

## USO DE JOGOS PARA O APRENDIZADO DA LINGUA INGLESA

Caio Felipe da Silva e Silva<sup>1</sup>, Lucas Santos Biazon<sup>2</sup>, Marco Antônio Nagao<sup>3</sup>, Maria Fernanda Martins<sup>4</sup>

<sup>1</sup> Discente em Análise e Desenvolvimento de Sistemas na Faculdade de Tecnologia de Botucatu, caiofelipe.developer@gmail.com

<sup>2</sup> Discente em Análise e Desenvolvimento de Sistemas na Faculdade de Tecnologia de Botucatu, lucas.biazon@fatec.sp.gov.br

<sup>3</sup> Docente na Faculdade de Tecnologia de Botucatu, [marco.nagao@fatec.sp.gov.br](mailto:marco.nagao@fatec.sp.gov.br)

<sup>4</sup> Docente na Faculdade de Tecnologia de Botucatu, [maria.martins3@fatec.sp.gov.br](mailto:maria.martins3@fatec.sp.gov.br)

**RESUMO:** O desenvolvimento e popularização de recursos computacionais e tecnológicos nos últimos anos trouxeram novas possibilidades e potenciais de interação aos seus usuários. Dentre essas possibilidades, uma, ainda pouco explorada, é a utilização de jogos eletrônicos comerciais (ou *games*) atuando como ferramentas auxiliares na aprendizagem, apesar de não serem programados com tais objetivos (SANTOS 2011). Segundo Zichermann e Cunningham (2011), as estratégias utilizadas nos jogos funcionam como um estímulo, incentivando o engajamento na aprendizagem em um ambiente divertido e lúdico. Esse ambiente é denominado “gamificação”. Segundo De Souza et al. (2018), foi feita uma pesquisa, na qual foram sugeridas duas atividades, uma de forma padrão como um questionário e outra, um jogo. Após a pesquisa, foi possível notar um acréscimo no aproveitamento para quem fez a atividade por meio do jogo, além de uma aceitação maior. De acordo com Saraiva et al. (2017), após feita uma pesquisa entre alunos de uma determinada escola, concluiu-se que 90% dos alunos preferem que os estudos sejam aliados à tecnologia. Um dos gêneros de *games* que por muito tempo foi considerado um gênero de nicho, mas que nos últimos anos têm ganho grande destaque e popularidade é o *RPG (Role-Playing Game)* acompanhado dos *MMORPGs (Massive Multiplayer Online Role-Playing Game)*, ou jogos *on-line* de interpretação em massa para múltiplos jogadores. O *MMORPG* é um gênero de jogo de computador e/ou videogame que permite que seus jogadores criem e interpretem personagens em um mundo virtual dinâmico e persistente, compartilhado por centenas ou até milhares de jogadores simultaneamente. Diferentemente dos *games* de outros gêneros, a maior parte da interação nos *MMORPG* ocorre com outros jogadores humanos e não com personagens controlados pelo computador, também conhecidos como *NPC's (non-player character)* (SANTOS, 2011). Os jogos educacionais oferecem diversas possibilidades de aprendizagem, proporcionando experiências que contribuem com o aprimoramento de habilidades cognitivas e processos emocionais. Além de melhorar e auxiliar no aprendizado de uma língua estrangeira, como citado anteriormente. (RAMOS;

LORENSET; PETRI, 2016). Foi possível observar que por meio da interação com outros jogadores, o indivíduo cria relação com expressões e interage verbalmente em outro idioma, e até mesmo em jogos *singleplayer* (um jogador), seja ele focado na parte educacional ou não, o aprendizado da língua inglesa é estimulado, através de diálogos e imagens que levam o jogador a entender o contexto da história, assim o tornando familiar a palavras chaves e frases marcantes que ao longo do tempo irão enriquecer o conhecimento do jogador à língua inglesa. Assim, o objetivo deste trabalho é o levantamento de expressões em inglês utilizadas em um jogo e descrever como sua utilização auxilia no aprendizado da língua inglesa.

## REFERÊNCIAS

- SANTOS, V. R. F. **Os Jogos MMORPG como Auxiliares no Processo de Aquisição de Língua Inglesa** 18 Fev, 2011. Disponível em: <<https://repositorio.ufmg.br/handle/1843/DAJR-8GLRA7>> Acesso em: 31 ago. 2021.
- ZICHERMANN, G.; CUNNINGHAM, C. **Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps**. 1 edition ed. Sebastopol, Calif: O'Reilly Media, 2011. Disponível em: <[https://books.google.com.br/books?id=zZcpuMRpAB8C&lpg=PR7&ots=UvN7-\\_w67e&dq=ZICHERMANN&lr&hl=pt-BR&pg=PR7#v=onepage&q=ZICHERMANN&f=false](https://books.google.com.br/books?id=zZcpuMRpAB8C&lpg=PR7&ots=UvN7-_w67e&dq=ZICHERMANN&lr&hl=pt-BR&pg=PR7#v=onepage&q=ZICHERMANN&f=false)> Acesso em: 31 ago. 2021.
- DE SOUZA JUNIOR, G. N. et al. Jogos digitais e aplicações web como forma de engajamento no ensino da leitura utilizando tarefas adaptativas matching-to-sample. **IE Comunicaciones: Revista Iberoamericana de Informática Educativa**, n. 27, p. 13-22, 2018. Disponível em: <<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6535188>> Acesso em: 31 ago. 2021.
- SARAIVA, J. A., MÜGGE, E., ALLES, S. B. A Tecnologia aliada à Leitura de Textos Literários. **Informática na educação: teoria & prática**, v. 20, n. 4 dez, 2017. Disponível em: <<https://www.seer.ufrgs.br/InfEducTeoriaPratica/article/view/77154>>. Acesso em: 31 ago. 2021.
- RAMOS, D. K. LORENSET, C. C. PETRI, G. **Jogos educacionais: Contribuições da neurociência a aprendizagem**. 2016. Disponível em: <<https://revistas.ufpr.br/revistax/article/view/46530/29523>> Acesso em: 31 ago. 2021.