

O VÍDEO GAME NA SALA DE AULA: NOVAS PERSPECTIVAS PARA PROFESSORES QUE QUEREM SE MANTER ATUALIZADOS

Daniel de Augustinis Silva (UERJ)

Resumo: Este artigo tem como fim repensar a aula de inglês em face do advento dos vídeo games. A discussão gira em torno da adequação dos jogos eletrônicos à sala de aula. O corpus utilizado foi retirado do site Orkut®, consistindo de interações promovidas exclusivamente por membros da comunidade. A partir dessas contribuições de membros do Orkut, foram extraídas categorias emergentes para definir o papel dos games no processo de ensino-aprendizagem de inglês como língua estrangeira (EFL). Os resultados desta análise são comparados com o que Gee (2003) preconiza a respeito de aprendizagem situada, e com o que Prensky (2006) defende. Dessa forma o a pesquisa dialoga com o trabalho desses dois autores e contribui com os estudos de games, no sentido de abrir mais um espaço até então inexplorado. Finalmente, o artigo indica lacunas que ainda restam no conhecimento e aponta para os possíveis passos que dão continuação à presente pesquisa.

1) Introdução

Cada vez mais, tenta-se incluir recursos multimidiáticos no ambiente de ensino tanto de língua materna, como de língua estrangeira. Músicas e filmes já são lugares-comuns na maioria das salas de aula. Com relação à sala de aula de línguas estrangeiras, especialmente a de língua inglesa, hoje já existem escolas que incluem computadores, o que possibilita uma nova gama de possibilidades para seus professores, principalmente com a inclusão do que alguns chamam de *e-board* ou *active board*. Este artigo tem como premissa básica problematizar e repensar o lugar dos recursos multimídia, mais especificamente os jogos eletrônicos¹ (doravante games), no processo de aprendizagem, principalmente no de inglês como língua estrangeira (doravante EFL²).

Falar sobre games é algo que se tem feito já por algum tempo. Em contrapartida, freqüentemente, o assunto não é abordado de forma científica. É mais comum encontrar pessoas leigas e preconceituosas atacando os jogos eletrônicos do que acadêmicos sérios fazendo o mesmo ou os defendendo.

Os jogadores são capazes de conversar por minutos, senão horas, a respeito dos games que fizeram, fazem, ou que farão parte de suas vidas. Eles estão sempre prontos para falar bem desses jogos, e também são capazes de identificar o que é anti-ético ou imoral neles. Apesar de seus pais também se sentirem aptos a opinar sobre esse mesmos games, dificilmente serão capazes de fazê-lo por um longo tempo.

¹ Com o sintagma “jogos eletrônicos”, estou falando tanto de jogos de computador como de jogos de plataforma, como o PlayStation, Xbox e Nintendo Wii.

² EFL = English as a Foreign Language

Assim, ao passo que seus filhos gastam horas embarcando em aventuras virtuais, os pais geralmente não passam mais do que alguns minutos em frente ao computador de seus filhos. Esta grande dedicação aos games pode transformar os jogadores em verdadeiros especialistas nesta prática social. Por outro lado, uma visão mais preconceituosa determina que esse processo forma apenas viciados, não especialistas. A diferença entre um verdadeiro vício e um *hobby* é discutida com detalhes por Presnky (2006) e não será tratada aqui.

Tendo incitado algumas idéias básicas para a discussão de *games*, formalizaremos perguntas de pesquisa que nortearão o desenvolvimento do artigo:

1. É possível aprender inglês como língua estrangeira com os *games*?
2. Em caso afirmativo, o que se pode aprender?

Na próxima seção, focalizaremos brevemente alguns trabalhos importantes para qualquer debate sobre jogos eletrônicos. De forma geral, serão trazidas idéias e conceitos que vão fomentar os resultados obtidos a partir da análise do *corpus* utilizado para este artigo.

2) Revisão da Literatura

Embora os estudos multimidiáticos em geral já estejam se expandindo de forma generosa, os acerca de *games*, particularmente, no que diz respeito ao ensino de inglês, como língua estrangeira (EFL), ainda estão engatinhando. De fato, até o momento, dentro da literatura pesquisada, não foi possível identificar um único autor que tivesse encarado especificamente o processo de ensino de linguagem com o auxílio de vídeo games. Quem mais se aproximou deste fim foi Puroshotma (2005), que acena para a possibilidade de editar as opções de linguagem de um dado jogo, de forma que o jogador possa entrar em contato com uma língua estrangeira ao mesmo tempo em que se diverte.

Dentre aqueles que já escreveram sobre *games*, pode-se mencionar Gee (2004), Prensky (2006) e Selfe e Hawisher (2007). O trabalho de Gee (2004) é seminal para quem quer começar a estudar *games*. Em sua obra, o autor explora as formas em que os jogos eletrônicos atuam como produtos/produtores de letramento(s). Dois dos pontos mais fundamentais defendidos pelo teórico são:

1) que as pessoas são letradas em diferentes campos semióticos (op.cit.: 13-9), e

2) que os jogos eletrônicos proporcionam uma oportunidade ímpar de *aprendizado situado*. Em outras palavras, “os humanos aprendem, pensam e solucionam problemas ao refletir sobre suas experiências corporais pré-existent” (op.cit.:73-5).

Gee (2003) argumenta que podem existir tantos letramentos quanto comunidades discursivas. Cada nível de inserção social comporta e é influenciado por um determinado tipo de letramento. Em outras palavras, entende-se por letramentos uma concepção mais ampla que simplesmente “saber ler e escrever”; letramentos aqui são entendidos como uma capacidade desenvolvida de produzir e compreender saberes gerados dentro de uma esfera social. Seria, inclusive, aparentemente ilógico falar de letramento como uma coisa abstrata e única. Faz mais sentido, dentro da perspectiva aqui adotada falar-se de letramentos, como substantivo contável e concreto. Por exemplo, uma pessoa alfabetizada que nunca jogou vôlei provavelmente não entenderia a seguinte descrição de uma jogada:

Depois de defender uma cravada do time adversário, o time brasileiro conseguiu recuperar a bola e ainda conseguiu bloquear a maior pontuadora do outro lado da quadra. E ainda por cima o *block* voltou reto, no pé da atacante.

Seria fácil encontrar diversos falantes nativos de português plenamente alfabetizados que seriam incapazes de compreender esta breve descrição em sua totalidade. Primeiro, defender uma cravada, ou seja, um ataque muito forte, é um grande feito e gera muita emoção durante um jogo. Além disso, conseguir fazer o ponto depois de fazer uma defesa fantástica dá um gostinho especial para as jogadoras e para os expectadores. Por fim, bloquear uma bola que volta no pé de um atacante dá mais emoção ainda. Ou seja, essa breve descrição está carregada de significados específicos da comunidade que joga voleibol, embora o vocabulário, no seu sentido de dicionário, não apresente grandes problemas para uma pessoa alfabetizada.

Da mesma forma, um *funkeiro* que compõe canções e as entoa mesmo sem saber ler nem escrever pode ser considerado letrado nesta atividade, isto é, a atividade de compor, cantar e apreciar o *funk*. Vale acrescentar que pode (e deve) haver diversas experiências de vida e pressuposições configuradas nas letras de *funk* que eu não consigo nem começar a compreender por não ser letrado nesta prática social.

Por este motivo, é uma das premissas básicas deste artigo que os jogos eletrônicos modernos são um novo tipo de letramento, e, por essa razão, precisam ser estudados. Acredita-se também que os jogos eletrônicos podem proporcionar um espaço no qual os jogadores podem aprender e reproduzir o conhecimento aprendido de forma tangível.

Nossa pesquisa tem um escopo modesto, no entanto, se concentrando na aprendizagem de inglês como língua estrangeira (EFL).

O trabalho de Prensky (2006) é bastante didático, e deve ser o ponto de partida para qualquer indivíduo interessado em iniciar uma discussão sobre *games*. O autor situa pais e quem mais se interessar em relação às múltiplas possibilidades dos jogos. Ele lida cuidadosamente com uma variedade de mitos comumente tidos em relação a vídeo games, revelando até que ponto eles são verdadeiros ou irreais. O primeiro deles é o de que todo jogo tem um mesmo nível de complexidade, quando, na verdade, os vídeo games evoluíram muito nas últimas duas décadas, e as mudanças, ele afirma, vão muito além dos gráficos deslumbrantes. Ele reconhece que os jogos eletrônicos podem ensinar lições valiosas para jogadores de todas as idades, como, inclusive, administração empresarial e ética. Além disso, Prensky (op.cit.) desconstrói o mito de que ao jogar um determinado jogo, o jogador se isola das outras pessoas. Ao mesmo tempo em que isso pode ser verdade, o autor argumenta que hoje em dia a maioria dos jogos para PC são feitos para serem jogados *online*, e muitos são praticamente impossíveis de vencer sem a ajuda de outros jogadores.

A mudança fundamental que os jogos eletrônicos sofreram nos últimos vinte anos se relaciona a uma evolução de um simples passatempo para um grande desafio. Hoje o jogador precisa pesquisar informações para terminar um jogo. Essa pesquisa pode ser tanto com outro jogador ou na internet. Além disso, nos jogos atuais, os jogadores precisam fazer escolhas difíceis. De fato, Prensky (op.cit) só considera bons os jogos que permitem que o jogador faça escolhas difíceis.

Por fim, mesmo os jogos considerados violentos e sem um fim construtivo podem ser utilizados como um pretexto para uma conversa sobre moral e ética sem nem precisar mencionar essas duas palavras tediosas.

Na próxima seção, detalharemos os procedimentos adotados na coleta de material e o tratamento dado a ele.

3) Metodologia

A decisão por uma pesquisa com games nasceu de uma preferência pessoal. O objetivo inicial era coletar protocolos falados de jogadores enquanto jogam. No entanto, a dificuldade de encontrar um espaço adequado para esta coleta, além da ainda reduzida quantidade de referências bibliográficas em relação ao assunto fez com que optássemos por um *corpus* já pronto. A partir daí, foi feita uma breve busca no Orkut®, onde foi possível encontrar a comunidade “Aprendi Inglês no Vídeo Game”.

O Orkut® é um site de relacionamentos pessoais onde é possível manter contato com pessoas de diversos lugares do globo. Uma comunidade é uma espécie de fórum onde são postados e discutidos assuntos relativos a uma determinada prática social, neste caso, a utilização de *games* como um meio para a aprendizagem de inglês como língua estrangeira. Com esses dados, ao invés de olhar para o **processo** de aprendizagem durante o jogo, estaremos olhando para o **resultado** dessa aprendizagem.

Só a existência de uma comunidade com este nome já justifica pelo menos em parte a proposta deste trabalho. Entretanto, para que fosse possível ultrapassar os limites do “achismo” e chegar a algumas conclusões tangíveis baseadas em dados, coletamos declarações de jogadores que afirmam terem aprendido com os jogos eletrônicos. Foi possível encontrar também amostras escritas da proficiência no língua inglesa de alguns jogadores.

Para a análise dos dados, não foi utilizada nenhuma ferramenta de análise de discurso específica, mas a partir da análise do dados, foi possível identificar algumas categorias emergentes.

Os tópicos foram postados por membros da própria comunidade. Os escolhidos para análise foram: “Qual a 1ª palavra q vc aprendeu?” e “i think i learned it well”. Para o primeiro tópico, houve 26 respostas, e para o segundo, 37. No entanto, no último, alguns opinaram mais de uma vez e outros 10 fugiram ao assunto central, o que nos deixa efetivamente com 27 respostas. Como se trata de um fórum de contribuição aberta, esses números ainda podem mudar para mais ou para menos, dado que qualquer membro pode incluir novas respostas ou apagar suas antigas.

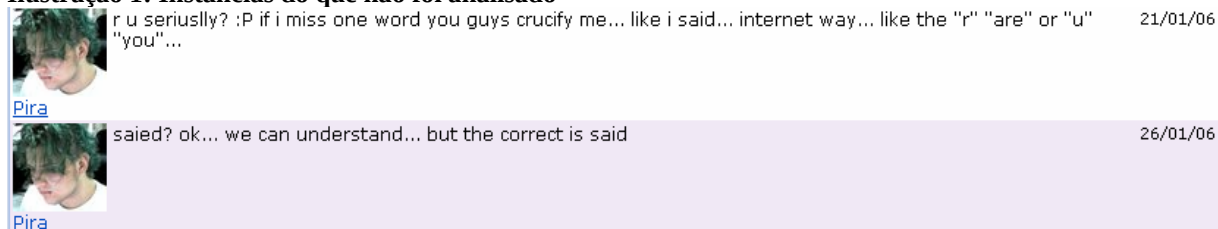
4) Análise

Nesta seção, o *corpus* coletado será analisado. É nesta parte do artigo também que será explicado como se chegou às categorias emergentes mencionadas acima, e também como se decidiu o que dizia respeito ao assunto em tela nesta pesquisa e o que não.

4.1 O que foi deixado de lado

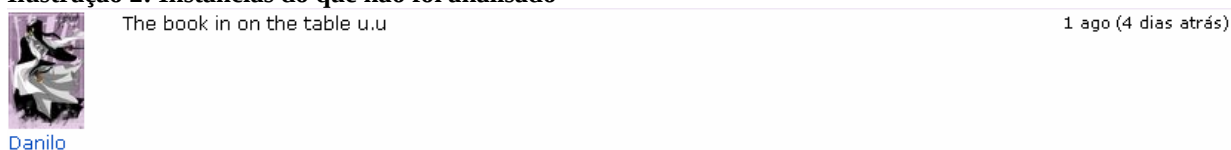
No tópico “I think I learned it well”, como foi dito anteriormente, alguns respondentes fugiram do assunto. Como se pode observar na ilustração 1 abaixo, o usuário Pira está interagindo com outros membros da comunidade. Ele reclama que o corrigem sempre. No segundo exemplo, por outro lado, é ele que ensina a forma correta de se soletrar determinada palavra em inglês.

Ilustração 1: Instâncias do que não foi analisado



Como se pode observar nos exemplos acima, nenhum dos participantes revela uma opinião sobre a eficácia de *games* como um meio para aprender inglês. O respondente abaixo, por sua vez, decidiu fazer uma brincadeira com o tópico. Ele postou apenas o clichê “The book is on the table”, como se pode ver na ilustração 2 abaixo.

Ilustração 2: Instâncias do que não foi analisado



Esses são exemplos dos 10 que fugiram do assunto, os quais não serão discutidos. No entanto, eles podem ser encontrados no Anexo B deste artigo, ou ainda no *site* do Orkut®.

4.2 Tipos de jogadores/alunos

Da análise dos dados, emergiram dois padrões. O primeiro indica um tipo de jogador que se considera independente. Este acredita ser completamente capaz de aprender sem instrução formal, somente utilizando os jogos e a internet. Abaixo, na ilustração 3, encontra-se um exemplo:

Ilustração 3: Instância do jogador auto-didata



[Mr.
Madness™](#)

I'm seeing everyone learned very well here...there are some mistakes, yes, but they are little...as we all see, learning alone, in the games, is the better way to do it!!!
thanks guys, see ya later!

31/01/06

O jogador auto-didata parece ser o tipo que prevalece entre os respondentes do tópico. 88,9% deles se encaixam neste perfil, ao passo que apenas 11,1% admitiram a importância de instrução formal para aprender a língua. Abaixo, na ilustração 4, encontra-se um exemplo do jogador colaborador.

Ilustração 4: Instância do jogador colaborador



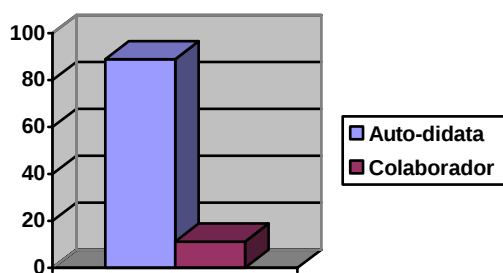
[Pedro
Thiago](#)

I agree with victor...
We learn a lot of words into the games..
But the real english we learn at school

20/08/06

Aparentemente, o *status quo* da educação no Brasil tem espaço para pelo menos dois tipos de alunos quando os *games* entram em debate. É claro que falta uma análise mais minuciosa das informações pessoais desses jogadores, mas a existência de um jogador totalmente independente de professores é, senão um problema, uma ameaça ao professor moderno. É claro que esta situação se relaciona , principalmente, ao estudante de classe média, dado que no Brasil, são eles que possuem acesso à tecnologia de ponta. Abaixo encontra-se um gráfico que sumariza a situação descrita.

Gráfico 1: Porcentagem de jogadores/alunos auto-didatas e colaboradores na comunidade



Se a maioria das salas de aula se encontram numa situação como a demonstrada acima, surgem dois desafios igualmente assustadores. O primeiro se relaciona à necessidade de professor se adequar ao aluno-jogador, de forma que o professor garanta seu papel (inegavelmente) fundamental para uma aprendizagem mais profunda. O segundo se refere ao disparate entre as classes sociais. Um aluno que não tem acesso às novas tecnologias ficará para trás em relação àqueles que têm acesso aos *games* e à internet.

4.3 Aprendizagem de vocabulário a partir do jogo

Em relação ao tópico “Qual a 1ª palavra q vc aprendeu?”, podemos observar que a aquisição de vocabulário começa com palavras soltas e expressões formulaicas, ou seja, frases prontas, assim como “Nice to meet you”, ou “Thank you”. Na ilustração 5, o usuário Orlando traz um exemplo de expressão formulaica, enquanto Cleber ilustra as palavras soltas.

Ilustração 5: Instâncias de aprendizagem da língua inglesa



Ainda não se sabe se os games ajudam os jogadores a aprenderem linguagem mais complexa do que a exibida na ilustração acima. Porém, diante da evidência de que há aquisição de vocabulário, deveríamos a explorar mais a fundo o processo de aprendizagem de linguagem durante e através do jogo.

5) Conclusões preliminares

Conforme foi visto na introdução do artigo, duas perguntas de pesquisa nortearam este trabalho. São elas:

1. É possível aprender inglês como língua estrangeira com os *games*?
2. Em caso afirmativo, o que se pode aprender?

Este capítulo sumariza até que ponto cada pergunta foi respondida, na ordem em que foram enumeradas acima. Antes de fazê-lo, no entanto, oferecemos uma breve reflexão sobre as críticas comumente associadas aos *games*.

5.1 Prezando pela moral e bons costumes

Embora não tenha sido possível discutir detalhadamente até que ponto jogos específicos podem ser violentos, pode-se dizer, sem sombra de dúvida, que um jogo sozinho não tem o poder de estimular uma pessoa a cometer crimes. Seria hipocrisia afirmar que uma determinada pessoa praticou um ato ilícito motivada por um jogo. Algo que a mídia costuma deixar de levar em conta, quando publica casos de agressão, supostamente estimulados por *games*, é a situação familiar em que o infrator se encontrava. O mesmo vale para sexo e violência na televisão.

Realmente, existem jogos que retratam cenas de violência, como a série GTA (*Grand Theft Auto*). Em contrapartida, se os jogadores vivem em um ambiente familiar harmonioso, não há por que se preocupar. Da mesma forma, como já foi discutido, um pai mais atencioso pode inclusive aproveitar esses jogos como pretexto para discutir moral e ética. Para isso, no entanto, os pais precisam conhecer seus filhos de fato.

5.2 Aprendendo inglês com games

Como foi possível observar, dentre os tipos de jogadores/alunos identificados na seção de análise, a grande maioria se considera independente de instrução formal. Reforça-se, então, com este artigo, a possibilidade de se aprender inglês com os *games*. Vale lembrar também que em muitos jogos atuais, senão a maioria, os textos não são simples, mas sim de nível avançado, que poderiam até ser encontrados no ambiente acadêmico. Em outras palavras, enquanto estão desbravando mundos virtuais por horas e horas, os jogadores definitivamente

não estão perdendo tempo, mas sim aprendendo lições valiosas sobre diversos assuntos. Esta aprendizagem, por sua vez, é bem-sucedida porque é parte de uma experiência real do jogador. Dessa forma, ele desenvolverá habilidades essenciais para fazer algo que ele gosta de fazer e que faz frequentemente. Não é apenas uma situação imaginada; o jogador está agindo o tempo todo sobre um mundo virtual, remodelando-o a todo instante, e a língua – assim como as imagens – é um dos meios necessários para que ele faça isso. Essa aprendizagem se diferencia daquela fornecida na escola/curso porque tudo que o jogador aprende tem um propósito imediato e significativo, o que sempre o estimula a saber mais e mais.

Desta forma, é imperativo que o professor repense sua didática junto com a escola inteira, de forma a não ficar para trás dos alunos. Vivemos numa era de informações; aquele melhor informado tem maiores chances de ser bem-sucedido. Nenhum professor quer estar na posição deflagrada pela ilustração 6:

Ilustração 6: Instância de jogador independente de instrução



[Alex](#)

Really, learn english while playing is more fun that in a classroom with a teacher who knows less than you

05/03/06

O professor precisa se interar sobre os jogos que os alunos preferem e remodelar suas aulas em relação a esses jogos. Alternativamente, as aulas devem ter computadores onde os alunos possam jogar enquanto aprendem. Essa idéia, embora possa parecer idealista, não o é. Ao ler aos PCNs³, nota-se que é premissa do ensino no Brasil que haja interação entre as diversas matérias escolares. Uma forma de atender aos PCNs e melhorar a qualidade das aulas de inglês é fazer uma parceria entre o professor do idioma e o de informática. Afinal, a computação é permeada de palavras em inglês.

5.3 Encaminhamentos

Como já foi dito, este é um trabalho ainda inicial em relação à utilização de *games* na sala de aula, apenas uma pesquisa preliminar do que pode se tornar uma subárea séria dos estudos com *games*. É necessário ainda estudar que estratégias os jogadores utilizam para aprender inglês, enquanto jogam. Em um momento futuro, esperamos poder fazer coletas extensivas de protocolos falados dos jogadores, durante a prática de tal atividade. Isto poderá demonstrar, de forma sistemática, o que acontece de fato enquanto os jogadores desbravam universos virtuais.

³ PCNs = Parâmetros Curriculares Nacionais

Referências

GEE, J. P. *What Video Games Have to Teach us about Learning and Literacy*. New York: Palgrave Macmillan, 2003.

HAWISHER, G. E. & SELFE, C. L. *Gaming Lives in the Twenty-First Century: Literate Connections*. New York: Palgrave Macmillan, 2007.

PRENSKY, M. *Don't Bother me Mom – I'm Learning!* Minnesota: Paragon House, 2006.

PUROSHOTMA, R. "Commentary: You're not Studying, You're just..." in *Language Learning and Technology*, Vol. 9, No. 1, January 2005, pp.80-96.