico 1: familiaridade com os games



Fonte: O autor (2023)

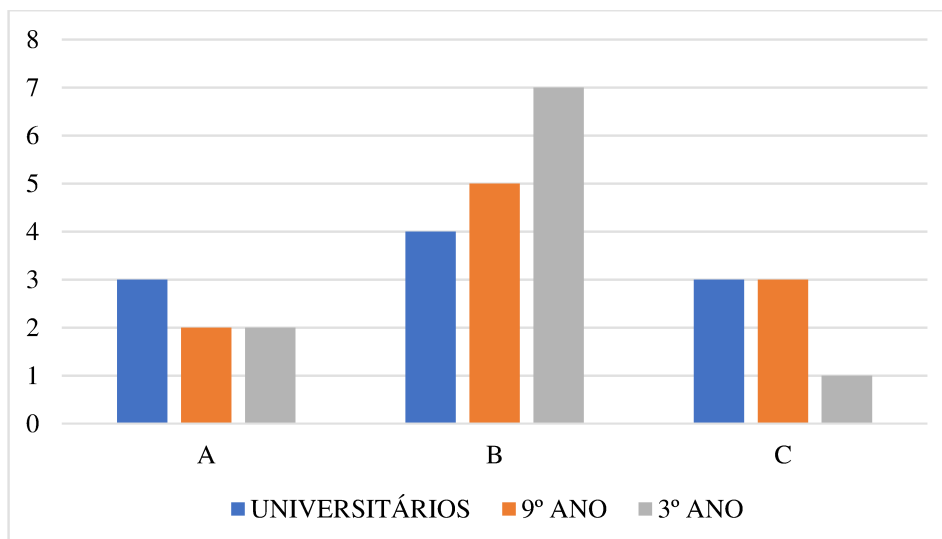
Os resultados obtidos na turma de 9º ano, da instituição *Zelda*, sugerem uma preferência por jogos entre os alunos desse nível de ensino. Surpreendentemente, 6 dos 10 participantes indicaram que: (c) “jogam regularmente”, o que pode refletir o interesse crescente nessa faixa etária pelo universo dos jogos eletrônicos; 2 responderam que: (b) “jogam ocasionalmente”; e também 2 disseram que: (a) “não jogam”. O ambiente escolar e a busca por atividades recreativas podem influenciar esses resultados, evidenciando que a adolescência é um período propício para a exploração de diferentes formas de entretenimento digital.

Na turma de 3º ano, do centro de ensino *Nier: Automata*, observou-se uma distribuição mais equilibrada nas respostas. A maioria dos participantes, 5 entre os 10 dos indagados, indicaram que: (c) “jogam regularmente”, com um número menor de 4 participantes afirmam que: (b) “jogar ocasionalmente”; e 1 (a) “nunca jogam”. Esse padrão pode refletir a transição para o final da escolaridade secundária, quando os estudantes enfrentam demandas acadêmicas mais intensas, limitando o tempo disponível para atividades de lazer mais frequentes.

Em suma, os resultados desta questão apontam para uma correlação potencial entre o nível de ensino e o envolvimento dos estudantes com *videogames*, destacando a influência do ambiente educacional e das faixas etárias na dinâmica dos hábitos de lazer digitais.

Em relação à contribuição dos *videogames* para a ampliação do vocabulário em língua estrangeira a pesquisa revela pontos interessantes. A segunda questão: “**Você acredita que os games podem ajudar na ampliação do vocabulário em língua estrangeira?**” teve as seguintes alternativas: **(a) sim, totalmente; (b) sim, em certa medida; (c) não, não acredito.** Isso trouxe como objetivo verificar se os participantes acreditam no potencial dos *games*, conforme apresentado no **Gráfico 2**:

Gráfico 2: acredita que os games ajudam na ampliação do vocabulário



Fonte: O autor (2023)

Notavelmente, entre os universitários da instituição *Elden Ring*, a maioria dos participantes, 5 de 10, expressou a crença de que os jogos podem contribuir significativamente para a expansão do vocabulário em língua estrangeira na alternativa (a): “sim, totalmente”; 4 escolheram que acreditam em (b): “sim, certa medida”; e apenas 1 desacredita (c): “não, não acredito”. Esse resultado pode ser atribuído à maturidade acadêmica dos universitários, que podem reconhecer os benefícios cognitivos associados à interação com jogos, como a exposição a contextos linguísticos variados e a incorporação de vocabulário específico relacionado aos jogos.

Na turma de 9º ano da escola *Zelda*, observamos uma distribuição de respostas que sugere uma perspectiva mais moderada. A maioria dos participantes, 8 de 10, escolheu a opção (b), indicando acreditar que os jogos podem contribuir em certa medida para a ampliação do vocabulário em língua estrangeira; E 2 indagados acreditam totalmente em (a). Por mais que nenhum participante tenha escolhido a opção que reflete a falta de crença (c), esse resultado pode refletir uma visão mais equilibrada e cautelosa por parte dos estudantes mais jovens, que reconhecem o potencial educacional dos jogos, mas talvez não estejam totalmente convencidos de sua eficácia.

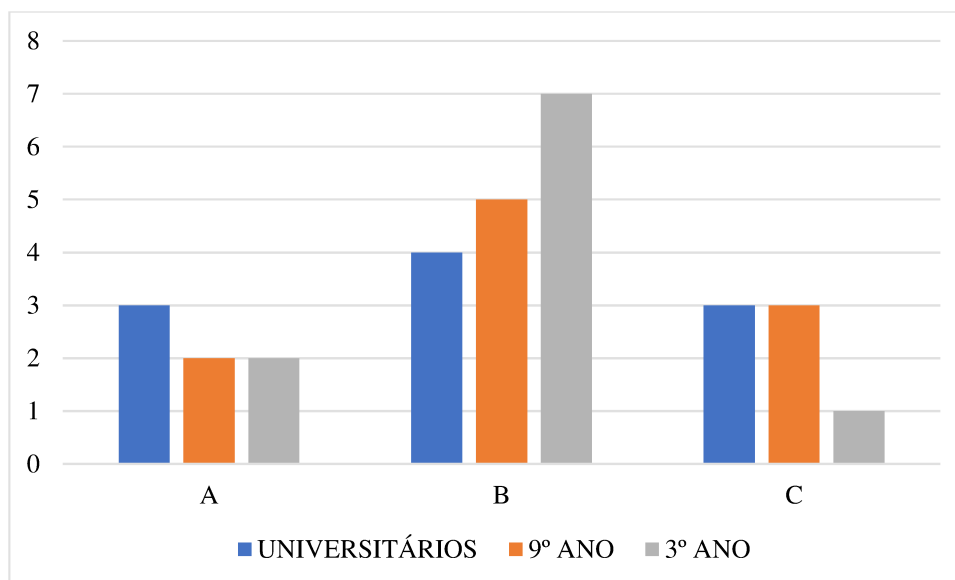
Por fim, na turma de 3º ano do centro de ensino *Nier Automata*. Os resultados indicam uma divisão equitativa entre as opções (a) e (b). Isso sugere que os estudantes desse grupo veem os *videogames* como uma ferramenta eficaz para aprimorar o vocabulário em língua estrangeira, mas ainda mantêm alguma moderação em suas crenças, não escolhendo a opção (c), e criando assim uma neutralidade demonstrada pelas duas primeiras alternativas, o grupo todo acredita, mas ainda não há uma firmeza por parte de todos na decisão.

A influência do contexto educacional e a maturidade dos estudantes podem contribuir para essa perspectiva equilibrada. Entende-se então que os resultados da questão abordada, refletem uma gama de atitudes em relação à capacidade dos *videogames* de ampliar o vocabulário em língua estrangeira, com nuances que podem ser atribuídas à idade, nível de ensino e maturidade acadêmica dos participantes.

Os resultados da terceira questão: “**Você já percebeu que o seu vocabulário em língua estrangeira foi ampliado por meio dos games?**” fornecem uma perspectiva interessante sobre a percepção dos participantes em relação à ampliação do vocabulário em língua estrangeira por meio dos jogos. Notavelmente, entre os universitários, houve uma distribuição relativamente equilibrada nas respostas: com 3 participantes afirmando que perceberam uma ampliação considerável selecionado a alternativa (a) “**Sim, consideravelmente**”; 4 estudantes indicando um aumento moderado, trazendo as respostas (b) “**Sim, um pouco**”; e 3 relatando a escolha (c) que “**Não perceberam diferença**”.

O padrão das escolhas, sugere uma variedade de experiências entre os estudantes universitários, refletindo que a influência dos jogos na ampliação do vocabulário pode variar de pessoa para pessoa, mesmo dentro do mesmo grupo demográfico. Seguindo a demonstração **Gráfico 3**, analisemos as demais turmas:

Gráfico 3: percepção no vocabulário



Fonte: O autor (2023)

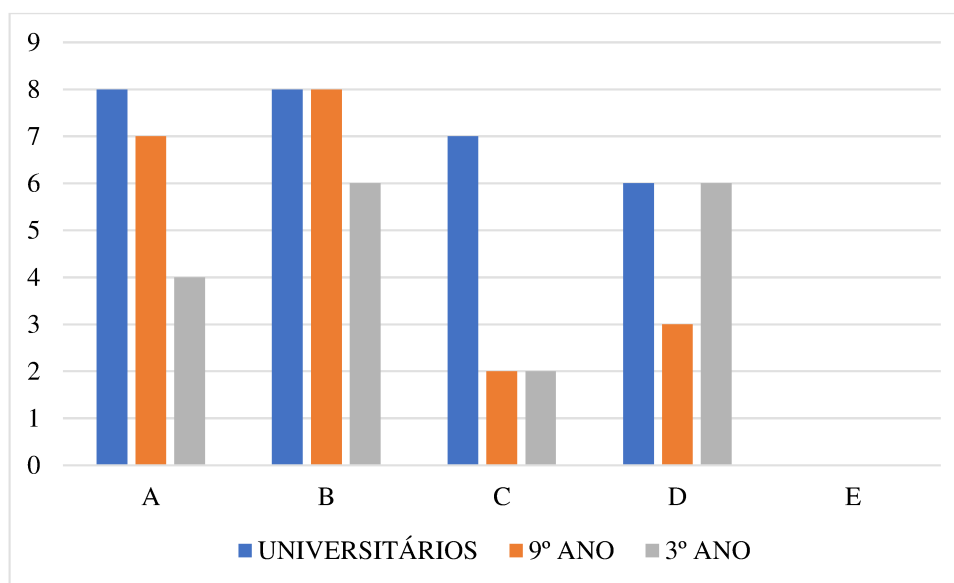
Na turma de 9º ano, os resultados mostram uma inclinação maior para a opção (b), onde 5 dos 10 participantes perceberam uma ampliação moderada do vocabulário em língua estrangeira; 2 perceberam de forma considerável selecionado a alternativa (a); e 3 não notaram diferença, indicando a letra (c). Essas respostas podem indicar que, embora os estudantes mais jovens estejam cientes de algum impacto positivo dos jogos no seu vocabulário, talvez não considerem essa expansão como significativa ou considerável.

Já na turma de 3º ano, os resultados mostram uma tendência mais forte para a opção (b), com 7 dos 10 participantes percebendo um aumento moderado no vocabulário em língua estrangeira; 2 perceberam consideravelmente a alternativa (a); e 1 sinalizou (c) não verificando ampliações. Isso sugere que, nesse grupo, os estudantes têm uma percepção mais clara do benefício linguístico dos jogos e reconhecem que suas habilidades vocabulares foram influenciadas positivamente.

Considerando a análise, os resultados dessa questão indicam que a percepção da ampliação do vocabulário em língua estrangeira por meio dos jogos é variável entre os grupos, sendo influenciada por fatores individuais e talvez pelo nível de exposição e engajamento dos participantes com os *games*.

A quarta questão tem o seguinte questionamento: “**Quais aspectos dos games você acredita que contribuem para a ampliação do vocabulário em língua estrangeira?**” com as alternativas: (a) **Diálogos e interações com personagens**, (b) **Legendas e textos no jogo**, (c) **Narrativa e enredo**, (d) **Comunicação com outros jogadores online** e (e) **Outros**. Seus resultados fornecem uma visão detalhada sobre os aspectos dos jogos que os participantes acreditam contribuir para a ampliação do vocabulário em língua estrangeira, já que os participantes podiam escolher mais de uma opção, segue o **Gráfico 4**:

Gráfico 4: aspectos que contribuem na ampliação do vocabulário



Fonte: O autor (2023)

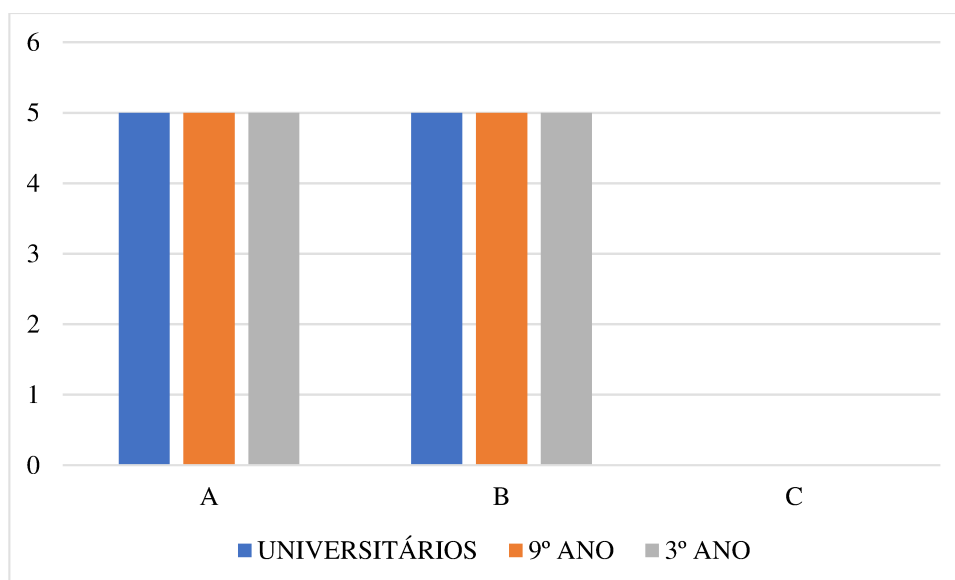
Em *Elden Ring*, a maioria destacou: (a) “os diálogos e interações com personagens” e (b) “as legendas e textos” no jogo como os principais fatores, com 8 respostas para cada de 10 indagados. Isso sugere que, para esse grupo, a imersão nos elementos narrativos e linguísticos dos jogos desempenha um papel significativo na expansão do vocabulário em língua estrangeira. Além disso: (c) “a narrativa e o enredo”; e (d) “a comunicação com outros jogadores *on-line*”, também foram considerados relevantes, com 7 e 6 respostas, respectivamente; E sem escolhas para a alternativa (e).

Na turma do 9º ano, a tendência foi semelhante, com 7 de 10 participantes destacando os diálogos e interações com personagens, na letra (a); 8 mencionando as legendas e textos no jogo (b); e nenhum escolhendo a opção (e). No entanto, nesse grupo, a narrativa e o enredo, letra (c), foi uma opção selecionada por 2 participantes, indicando possivelmente uma ênfase maior nos elementos visuais e interativos dos jogos em detrimento da história. Ademais, 3 dos indagados marcaram que: (d) a comunicação com outros jogadores *on-line* é um dos recursos, esse resultado, talvez esteja refletindo no caso dos participantes mais jovens, geralmente jogarem com pessoas que falam a língua local e outras línguas.

Os resultados da turma do 3º ano indicam uma distribuição mais equilibrada nas escolhas, com 6 dos 10 participantes, enfatizando os diálogos e interações com personagens, na letra (a); 6 destacando as legendas e textos no jogo (b); 2 com a narrativa e o enredo (c); 6 optando pela comunicação com outros jogadores *on-line* (d); e novamente sem escolhas para a adição de outros (e). Isso sugere uma apreciação mais abrangente dos diferentes aspectos dos jogos que podem contribuir para a ampliação do vocabulário em língua estrangeira por parte desses estudantes. Sendo assim, os resultados mostram que os participantes reconhecem uma variedade de elementos nos jogos que podem impactar positivamente o vocabulário em língua estrangeira, destacando a importância das interações linguísticas presentes nos diálogos, legendas e narrativas dos jogos.

Os resultados da quinta questão: **“Você acredita que a imersão em um ambiente virtual de língua estrangeira nos games pode auxiliar na aprendizagem de novas palavras?”** indicam uma notável unanimidade entre os participantes de diferentes grupos quanto à crença na eficácia da imersão em ambientes virtuais de língua estrangeira nos jogos para auxiliar na aprendizagem de novas palavras. Trazendo as seguintes alternativas: **(a) “Sim, definitivamente”**; **(b) “Sim, em certa medida”**; e **(c) “Não, não acredito”**. Tanto entre os universitários, como na turma do 9º ano e do 3º ano, selecionaram respectivamente as opções (a) ou (b), como é apresentado no **Gráfico 5**:

Gráfico 5: a imersão no ambiente virtual



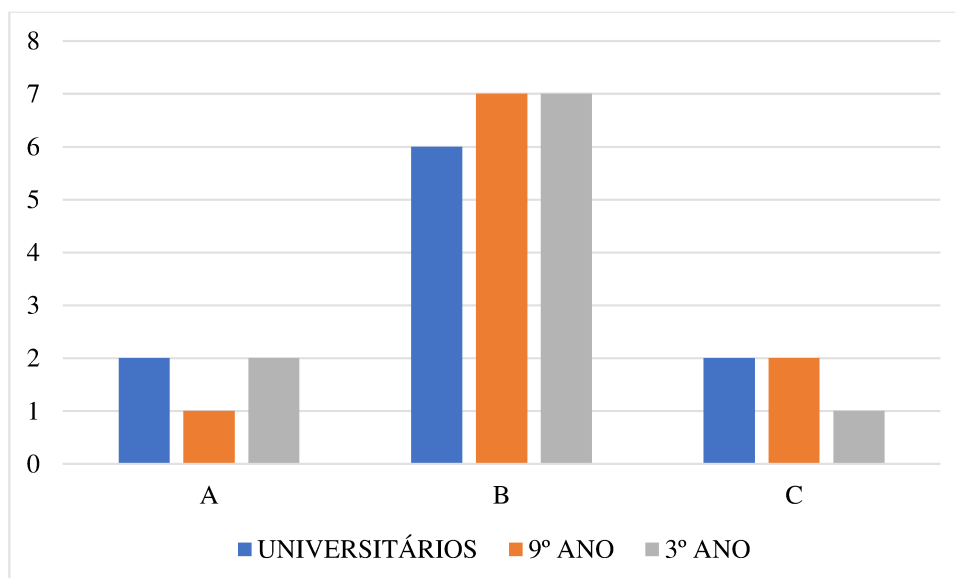
Fonte: O autor (2023)

As escolhas das opções: (a) “Sim, definitivamente” e (b) “Sim, mas em certa medida”, por 50% de cada um dos grupos, sugere uma confiança considerável na capacidade dos jogos em proporcionar uma imersão eficaz, resultando em uma aprendizagem substancial de novas palavras. Essa resposta pode ser interpretada como um reconhecimento da natureza interativa e envolvente dos ambientes virtuais de língua estrangeira nos jogos, que oferecem uma abordagem mais dinâmica e contextualizada para a assimilação de vocabulário.

A ausência de respostas na opção (c) “Não, não acredito” em todos os grupos sugere um consenso generalizado entre os participantes de que os ambientes virtuais dos jogos têm um impacto positivo na aprendizagem de novas palavras em língua estrangeira. Essa uniformidade nas respostas pode ser interpretada como uma indicação de que os participantes reconhecem o potencial educacional e linguístico dos *games* como ferramentas eficazes para o aprendizado de idiomas.

A sexta questão: “**Você sente que jogar games em língua estrangeira melhorou a sua pronúncia e fluência na língua?**”, traz como alternativas: **(a) Sim, consideravelmente;** **(b) Sim, um pouco** e **(c) Não, não senti diferença**. Apresenta como resultados os dados do **Gráfico 6**:

Gráfico 6: os games em língua estrangeira, a melhoria da pronúncia e a fluência



Fonte: O autor (2023)

Por meio desse gráfico é revelado uma distribuição interessante nas percepções dos participantes sobre o impacto do jogo em língua estrangeira na melhoria da pronúncia e fluência. Entre os universitários, a maioria selecionou a opção (b) “Sim, um pouco”, com 6 de 10 respostas, indicando que, para a maioria desse grupo, os jogos contribuíram de alguma forma

para aprimorar a pronúncia e a fluência na língua estrangeira. 2 respostas para a opção (a) “Sim, consideravelmente” e 2 para a opção (c) “Não, não senti diferença”. E isso indicam uma diversidade de experiências e percepções dentro deste grupo.

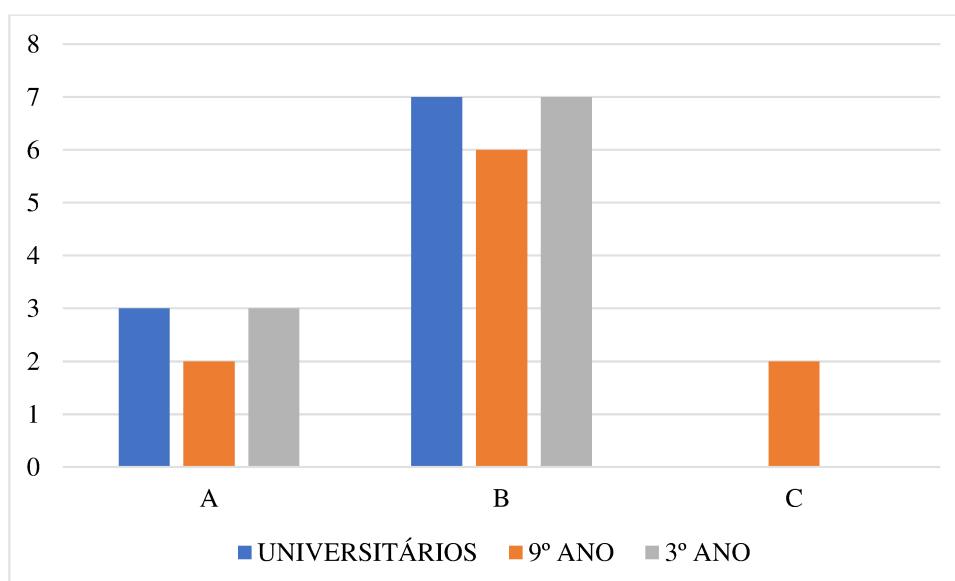
Na turma do 9º ano, representando a escola *Zelda*, a maioria dos participantes, 7 de 10 dos indagado optou pela opção (b) “Sim, um pouco”, indicando uma melhoria percebida na pronúncia e fluência na língua estrangeira em decorrência dos jogos; 1 das respostas para (a) “Sim, consideravelmente”; e 2 para (c) “Não, não senti diferença”, sugerem variações nas experiências e impactos percebidos pelos estudantes mais jovens.

Na turma do 3º ano, os resultados espelham os do 9º ano, com a maioria dos participantes, 7 de 10 escolhendo a opção (b) “Sim, um pouco”, indicando uma percepção positiva em relação à influência dos jogos na pronúncia e fluência; 2 respostas para (a) “Sim, consideravelmente”; e 1 para (c) “Não, não senti diferença”, destacam novamente as diferenças individuais nas experiências de aprendizado por meio dos jogos.

Resumindo, os resultados da sexta questão sugerem que, para a maioria dos participantes, jogar *games* em língua estrangeira contribuiu, em algum grau, para o aprimoramento da pronúncia e fluência na língua, embora haja variações nas percepções individuais dentro de cada grupo demográfico.

A sétima pergunta, e apresentada no **Gráfico 7**, vem esclarecer sobre: “**Você considera que os *games* podem ser uma ferramenta eficaz para complementar o ensino de idiomas?**”, trazendo as seguintes alternativas: (a) **Sim, totalmente**, (b) **Sim, em certa medida** e (c) **Não, não considero eficaz**.

Gráfico 7: os games como ferramentas eficaz para complementar o ensino de idiomas



Os resultados da sétima questão apontam para uma tendência positiva em relação à percepção dos participantes sobre o potencial dos jogos como ferramenta eficaz para complementar o ensino de idiomas. Entre os universitários, a maioria, 7 de 10 participantes, escolheram a opção (b) “Sim, em certa medida”, indicando que, para esses estudantes, os jogos têm um papel significativo, embora talvez não sejam vistos como uma solução única ou total para o ensino de idiomas; E 3 respostas para a opção (a) “Sim, totalmente”, destacando que uma parte dos universitários considera os jogos uma ferramenta eficaz.

Na turma do 9º ano, a opção (b) “Sim, em certa medida” também foi a mais escolhida, com 6 de 10 indagados, sugerindo que a maioria dos participantes nesta faixa etária vê os jogos como uma complementação útil para o ensino de idiomas; 2 respostas foram dadas para a opção (a) “Sim, totalmente”; E 2 para a opção (c) “Não, não considero eficaz”, indicam uma variedade de opiniões dentro desse grupo.

Os resultados na turma do 3º ano são semelhantes aos dos universitários, com a maioria, 7 de 10 estudantes, escolhendo (b) “Sim, em certa medida”, sugerindo uma percepção positiva em relação à eficácia dos jogos como complemento ao ensino de idiomas; 3 respostas para a opção (a) “Sim, totalmente”, e isso ressaltam que uma parte dos participantes nesta turma considera os jogos uma ferramenta totalmente eficaz. Os resultados indicam que, em geral, os participantes reconhecem o potencial dos jogos como uma ferramenta útil para complementar o ensino de idiomas, embora, haja variações nas percepções individuais dentro de cada grupo demográfico.

Para as questões seguintes, foram analisados por meio de nuvem de palavras. As ocorrências são apresentadas em tamanhos diferentes, refletindo a frequência com que foram mencionadas pelos participantes: quanto maior a fonte, maior é o quantitativo dos dados; e quando menor a fonte, menos ocorrências foram apresentadas.

As nuvens de palavras com os resultados da oitava questão: **“Você tem algum *game* em especial que te ajudou com o aprendizado de uma língua estrangeira?”** Destaca os jogos mencionados pelos participantes como sendo especiais no auxílio ao aprendizado de uma língua estrangeira.

Imagem 1: os games que ajudaram com o aprendizado de uma língua estrangeira



Fonte: O autor (2023)

Os resultados revelam uma diversidade de jogos mencionados, com títulos variados como: “GTA”, “Minecraft”, “Roblox”, “Fortnite”, “Fire Emblem Awakening”, “Clash of Clans” e outros. Os dados, nesse caso, foram aglutinados, considerando as respostas das 3 instituições de ensino, contabilizando uma amostra de 30 indagados. A repetição de alguns jogos, como “GTA”, principalmente vindo de turma do 3º ano, sugere que esse título é particularmente significativo para os participantes quando se trata de aprendizado de línguas estrangeiras. Essa nuvem de palavras destaca a amplitude de jogos que os participantes associam ao benefício do aprendizado de idiomas, proporcionando uma visão abrangente das preferências e experiências individuais.

Sendo um grande jogo, com tantos diálogos e uma história envolvente com ações que simulam a realidade, não é surpresa que a palavra principal dessa nuvem seja GTA, “O *Grand Theft Auto* (GTA) é um jogo de ação-aventura de mundo aberto que permitia que se navegasse livremente pelo mapa do jogo”. (Murta; Pontes; Souza, 2022, p. 78)

Os resultados da décima questão revelam as respostas dos participantes ao desafio de: **“Traduzir para o português brasileiro algumas frases ou expressões comuns em jogos”**.

Aqui estão as traduções mais comuns para cada uma das frases:

a) *Follow the train CJ (GTA SA 2002)*:

Universitários: “Siga o trem, CJ.”

9º ano: “Siga o trem, CJ.”

3º ano: “Siga o trem CJ.”

b) *It's me, Mario! (Mario)*:

Universitários: “Sou eu, Mario!”

9º ano: “eu sou Mario!”

3º ano: “Sou eu, Mario!”

c) *What is a man? (Castlevania SOTN)*:

Universitários: “O que é um homem?”

9º ano: “O que é um homem?”

3º ano: “O que é um homem?”

d) *It's dangerous to go alone! (The Legend of Zelda)*:

Universitários: “É perigoso ir sozinho!”

9º ano: sem respostas

3º ano: “É perigoso ir sozinho!”

e) *Finish Him (MK Series)*:

Universitários: “acabe com ele!”

9º ano: sem respostas

3º ano: “finalize-o!”

f) *You win / You lose (Games Series)*:

Universitários: “Você venceu / Você perdeu.”

9º ano: “Você venceu / Você perdeu.”

3º ano: “Você venceu / Você perdeu.”

Essas traduções refletem as interpretações comuns feitas pelos participantes, evidenciando uma compreensão compartilhada dessas expressões dentro do contexto dos jogos. A variedade nas respostas destaca a diversidade de experiências e conhecimentos linguísticos dos participantes em diferentes níveis de ensino. Principalmente, observando que o terceiro ano e os universitários, sendo os que mais responderam as alternativas em contraste da falta de respostas de alguns dos indagados do 9º ano.

CONSIDERAÇÕES

O desenvolvimento deste trabalho monográfico, inicialmente programado para ser aplicado em um período específico, foi impactado pela inesperada greve na instituição em que o pesquisador é graduando, da Universidade Estadual do Maranhão Campus Santa Inês. Essa situação imprevista resultou na necessidade de ajustes nos planos originais, levando à execução do projeto em um momento fora do cronograma inicialmente estabelecido. O contexto em que a pesquisa foi conduzida revelou-se desafiador, pois os alunos encontravam-se em estágios avançados de suas atividades escolares, e os acadêmicos estavam sobrecarregados com uma quantidade significativa de trabalhos.

A volta repentina ao ritmo acadêmico no final do ano, aliada à urgência na aplicação de estágios antes do encerramento do período letivo, contribuiu para um ambiente de intensa demanda e pressão. Apesar dos imprevistos e das dificuldades encontradas, a pesquisa sobre a influência dos jogos no enriquecimento do vocabulário em língua inglesa proporcionou resultados valiosos. A análise dos resultados aponta para a possibilidade de transcender a visão convencional dos jogos como meras fontes de entretenimento, evidenciando que essas plataformas têm o potencial de oferecer não apenas narrativas envolventes, mas também oportunidades de aprendizado de forma descontraída.

Ademais, durante o período de aplicação, foi verificado relatos de pais e de alunos que fizeram lembrar com mais propriedade desta pesquisa. Por exemplo, uma mãe de um aluno (do 9º ano) enquanto falava da nota, disse que um dos seus filhos não gostava de inglês, já o outro amava, e aprendeu boa parte do que sabia com os jogos, ela falou com um grande sorriso. Foi perguntado se ela acreditava que os jogos tinham realmente esse poder, e em suas respostas, trazia grande certeza desse trabalho, além de elogiar a pesquisa depois que foi apresentada brevemente a proposta. Outra experiência, foi ao estudar algumas expressões comuns da língua inglesa para repassar aos alunos em uma disciplina de estágio, em um certo momento após essas aulas, ao jogar alguns jogos, foi notado diversas das expressões estudadas.

A proposta central deste trabalho sustenta a ideia de que os jogos não devem ser subestimados como simples passatempos, mas sim reconhecidos como ferramentas eficazes no processo de ensino-aprendizagem de uma nova língua. A pesquisa sugere que, por meio de jogos, é possível absorver lições não apenas relacionadas às tramas e enredos, mas também em termos de enriquecimento vocabular, comprovada pela participação de alunos e acadêmicos.

Durante o período de aplicação, foi recebido de outras pessoas “testemunhos” acerca do tema, comentários vindos de outras pessoas de fora da pesquisa que ajudaram em muito a continuar e ver que eu estava no caminho certo em escolher este molde de pesquisa.

Apesar dos obstáculos enfrentados durante a condução do projeto, como um legítimo *gamer*; expresso a esperança de que, no futuro, a percepção dos jogos como “apenas um jogo” seja substituída por uma compreensão mais ampla de seu potencial educacional. Acredito que, à medida que a sociedade reconhece a multifuncionalidade dessas ferramentas tecnológicas, os jogos serão valorizados como recursos valiosos para o aprendizado e aprimoramento de habilidades, incluindo o domínio de línguas estrangeiras.

REFERÊNCIAS

ABNT, Associação Brasileira de Normas Técnicas. **NBR 10520, que trata das citações bibliográficas**. Rio de Janeiro, 2023.

AMARAL, João. **Como fazer uma pesquisa bibliográfica**. Fortaleza: UFC: 2007.

CENTENARO, Franciele. *Framework for teaching english by using digital games*. 179 f. Dissertação (Mestrado em Educação). Santa Maria: UFSM, 2016.

CENTENARO, Franciele; REIS, Susana. Jogos digitais em sala de aula de Língua Inglesa: investigação de uma proposta de gestão pedagógica para o ensino. **Linguagem & Ensino**, vol. 20, n. 1 p. 35-60, jan./jun. 2017.

FRANCO, Bárbara. O uso de séries em sala de aula como recurso para ensino de língua inglesa. **Revista CBTeCLE**, vol. 2, n. 2, p. 176-191, 2018.

LAKATOS, Eva; MARCONI, Marina. **Fundamentos de metodologia científica**. São Paulo: Atlas, 2017.

LEÃO-JUNQUEIRA, Luciana. Aquisição de inglês como língua adicional através da mesclagem conceptual em videogames de RPG. **Revista Docência e Cibercultura**, vol. 4, n. 3, p. 387-398, 2020.

LEVAY, Paula. **Jogos digitais no ensino e aprendizagem de inglês para crianças**. 127f. Dissertação (Mestrado em Tecnologia e Gestão em Educação a Distância). Recife: UFRPE, 2015.

MCGONIGAL, Jane. **A realidade em jogo**. Editora Best Seller, 2017.

MURTA, Claudia; PONTES, Marcos; SOUZA, Valeska. **Práticas inovadoras e educação: experiências de ensino de aprendizagem**. Curitiba: Bagai, 2022.

PINHEIRO, Diane. Aquisição de vocabulário em língua inglesa mediado por desenhos. **Revista CBTeCLE**, v. 6, n. 1, p. 76-93, jul. 2022.

PUSHKINA, Anna; KRIVOSHYKOVA, Liudmila. Jogos de aprendizagem de línguas ao ensinar inglês para estudantes jovens. **EntreLínguas**, vol. 8, n. 2, 2022.

ROCHA, Franciele. Jogos digitais no ensino de língua inglesa: uma análise do jogo backpacker. **Revista tecnologias na Educação**, ano 9, num./vol. 23, dez. 2017.

SILVA, Fernando; TOASSI, Pâmela. O papel dos jogos eletrônicos na aquisição da língua inglesa. **Revista do GEL**, vol. 17, n. 1, p. 284-307, 2020.

UEMA. **Manual para normalização de trabalhos acadêmico**. 4ª ed. rev., atual. e ampl. – São Luís: EDUEMA, 2023.

ANEXO**TERMO DE ASSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO - TALE**

Declaro, por meio deste termo, que concordei em participar da pesquisa de campo referente ao projeto de pesquisa intitulado: “O poder dos *games*: a influência na ampliação do vocabulário em língua estrangeira”, desenvolvido pelo pesquisador: Bruno da Silva da Costa e seu orientador Robson de Macêdo Cunha, vinculados ao curso de Letras, da Universidade Estadual do Maranhão - UEMA / Campus Santa Inês.

Esta pesquisa tem como objetivo: investigar, através da aplicação de questionários em campo, o efeito dos jogos na expansão do vocabulário em língua estrangeira em diversas instituições de Santa Inês – MA.

Dessa forma, aceito participar por minha própria vontade, sem receber qualquer incentivo financeiro ou ter qualquer ônus e com a finalidade exclusiva de colaborar para o sucesso da pesquisa com objetivos estritamente acadêmicos. Minha colaboração se fará de forma anônima, e que posso me retirar dessa pesquisa a qualquer momento, sem prejuízo para meu acompanhamento ou sofrer quaisquer sanções, ou constrangimentos. E, atesto recebimento de uma cópia assinada deste Termo de Assentimento Livre e Esclarecido, conforme recomendações da Comissão Nacional de Ética em Pesquisa (CONEP).

Assinatura do participante:

Assinatura do responsável (caso for de menor de idade):

Assinaturas do pesquisador e orientador do trabalho:

Bruno da Silva da Costa _____

Robson de Macêdo Cunha _____

Santa Inês - MA _____ de _____ de 2023.

APÊNDICE

QUESTIONÁRIO APLICADO

1. Qual é a sua familiaridade com *games*?

- a) Não joga *games*
- b) Joga ocasionalmente
- c) Joga regularmente

2. Você acredita que os *games* podem ajudar na ampliação do vocabulário em língua estrangeira?

- a) Sim, totalmente
- b) Sim, em certa medida
- c) Não, não acredito

3. Você já percebeu que o seu vocabulário em língua estrangeira foi ampliado por meio dos *games*?

- a) Sim, consideravelmente
- b) Sim, um pouco
- c) Não, não percebi diferença

4. Quais aspectos dos *games* você acredita que contribuem para a ampliação do vocabulário em língua estrangeira? (Marque todas as opções que se aplicam)

- a) Diálogos e interações com personagens
- b) Legendas e textos no jogo
- c) Narrativa e enredo
- d) Comunicação com outros jogadores online
- e) Outros: _____

5. Você acredita que a imersão em um ambiente virtual de língua estrangeira nos *games* pode auxiliar na aprendizagem de novas palavras?

- a) Sim, definitivamente
- b) Sim, em certa medida
- c) Não, não acredito

6. Você sente que jogar *games* em língua estrangeira melhorou a sua pronúncia e fluência na língua?

- a) Sim, consideravelmente
- b) Sim, um pouco
- c) Não, não senti diferença

7. Você considera que os *games* podem ser uma ferramenta eficaz para complementar o ensino de idiomas?

- a) Sim, totalmente
- b) Sim, em certa medida
- c) Não, não considero eficaz

8. Você tem algum game em especial que te ajudou com o aprendizado de uma língua estrangeira?

- a) sim _____.
- b) não

9. Você pode citar algumas palavras ou expressões que aprendeu jogando *games*?

- a) sim

- b) não lembro

10. Tente traduzir para o português brasileiro as seguintes frases ou expressões comuns em alguns jogos:

- a) *Follow the train* CJ (GTA SA 2002) _____
- b) *It's me, Mario!* (Mario) _____
- c) *What is a man?* (Castlevania SOTN) _____
- d) *It's dangerous to go alone!* (The Legend of Zelda) _____
- e) *Finish Him* (MK Serie) _____
- f) *You win / You lose* (Games series) _____