



FREE FIRE: GAMIFICAÇÃO COMO PROPOSTA DE FERRAMENTA DE APOIO NO ENSINO-APRENDIZAGEM DE LÍNGUA INGLESA EM UMA ESCOLA DE ENSINO FUNDAMENTAL DO BAIXO TOCANTINS/CAMETÁ/PA

Kleitton de Souza Borges¹
Renata Evelyn Cota Corrêa²

RESUMO

Este artigo tem como objetivo analisar a influência e colaboração da gamificação através do objeto de estudo chamado *Free Fire* como um jogo móvel *online* no ensino-aprendizagem da Língua Inglesa. As discussões teóricas acerca deste trabalho abordam assuntos sobre gamificação (KARL KAPP, 2012; MCGONIGAL, 2011), recursos didáticos tecnológicos (MENDONÇA, 2015; ERSTAD, 2005) e jogos digitais (NASCIMENTO, 2008; GEE, 2003). A pesquisa é estudo de caso, de caráter exploratório e de cunho quanti-qualitativa, que ocorreu em uma escola do ensino fundamental do Baixo Tocantins, no município de Cametá. Para obter a coleta de dados, foi utilizado um questionário misto, o qual foi respondido individualmente, bem como os relatos das experiências dos alunos durante nosso encontro, falando sobre a pesquisa, o qual utilizamos bloco de notas para anotações. Os resultados mostraram o engajamento que o *Free Fire* conseguiu trazer de forma significativa para o processo de ensino-aprendizagem da Língua Inglesa. Por meio dos relatos e do questionário misto, os alunos destacaram sua melhora em relação às habilidades linguísticas, tais como; a leitura, a escrita e a fala. Além disso, os educandos defendem a questão que os jogos podem estimulá-los a aprenderem inconscientemente, motivando-os durante seu processo de aprendizagem. Assim, é preciso levar em consideração as oportunidades que os recursos tecnológicos, bem como os jogos digitais, podem nos oferecer para contribuir com a atuação dos alunos no processo de ensino-aprendizagem da Língua Inglesa.

Palavras-chave: gamificação; *Free Fire*; jogos digitais; recursos tecnológicos; ensino-aprendizagem.

ABSTRACT

This article has the objective to analyze the influence and collaboration of gamification through the object of study called *Free Fire* as an online mobile game in the teaching and learning of the English Language. The theoretical discussions about this work address issues of gamification (KARL KAPP, 2012; MCGONIGAL, 2011), technological didactic resources (MENDONÇA, 2015; ERSTAD, 2005) and digital games (NASCIMENTO, 2008; GEE, 2003). The research is a case study, exploratory and of a quantitative and qualitative nature, which took place in an elementary school in *Baixo Tocantins*, in *Cametá* city. To obtain data collection, a mixed questionnaire was used, which was answered individually, as well as the reports of the students' experiences during our meeting talking about the research, which we used a notepad for notes. The results showed the engagement that *Free Fire* was able to significantly bring to the teaching-learning process of the English Language. Through the

¹ Mestre em Estudos Linguísticos pela Universidade Federal do Pará. Professor Assistente A de Língua Inglesa da Faculdade de Linguagem - Letras Língua Inglesa, da Universidade Federal do Pará, Campus Universitário do Tocantins/Cametá. E-mail: kleittonborges@gmail.com

² Graduada em Licenciatura em Linguagem - Letras Língua Inglesa pela Universidade Federal do Pará, Campus Universitário do Tocantins/Cametá. E-mail: renatacotacorrea@gmail.com



reports and the mixed questionnaire, the students highlighted their improvement in relation to language skills, such as; reading, writing and speaking. Furthermore, the students argue that games can stimulate them to learn unconsciously, motivating them during their learning process. Thus, it is necessary to take into account the opportunities that technological resources, as well as digital games, can offer us to contribute to the performance of students in the teaching-learning process of the English language.

Keywords: gamification; Free Fire; digital games; technological resources; teaching-learning.

1 INTRODUÇÃO

As tecnologias digitais vêm ganhando grande popularidade onde, em alguns casos, chega até ser de uso necessário, pois a maioria dos afazeres e problemas do dia-a-dia podem se resolvidos com a tecnologia. Dessa forma, ela tomou esse espaço considerável em nosso cotidiano, e com isso, no âmbito educacional, vem crescendo o aumento da necessidade de aprender uma língua estrangeira (BORGES, 2018; MESQUITA, 2018; ZACHARIAS, 2016; KENSKI, 2012). Nicholls (2001, p. 16) afirma que um indivíduo que não tem conhecimento de uma língua estrangeira “priva-se da participação no mundo moderno, obstrui as pontes que poderiam conduzi-lo ao saber do resto do mundo, alija-se da possibilidade de adquirir informações de primeira mão”, prejudicando a construção de conhecimento que poderia adquirir para sua vida social e profissional.

Com isso, o ensino educacional tem solicitado aos poucos a inserção dos recursos tecnológicos no processo de ensino-aprendizagem. Da mesma forma, a produção e o consumo de jogos cresce significativamente e atinge grande parte das crianças, adolescentes, jovens e adultos, pois atualmente se encontra facilmente usuários de jogos se entretendo em *smartphones*, *tablets*, *notebooks* ou computadores. Uma pesquisa feita por Riley (2015) aponta que 82% da população brasileira entre 13 e 52 anos joga algum tipo de jogo eletrônico.

Atualmente, são muitos os recursos tecnológicos disponíveis, dentre eles, estão os jogos, que após seu surgimento ocorreram muitas evoluções e hoje são considerados bons instrumentos de entretenimento. Embora com esta finalidade, há indícios de que essa ferramenta possa contribuir no processo de ensino-aprendizagem de línguas. Prensky (2007) sugere que o aluno se sente mais disposto e motivado a aprender uma nova ferramenta quando a diversão e o prazer estão incluídos no processo de aprendizagem. Além da motivação, os alunos que já utilizam os jogos no seu cotidiano e estão habituados a jogar as partidas, acabam possuindo um contato maior com a língua inglesa, como consequências dessa exposição, familiarizam-se com o vocabulário usado naquele plataforma de forma espontânea.

De acordo com Rodrigues e Valadares (2013), é observado através de uma discussão sobre a aprendizagem a partir da experiência com jogos eletrônicos que seus benefícios não são só para alunos, mas também para a escola e professores, já que os jogos contêm um grande potencial como ferramenta no ensino-aprendizagem de línguas, uma vez que a interação dos jogadores se dá através de linguagens.

Para tanto, os jogos digitais vêm apresentando grandes possibilidades de contribuição positiva na perspectiva da aprendizagem. Borges (2005) discorre que o uso de jogos digitais na educação se originou pelo estudo do lúdico no processo de ensino-aprendizagem, afirmando que há um leque de possibilidades em crescimento devido à evolução da tecnologia, que possibilita maiores planejamentos para diversas estratégias de ensino.

Sendo assim, surgiram algumas questões que impulsionaram na realização desta pesquisa: os jogos fazem parte do meio em que os alunos estão inseridos? Quais as possibilidades de aliar esses jogos digitais nas aulas de língua inglesa que possam gerar



resultados positivos na aprendizagem? Devido às aulas tradicionais de língua inglesa e tornar alunos desmotivados a aprenderem a matéria, a inserção dos jogos na sala de aula poderia solucionar esses aspectos negativos? Qual a perspectiva dos alunos em relação ao uso dos jogos em sala de aula? De que forma o jogo *Free Fire* pode melhorar o desempenho e interatividade dos alunos no processo de aprendizagem da língua inglesa?

Sendo uma pesquisa de estudo de caso, de caráter exploratório e de cunho quantitativa, em contexto de uma escola de ensino fundamental do Baixo Tocantins, no município de Cametá, e a partir dessas indagações, buscamos compreender a potencialidade de uso de jogos móveis *online*, especificamente por meio do objeto de estudo *Free Fire*, como proposta de ferramenta de apoio para o ensino-aprendizagem de língua inglesa, para tentar envolver os alunos e estimula-los a partir de aulas que possibilitam aproximá-los de sua realidade tecnológica e de seus interesses, a fim de contribuirmos com novas metodologias de ensino-aprendizagem.

Este trabalho inicia com a fundamentação teórica, onde discutimos teoricamente os assuntos sobre recursos tecnológicos, jogos digitais e gamificação, que darão o embasamento para esta pesquisa. Na seção seguinte apresentaremos a metodologia, onde se discute o passo a passo da aplicação dessa pesquisa, o contexto em que está inserida e quais métodos foram utilizados durante todo o processo da mesma. Na última seção apresentaremos os resultados encontrados e as discussões, dialogando com autores que dão suporte ao embasamento teórico da pesquisa.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1 RECURSOS DIDÁTICOS TECNOLÓGICOS NA LÍNGUA INGLESA

É visível as transformações que vêm ocorrendo na sociedade contemporânea devido aos avanços da tecnologia, assim como as modificações no campo educacional, já que a mesma está inserida no contexto atual. Encontramos um campo vasto que discute e aborda as novas soluções disponíveis à educação, o qual atualmente há um grande acesso a variedades de recursos didáticos tecnológicos que podem auxiliar no ensino. Nele, podemos encontrar recursos dos mais simples e práticos até os mais elaborados e complexos, tudo com objetivo de transformar uma aula tradicional em uma aula mais atrativa e motivadora, focando na melhoria da qualidade de ensino (SABOTA; PEREIRA, 2017).

A inserção de tecnologias digitais em aulas de língua inglesa se destaca na dissertação de Mendonça (2015), que aborda em sua pesquisa como os alunos utilizam os recursos tecnológicos de forma natural e espontânea, fazendo-nos refletir se a pedagogia que as escolas adotam é adequada a esses alunos que consomem a tecnologia constantemente. Assim, ela argumenta sobre a necessidade de mudanças pedagógicas a partir da presença e uso desses recursos tecnológicos.

Erstad (2005) apresenta que “o uso das mídias parece ser uma parte integral do cotidiano de crianças e adolescentes, o que desafia a escola e os professores, desafia também a forma e o conteúdo da mídia-educação – e o próprio currículo escolar”. Em vista disso, observa-se a importância do professor em se adaptar e dominar as habilidades de uso das mídias educacionais para poder fazer a mediação entre a mesma e os alunos. Sendo assim, o docente poderá proporcionar um ambiente em que os estudantes possam fazer uso dessas mídias, assim como, o uso de jogos *mobile online*, participando de uma metodologia que se difere das aulas tradicionais de línguas. O professor precisa saber como adaptar de forma adequada e aplicar de acordo com a necessidade que se encontra, dessa forma, pode possibilitar aos alunos uma nova visão do processo de aprendizagem da língua inglesa.



Os estudos de Nicholls (2001) discutem como cresce a troca de informações que circula entre as pessoas, tudo isso devido à *internet*, ocorrendo, assim, de forma espontânea, além de favorecer a globalização da informação. Para isso, é necessário um instrumento linguístico comum e compatível entre as pessoas, para que essa troca de informações aconteça de forma significativa.

A língua inglesa é considerada um idioma global, assim como também é conhecida por ser a língua universal da *internet*. Percebe-se a importância da mesma no mundo cada vez mais globalizado e o quanto ela pode agregar em muitas áreas da vida de um indivíduo, já que atualmente a mesma virou a língua dos estudos, dos negócios, das viagens, enfim, a língua que possibilita a comunicação com todos.

O indivíduo que aprende e sabe se comunicar em inglês tem grandes chances de participar de forma mais ativa desse mundo globalizado, somado a *internet* que permite o conhecimento e comunicação com diferentes culturas, oportunidades profissionais e mais experiência de uso da língua inglesa. Segundo argumenta Totis (1991), o inglês possibilita um indivíduo a participação de qualquer manifestação sociocultural, como a literatura, a ciência, dentre outras. Sendo o inglês a língua mais necessária no mercado de trabalho, e essencial para desfrutar de pelo menos metade da literatura científica que existe no mundo.

Portanto, refletindo sobre a perspectiva do mundo globalizado e enxergando a necessidade da aprendizagem da língua inglesa para comunicação entre as pessoas, podemos perceber o quanto é importante que o aluno compreenda o valor da utilização da língua inglesa na sua vida, e como a mesma pode contribuir para sua inserção no mundo contemporâneo.

2.2 GAMIFICAÇÃO

A gamificação se dá pela aplicação de elementos de jogos e técnicas de *design* de jogos (profissional que desenvolve jogos eletrônicos) em atividades do dia a dia, ou seja, em contextos que não são relacionados a jogos. A mesma tem intuito de motivar, engajar e facilitar a aprendizagem sobre um determinado assunto da vida real de maneira mais dinâmica. Assim como Karl Kapp (2012) afirma que a gamificação é o uso das mecânicas baseadas em jogos, da sua estética e lógica, para engajar pessoas, motivar ações, promover a aprendizagem e resolver problemas.

Com o objetivo de aplicar programas de *marketing*, assim como também a aplicação na *internet*, com intenção de engajar, motivar e conquistar a fidelidade de clientes e usuários (ZICHERMANN; CUNNINGHAM, 2012), vemos um exemplo bem comum de gamificação, com o aplicativo da *nike plus*, o qual tem como dever coletar dados a partir das corridas feitas pelos usuários. A partir disso, o aplicativo começa a parabenizar com medalhas, troféus, além de comparar a performance e desempenho dos jogadores com outros usuários que utilizam o aplicativo para meios esportivos. Sabemos que a *nike* é uma empresa que vende materiais esportivos. Ela não é uma empresa de jogos, todavia, o objetivo do aplicativo é fazer com que a empresa conquiste mais clientes, e a ideia é que os alcance através de uma forma mais dinâmica.

A gamificação pode ser aplicada em diversas situações, no meio empresarial, educacional, da saúde, dentre outros. Esses elementos tradicionais que podem ser encontrados nos jogos, são: a narrativa, erros, sistema de recompensas, desafios a serem cumpridos, cooperação, *feedback*, conflitos, regras, níveis, diversão, interação, e assim por diante, essas características são analisadas e aplicadas em atividades que não são relacionadas a jogos, mas que tem o intuito de promover a motivação da mesma maneira que os jogos permitem que ocorram.



McGonigal (2011), discorrendo sobre a gamificação, afirma que todo jogo possui quatro características indispensáveis, sendo o primeiro o objetivo, onde ocorre a dedicação e esforço dos jogadores para alcançar o resultado esperado, o segundo são as regras, as mesmas impõe limites nas ações a serem tomadas para conquistar o objetivo, o terceiro é o sistema de *feedback*, o qual tem a incumbência de informar aos jogadores seu desempenho no jogo e qual sua distância do objetivo final e o quarto é a participação voluntária, ou seja, todos que aceitam jogar um determinado jogo, aceitam também as regras que compõem o jogo, e se sentem animados para jogar e participar, ocorrendo assim a prática do jogo de forma espontânea.

Em relação à educação, a gamificação se torna um campo vasto de possibilidades para ser aplicada, levando em conta que a maioria do público alvo já está familiarizada com os jogos e seus elementos, em que muitos casos os alunos já tenham passado por experiência de aprender algo a partir dos jogos. Percebe-se também que a educação busca por novos caminhos que visam à melhoria do ensino, tentando solucionar as problemáticas que emergem, além de tentar sobressair às demandas de alunos que estão cada vez mais caminhando junto à tecnologia em geral.

Portanto, fazer a separação entre alunos e tecnologia se torna uma missão impossível atualmente, da mesma forma, quando se trata da aprendizagem da língua inglesa, já que os mesmos demonstram desinteresse nos conteúdos devido os métodos usados nas aulas tradicionais, o qual é praticado na maioria das escolas.

A gamificação aplicada adequadamente pode proporcionar a junção da tecnologia e a aprendizagem dos alunos, ou seja, ao invés de afastar os alunos do meio tecnológico nos espaços escolares, seria mais viável trazer a gamificação para o ensino-aprendizagem dos alunos.

2.3 JOGOS DIGITAIS E APRENDIZAGEM EM LÍNGUA INGLESA

Devido à chegada dos computadores, *smartphones*, assim como da *internet*, as formas de conexão com outras pessoas passaram a ser diferente, e os jogos digitais é uma delas. As pesquisas relatam que o mercado de jogos vem crescendo significativamente na última década, tendo como maior público os jovens (MCGONICAL, 2012; APARICI, 2014; CARDOSO 2009).

Isso pode se evidenciar pelos jogos digitais permitirem as pessoas imergirem em um mundo fantasioso, onde as coisas são atrativas, divertidas e prazerosas, o que muitas vezes, se diferencia da vida real. Por esse lado McGonigal (2012) discorre sobre o aumento de usuários de jogos digitais *online*, em que “centenas de milhões de pessoas ao redor do mundo estão preferindo renunciar à realidade por períodos de tempo cada vez maiores imersos no mundo dos jogos” (*Ibidem*, p. 13).

Devido essa realidade e levando em consideração que a maioria desses usuários são adolescentes e jovens que frequentam escolas do ensino fundamental e médio, percebe-se a importância de saber como os jogos digitais funcionam e compreender como eles podem ser ferramentas de auxílio para o ensino-aprendizagem desses alunos.

Nascimento (2008) expõe os benefícios da utilização de jogos em aula de língua estrangeira, argumentando que em um jogo o aluno tem total autonomia para ser verdadeiro, agindo de forma autêntica, praticando a comunicação e ampliando seu vocabulário de forma espontânea, não encontrando o intermédio do professor como acontece em uma aula normal. Sendo assim, o autor relata que “a língua não entra simplesmente como um treino, mas em seu papel natural como ferramenta de comunicação” (NASCIMENTO, 2008, p. 154) e, com



isso, “o jogo proporciona então a chance de extrapolar o uso denominado escolar da LE” (NASCIMENTO, 2008, p. 155), contribuindo significativamente na aprendizagem dos alunos.

São grandes as vantagens que os jogos podem trazer ao campo do ensino-aprendizagem. Segundo Gee (2003), os jogos digitais desenvolvem elementos que o autor caracteriza como “princípios de aprendizagem”. Gee (2004) acredita que os jogos podem promover um melhor desenvolvimento do aluno nas atividades escolares, já que os jogos são criados com a função de diversão, interação e prazer. Assim, o ato de jogar não pune os jogadores quanto aos seus erros, mas ensina, assim como possibilita o aperfeiçoamento, pois com os erros cometidos é possível aprender e alcançar o objetivo esperado.

Devido ao reconhecimento do potencial dos jogos digitais sobre a aprendizagem da língua inglesa, o ensino educacional percebe aos poucos que pode se beneficiar das características dos jogos para fins pedagógicos (SILVA, 2009). Temos os jogos digitais educacionais, os quais tem como objetivo a educação e os jogos digitais comerciais, os quais tem o objetivo de entretenimento, o que abrange maior número de usuários são os jogos digitais comerciais.

Por este viés, Becker (2006) analisa quais elementos dos jogos digitais comerciais podem ser transferidos para os jogos digitais educacionais, levando em conta que os jogos digitais comerciais transferem a esses usuários alguma espécie de saber.

Em relação ao ensino-aprendizagem da língua inglesa Chen e Yang (2013) dizem que um dos pontos positivos dos jogos digitais comerciais é a prática inconsciente das habilidades linguísticas, assim como o estímulo da motivação nos alunos. Em uma pesquisa feita por Erkkilä (2017), com o objetivo de compreender quais jogos os alunos tiveram mais contato com a língua inglesa, os mais citados foram *Counter Strike*, *Call of Duty*, *Battlefield*, *Grand Theft Auto*, *Need For Speed*, *Lord of the Rings*, *Final Fantasy*, entre outros. Observando que nenhuns dos jogos correspondiam à categoria dos jogos digitais educacionais. Enquanto a respostas dos jogos que os fizeram mais aprenderem a língua inglesa, os mais citados foram *Runescape*, *World of Warcraft*, *League of Legends* e *Skyrim*, sendo estes enquadrados no gênero de jogos digitais comerciais.

Diante disso, vemos a importância que os jogos digitais comerciais trazem para o meio educacional, sem intenção direta, o que nos leva a refletir e descobrir quais as maneiras apropriadas de adaptar esses jogos que influenciam os alunos, e quais as possibilidades de encaixar esses jogos no seu processo de aprendizagem da língua inglesa, bem como direcionar o tempo gasto com partidas de jogos para a aprendizagem e a prática do inglês.

3 METODOLOGIA

Esta é uma pesquisa de estudo de caso, de caráter exploratório e de cunho quanti-qualitativa, realizada no período de estágio supervisionado do ensino fundamental, a qual foi aplicada com alunos do 8º ano “A” da E.M.E.F Professora Dinorá Tavares Gonçalves, sendo localizada na cidade de Cametá, Pará. Contamos ainda com a observação participante, que nos proporcionou aproximações com o objeto de estudo tratando “pesquisadores e pesquisados, sujeitos de um mesmo trabalho comum, ainda que com situações e tarefas diferentes” (BRANDÃO, 1984, p. 10). Somado a isto, este estudo aconteceu em momentos práticos, iniciada pela pesquisa bibliográfica realizada em acervos teóricos como artigos, livros, revistas, etc., que discutem a temática em questão e que puderam construir reflexões críticas e reflexivas ao tema.

Em um primeiro momento da primeira aula, se apresentou a proposta da pesquisa. Com o propósito de deixar os alunos mais a vontade para participar, solicitamos que trouxessem a assinatura dos seus respectivos responsáveis no termo de livre consentimento,



com isso, foi dada continuidade no procedimento da pesquisa. Em seguida, foi necessário dirigir-se a autorização da coordenação da escola para a aplicação da pesquisa, e assim, realizar esse levantamento na turma.

Foram quinze alunos que se fizeram presente ao nosso encontro, tendo a faixa etária de 13 anos a 15 anos, sendo oito alunos do sexo feminino e sete alunos do sexo masculino. Pudemos apresentar o jogo *Free Fire* para aos alunos, o qual tem o significado em português “Fogo Livre”, é um jogo *Battle Royale* desenvolvido pela Garena para Android e iOS, tornou-se o jogo mais baixado em 2019 e permanece com grande alcance de usuários atualmente.

O jogo dá acesso a vários mapas entre vários jogadores ao mesmo tempo, cada um com seu próprio personagem customizado a preferência, assim, quando a partida inicia, o jogador que permanecer vivo no mapa ao final da partida se torna o vencedor, mas existem outras modalidades dentro do jogo. O jogo possibilita interações com outros jogadores, sendo conversas por meio do *chat* ou ligação. Dentro do jogo, você pode ter personagens fictícios ou da vida real, como por exemplo: Anitta, Cr7, Justin Bieber, Alok e etc.. Ademais, ele oferece roupas dos personagens, habilidades, animações de armas, *skins* de *pet*, dentre outros. O *Free Fire* tem vários servidores, como em: Vietna, Singapura, Índia, Rússia e outros países. Dessa forma, o jogo possibilita a criação de contas em outros servidores, onde os usuários podem conhecer pessoas ao redor do mundo apenas jogando.

Após a apresentação do jogo aos alunos, tivemos uma conversa com todos e percebemos o nível de conhecimento da língua inglesa que os alunos possuíam, identificando as dificuldades e facilidades sobre o uso das habilidades linguísticas da língua, conhecendo qual afinidade e o acesso que eles tinham sobre as mídias tecnológicas, quais os jogos que eles já utilizavam ou gostariam de utilizar e etc..

Assim, o próximo passo foi iniciar a criação da conta dos participantes no jogo *Free Fire* no servidor dos Estados Unidos. Com o jogo já instalado no *smartphone* dos alunos, passamos a trabalhar as palavras em inglês que se encontravam na interface do jogo e as frases que os personagens usam ao pedirem “ajuda/alerta” ou para auxiliá-los durante as partidas, frases que também podem ser utilizadas pelos jogadores. Usamos as frases de “ajuda/alerta” e as palavras que permeavam o jogo em uma dinâmica. Os alunos já tinham conhecimento das mesmas, pois tínhamos visto a forma que era escrita, falada e suas traduções para o português. Então, fizemos uma roda e foi dada uma caixinha, a qual tinha dentro as frases e palavras que já tínhamos estudado, colocamos a música do jogo e a caixinha foi sendo passada de mão em mão, na pausa da música, o aluno que ficasse com a caixa na mão poderia tirar um papel e ler em inglês a palavra/frase e assim dizer sua tradução para português.

Após termos trabalhado as frases e palavras na interface do jogo, percebemos que os alunos já estavam mais familiarizados e seguros em relação ao vocabulário em inglês que permeava o mesmo, assim foi solicitado a eles que praticassem as frases de “ajuda/alerta” durante as partidas enquanto jogavam, que eram: *help me; follow me; good job; enemy spotted; stay alert; head to the safe zone; I need Med kit; I need Ammo; sorry; stay together; mico on please*. Após essa pequena atividade, pudemos trocar ideias sobre o que eles achavam de aprender a língua inglesa dessa forma.

Em seguida, trabalhamos com algumas saudações e despedidas que utilizamos no cotidiano, como o que dizer para iniciamos uma conversa, durante e ao se despedir e para isso utilizamos *slides*, para que pudéssemos trabalhar melhor o tempo. Assim, demos continuidade trabalhando com um diálogo simples e básico no contexto de uma partida do *Free Fire*. Neste momento, o objetivo era de prepará-los para tentar uma possível comunicação básica com nativos da língua ou pelo menos para terem a experiência de ouvirem e compreenderem um pouco das palavras ao serem pronunciadas pelos nativos americanos. Os alunos puderam



praticar em duplas, e depois pedi que jogassem e ligassem seus microfones durante as partidas para tentar a comunicação com outros jogadores americanos. É válido lembrar que também sugerimos aos alunos a possibilidade deles continuarem praticando em casa, levando a aprendizagem para fora do ambiente educacional.

Para concluir a coleta de dados, foi aplicado um questionário misto de pesquisa individualmente, contendo dezesseis perguntas, onde foram selecionadas as respostas mais relevantes dos alunos em relação à proposta da pesquisa, demonstrando pontos positivos e destacando pontos que precisam ser refletidos com atenção.

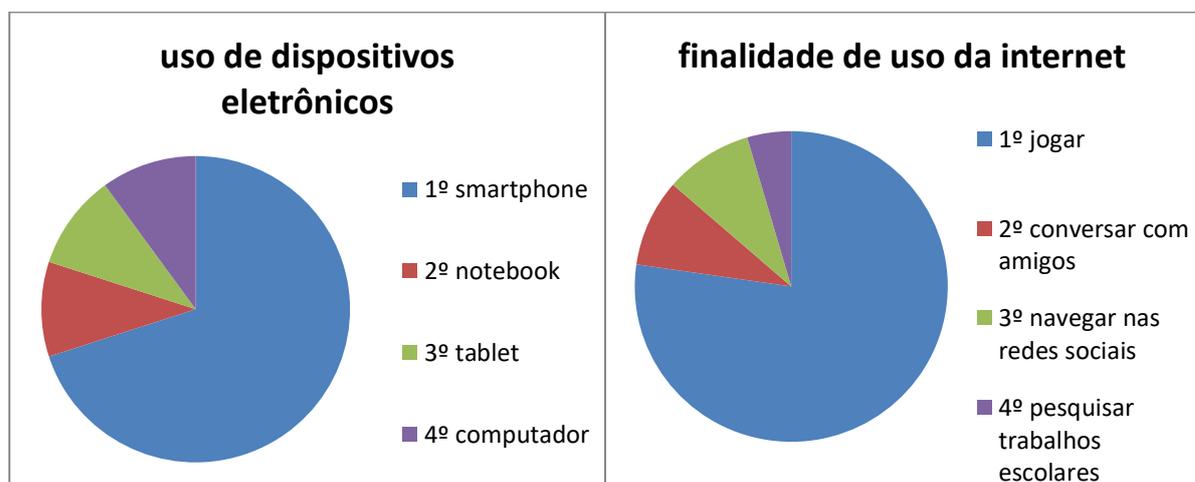
Para que pudéssemos fazer a análise a partir dos dados coletados, foi realizada uma leitura criteriosa dos questionários respondidos pelos alunos, além de revisar algumas anotações feitas em um bloco de notas sobre os argumentos dos participantes sobre suas opiniões no momento da aplicação da pesquisa. As repostas dos alunos que eram mais diretas no questionário foram categorizadas em gráficos, para uma melhor visualização e melhor compreensão dos dados encontrados. As repostas mais complexas dos participantes foram selecionadas por aquelas que eram mais relevantes, a qual foi apresentada na forma de pequenos trechos na seção dos resultados e discussões deste trabalho, desta forma com o intuito de perceber o posicionamento dos alunos na realização das respostas. Cada aluno pôde escolher um pseudônimo para ser identificado no questionário e na pesquisa, os quais são apresentados nos trechos trazidos na próxima seção.

4 RESULTADO E DISCUSSÃO

Os resultados mostraram que os alunos estão frequentemente conectados à *internet* e são habituados no que diz respeito ao acesso e manuseio da tecnologia, por já conhecerem o tema da pesquisa e a forma que ela ia ser realizada, pois anteriormente foi dado um breve resumo, assim, os alunos ficaram bastante entusiasmados pelo que a pesquisa se tratava.

Percebeu-se que, pelas respostas dos questionários, na questão nº 1, que 100% dos alunos possuíam *internet* em casa, em seu respectivos *smartphones*, sendo o *smartphone* a ferramenta que mais usavam para seu entretenimento, como mostra os gráficos abaixo, que abordam as perguntas da 2ª questão: “Quais dos dispositivos eletrônicos abaixo você possui com conexão à internet em casa?” e 3ª: “Com qual finalidade você utiliza à internet?”

Gráfico 1 - Dispositivos com acesso a internet que os alunos mais utilizam e suas finalidades.



Fonte: elaborado pelos autores.



As informações contidas no gráfico 1 descrevem que os participantes puderam selecionar mais de uma opção nestas perguntas propostas. Conversando com os alunos, eles disseram que preferiam usar o *smartphone* e que raramente usavam outra ferramenta para atender suas necessidades, uma vez que o dispositivo móvel que possuíam já supriam as mesmas.

Em relação ao uso, 85% dos participantes, ou seja, a maioria, destacou que utilizava a *internet* para jogar. Os participantes utilizavam a *internet* para estudar somente quando necessário, destacando não ser algo que os animava, faziam uso da *internet* quando era obrigatório entregar trabalhos que precisavam ser pesquisados. Percebeu-se então, que o maior motivo de utilizarem a *internet* era para entretenimento.

É significativa a porcentagem (85%) dos alunos que utilizam a *internet* para jogar, é nessa porcentagem que vemos o ponto chave da pesquisa. Onde se encontra alunos que estão familiarizados com os jogos e se sentem animados quando o assunto envolve *game*. Desse modo, notamos os aspectos positivos que os jogos trazem ao atrair a atenção dos alunos, e esse argumento trabalha na mesma perspectiva de Ge (2005) em relação às potencialidades que estão inseridas nos jogos para estimular, motivar e provocar seus usuários.

Na questão 4, os alunos foram questionados sobre a importância da utilização dos recursos tecnológicos nas aulas da Língua Inglesa, a questão dizia: “Porque você considera importante a utilização de recursos tecnológicos nas aulas de língua inglesa e de que forma os mesmos podem contribuir para sua aprendizagem?”. 100% dos alunos responderam que é necessário fazer uso desses recursos em sala de aula, destacando que devem ser usados da forma correta, os alunos frisaram que os recursos tecnológicos os ajudam a ter um desempenho melhor em sala e uma aprendizagem mais divertida, como relata os trechos a seguir:

Trecho 01

“Eu acho a tecnologia muito importante, a *internet* na sala de aula me ajuda muito a pesquisar coisas novas e entender melhor os assuntos, acho que ela faz tudo muito rápido e a aula fica legal.” (Cachos)

Trecho 02

“É muito importante poder usa (sic) a tecnologia na aula de Inglês, eu aprendo mais rápido quando uso a *internet* e me incentiva a estudar.” (Jojo)

Trecho 03

“É necessário usar os recursos tecnológicos, a *internet* me ajuda muito no meu desenvolvimento no inglês.” (gbl.zurc)

Trecho 04

“Sim, é importante. Eu não vivo sem *internet* e sem meu celular, fico animado quando podemos usar o celular na aula, acho que aprendo melhor me divertindo.” (Senhor Dino)

Trechos 05

“Acho muito importante e pode beneficiar a todos, tem que ser usada de maneira certa. É divertido aprender inglês assim e chama minha atenção.” (Anônima Br)

Podemos analisar que os mesmos consideram a tecnologia como essencial, tanto no ambiente escolar quanto fora dele. Os alunos confirmam essa importância ao declararem, como nas palavras de Jojo “eu aprendo mais rápido quando uso a *internet*” que continua dizendo que a *internet* a “incentiva a estudar”. Já gbl.zurc vem destacar a *internet* como auxiliadora do seu processo de ensino-aprendizagem, dizendo “a *internet* me ajuda muito no meu desenvolvimento no inglês”. O Senhor Dino vem expor que fica “animado quando podemos usar o celular na aula” e segundo a Anônima Br, utilizando a tecnologia e as vantagens que ela traz consigo, ela vem dizer que é “divertido aprender inglês assim” frisando que chama sua atenção. Desse modo, os alunos-participantes pontuam a importância da tecnologia e os benefícios que ela pode trazer para sua vida estudantil, trabalhando com o



pensamento de Prensky (2007), sugerindo que o aluno se sente mais disposto e motivado a aprender quando a diversão e o prazer estão incluídos no processo de aprendizagem.

A 5ª pergunta do questionário foi “você acredita que é possível aprender a inglês utilizando a *internet*? Por quê?”. Os alunos foram unânimes, respondendo que aprender inglês utilizando a *internet* era possível, e os motivos pelos quais eles acreditavam são mencionados a seguir:

Trecho 01

“Muita gente tem dificuldade de aprender inglês na sala de aula quando a aula é chata, na *internet* pesquisando ou jogando é mais fácil e mais legal.” (Ashley)

Trecho 02

“Na *internet* podemos aprender de tudo, lá tem muitas formas de aprender Inglês, tem vídeos, músicas e jogos.” (Monkey)

Trecho 03

“Existem muitos aplicativos que ajudam no aprendizado e que tem o objetivo de ensinar através de jogos.” (Marrenta)

Trecho 04

“Tem vários aplicativos que ensinam o inglês para aprender mais rápido e durante o dia, os jogos são divertidos, estudar e brinca (sic) ao mesmo tempo é legal, acho mais fácil, fico vendo as palavras e lembrando depois.” (Ti)

Trecho 05

“A *internet* abre portas e ajuda você a estudar todas as matérias, têm cursos que ensinam a falar inglês, eu prefiro aprender por aplicativos ou jogos, as aulas normais são um tédio.” (Eri)

Nos trechos acima, os participantes mostram suas fontes de aprendizagem da Língua Inglesa ao fazerem uso da *internet*, sendo elas através de “vídeos”, “músicas”, “jogos”, “cursos *online*” e “aplicativos”, destacando seu entusiasmo ao aprenderem de forma descontraída. Foi observado que os alunos almejam aulas mais dinâmicas, que sai do ensino tradicional do qual os mesmos estão acostumados, os alunos definem as aulas tradicionais como um “tédio” e “chatas”. Portanto Gee (2004) acredita que os jogos podem promover um melhor desenvolvimento do aluno nas atividades escolares.

Em relação à 6ª questão, a qual questiona os alunos sobre aprender a língua inglesa através de um jogo *online*, todos concordaram que os jogos podem proporcionar esse aprendizado, as justificativas dos alunos estão nos trechos a seguir:

Trecho 01

“Porque geralmente por jogar várias vezes você começa a decorar as palavras que ficam aparecendo no jogo.” (Van)

Trecho 02

“É mais fácil decorar as palavras em inglês nos jogos do que estudando normal, a interação com outros jogadores ajuda também.” (Samu)

Trecho 03

“Na dinâmica hoje aprendi várias palavras em inglês jogando, como *vault*, *start*, *gallery*, *store*, basta presta atenção, eu gostei.” (Coringa)

Trecho 04

“O jogo pode ensinar muitas palavras novas em inglês, aí você acha essa palavra em outro lugar fora do jogo, aí você lembra dela e já sabe o que significa.” (Cachos)

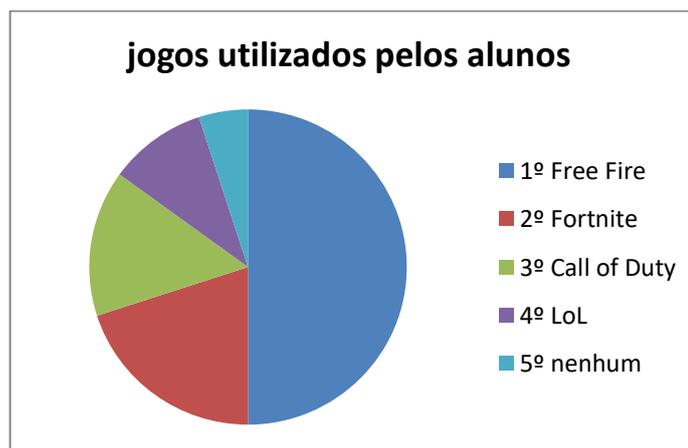
Os alunos se sentem à-vontade em aprender utilizando o que eles já usam para seu entretenimento cotidiano, por terem domínio da ferramenta, eles se sentem confortáveis no desenvolvimento de sua autonomia e aprendizagem, o que reforça o pensamento de Gee (2004) que o jogo possibilita diversão, interação e prazer nos usuários, além de não punir os



jogadores quanto aos seus erros, ao invés disso os ensina, possibilitando o aperfeiçoamento, pois com os erros cometidos é possível aprender e alcançar o objetivo esperado.

Na 7ª questão diz “Você já jogou ou joga algum *game* que utiliza a língua inglesa? Diga qual é o jogo e o motivo que levou você a utilizar o jogo.”. Tivemos quatro alunos que disseram sobre ainda não terem tido a oportunidade de fazerem uso desses tais jogos, enquanto que os demais citaram *GTA*, *Fortnite*, *LoL*, *FreeFire* e *Call of Duty*. O gráfico abaixo representa a compilação das respostas desta pergunta:

Gráfico 2 – Jogos que utilizam a língua inglesa que os alunos são usuários.



Fonte: elaborado pelos autores.

De acordo com o gráfico 2, ao justificarem o motivo que os levaram a fazerem uso desses jogos, a maioria dos alunos pontua que era para seu entretenimento, como uma forma de passar o tempo e se distrair. Assim como o Senhor Dino diz “O *Free Fire* é legal para meu entretenimento e hoje aprendi que posso estudar inglês com ele”, mesmo o jogo tendo objetivo de entreter ele pontua que descobriu que pode aprender Inglês por meio do jogo. Um dos participantes, o qual é reconhecido pelo codinome Bruceff diz, ao responder a questão, “Comecei a jogar *Free Fire* porque estava na moda, meus amigos estavam jogando então comecei jogar”, percebe-se que o *Free Fire* por estar na “moda” influenciou ele e os amigos a começarem a utilizar o jogo. A Anônima br diz “Comecei a jogar *LoL* para fazer amigos, e fiz vários dentro do jogo”. Pode-se compreender que os alunos buscavam por jogos para se divertir, e que todos os jogos citados estão inseridos na categoria de jogos digitais comerciais, sendo esta à categoria que abrange maior número de usuários e foi o que presenciei em sala de aula. Becker (2006), vem discutir sobre a ideia de adaptar aspectos dos jogos digitais comerciais para o meio educacional. Os alunos acreditavam que os jogos podiam ser usados somente para diversão, então a ideia da pesquisa de trabalhar o *Free Fire* para fins pedagógicos era algo novo para eles.

Na questão 8, foi solicitado que os alunos respondessem se “Após termos usado o *Free Fire* na oficina. Você acredita que inserir jogos nas aulas de língua inglesa deixa você motivado a aprender inglês?”. A maioria concordou que “sim”, exceto uma aluna que discordou com “não”, algumas das justificativas estão nos trechos a seguir:

Trecho 01



“Sim. A dinâmica de hoje foi bem necessária para aprender as pronúncias de palavras e diálogos, me motivou e gostei de aprender, eu queria mais aulas assim.” (leal)

Trecho 02

“Sim. Me motivou muito, eu aprendi e me divertir ao mesmo tempo, foi bom para todos os alunos, os jogos podem acabar com as aulas chatas.” (Marrenta)

Trecho 03

“Sim. Porque o jogo já é divertido, assim não é chato aprende com ele, me motivou a querer aprender mais as palavras que tem no jogo em inglês e a querer falar com gringos.” (Cachos)

Trecho 04

“Sim. Depois dessa aula eu fiquei com mais vontade de aprender a língua inglesa, a língua inglesa é uma matéria boa porque ensina a gente a falar outra língua, acho que com o *Free Fire* ela pode ser mais legal, as pessoas vão se esforçar mais para aprender.” (Ashley)

Trecho 05

“Não me motivou porque não gosto tanto de jogos, mas aprendi muito com a aula de hoje. Se a professora trabalhasse com algo sobre anime ou a da bíblia eu acharia mais interessante.” (Jojo)

Percebe-se que a grande maioria dos alunos os ficaram animados da forma que o *Free Fire* foi trabalhado com a turma, e que isso era novo para eles, muitos puderam descobrir que o jogo possibilitava a aprendizagem da Língua Inglesa e um possível contato com nativos da Língua, e isso foi um dos aspectos que chamou atenção da aluna-participante Cachos no trecho 03. Já Ashley destaca seu gosto pela disciplina e entusiasmo pela aula utilizando o *Free Fire*, pontuando que com o jogo “as pessoas vão se esforçar mais para aprender”. O aluno Leal argumenta no trecho 01 sobre seu anseio por aulas mais dinâmicas, deixando notória a ausência dessas aulas.

Já a participante Marrenta expõe no trecho 02 que aprendeu e se divertiu ao mesmo tempo, esse argumento que ela traz vem trabalhar com a ideia de Chen e Yang (2013), onde destaca que um dos pontos positivos dos jogos digitais comerciais é a prática inconsciente das habilidades linguísticas, assim como o estímulo de motivação nos alunos. A aluna Jojo no trecho 05 traz seu ponto de vista sobre a oficina, ela diz que aprendeu com o jogo, mas não é algo que a motivou, pois ela tem mais interesses em animes e coisas relacionados à bíblia, ou seja, o jogo possibilitou a aprendizagem a ela, porém não é algo que a motivou a estudar inglês dentro e fora da sala de aula.

Em relação à questão 9, os alunos precisavam dizer se já utilizavam o *Free Fire* antes da pesquisa aqui apresentada, tivemos 50% da turma que já utilizava e 45% que não utilizada, pois utilizavam outros jogos. Assim, tivemos 5% que nunca haviam utilizado o *Free Fire* ou outros jogos antes. Por termos trabalhado o jogo durante a pesquisa, concluímos a pergunta querendo saber “O que mais gostaram de aprender em Inglês através do *Free Fire*?”. Alguns alunos responderam sobre a interface do jogo, como o aluno Ti dizendo “Gostei de aprender sobre os estilos de batalha no perfil do jogador e as palavras que ficam aparecendo, como *vault* que é cofre”. A aluna Van disse “Eu gostei de aprender os comandos durante as partidas, gostei bastante de aprender a pedi ajuda, etc.” A aluna Anonima br disse “Gostei de aprender as falar *play to win*, vou usar quando meu time tiver perdendo”.

Observa-se que mesmo os alunos que não haviam utilizado o *Free Fire* antes, conseguiram se adaptar ao jogo durante a oficina, buscando dentro do jogo algo que mais gostavam. Os que já jogavam, tentaram auxiliar seus colegas durante as atividades propostas, e isso fez com que houvesse uma troca de conhecimento entre os alunos, sendo eles mesmos. Nascimento (2008) diz que esse é um dos benefícios da utilização de jogos nas aulas de língua estrangeira, pois dentro de um jogo o aluno tem total autonomia para ser verdadeiro, agindo de forma autêntica, praticando a comunicação e ampliando seu vocabulário de forma espontânea, sem a intervenção do professor.

Na questão 10, os alunos precisavam dizer o que mais chamou a atenção deles dentro o jogo uns pontuaram que era os personagens, outros as armas, alguns as habilidades dos personagens, uns as *skins* (roupas) dos *pets* e etc. Outros alunos como o Coringa respondeu



“A interação entre as pessoas que nunca se viram”. Já o aluno Samu fala que é “A forma que as pessoas podem se comunicar”, o aluno glb.zurc pontua “Saber que posso falar com um gringo é muito legal. É legal também os personagens, tipo o cr7, é o meu preferido”

Percebe-se que tem várias coisas que prendem a atenção dos alunos dentro do jogo, eles ficam empolgados em poder ser o cr7 dentro do *Free Fire* ou outros artistas/famosos que contém no jogo, como glb.zurc cita. Outro ponto muito forte é a comunicação dentro do jogo, onde o jogador pode socializar com alguém de outra cidade, podendo conhecer outras culturas, onde os alunos Coringa, Samu e glb.zurc trazem em suas respostas.

A 11ª questão trata-se da melhora na interatividade e desempenho adquiridos pelos alunos após a aplicação do jogo, eles foram unânimes em responder que “sim” conforme exposto nos trechos abaixo:

Trecho 01

“Sim, eu pude melhorar minha pronúncia e agora consigo ligar mais rápido algumas palavras em inglês que tem no jogo ao português, tipo gallery que é galeria, essas coisas.” (Monkey)

Trecho 02

“Melhorou meu desempenho porque fez com que a aprendizagem fosse divertida e melhorou a minha pronúncia e a minha escrita.” (Van)

Trecho 03

“Sim, me ajudou muito mesmo, eu amei essa forma de aprender inglês, consigo ler algumas palavras agora se eu jogar e a pronunciar pequenas frases.” (Eri)

Trecho 04

“Sim, me ajudou muito sobre o inglês, me ensinou escrever e ler palavras novas me fez ter mais vontade de aprender.” (cachos)

Trecho 05

“Sim, agora consigo pedir ajuda em inglês, aprendi a dizer oi, como vão as coisas? e outras coisinhas, se eu quero falar com uma pessoa que fala em inglês, tenho que saber falar pelo menos o básico.” (Anônima br)

Trecho 06

“Me ajudou em aprender palavras novas, a falar e a escrever também, foi legal aprender a conversar em inglês como falamos no dia a dia, acho que consigo falar um pouco.” (Marrenta)

A partir desses trechos, vemos como o jogo pode auxiliar no desempenho e na interatividade dos alunos e como as habilidades linguísticas foram adquiridas pelos mesmos em diferentes graus de aprendizagem. Assim como os alunos fortalecem a ideia de que o caráter lúdico e a diversão os motivam a se engajar nas atividades propostas demonstrando sua preferência por aulas dinâmicas.

Percebe-se que usando o jogo os alunos fazem associações entre palavras do inglês e do português com mais facilidade, e se dedicam mais a aprenderem o básico de um diálogo para poder se comunicar com nativos da língua. Talvez por termos trabalhado diálogos informais que aproximam da realidade dos alunos, é possível visualizar nos trechos das falas aqui apresentadas como os alunos estão empolgados pelo jogo e estão propensos a buscarem por novas palavras e frases em inglês, sendo possível ser feito um alinhamento entre a diversão e a aprendizagem da Língua Inglesa.

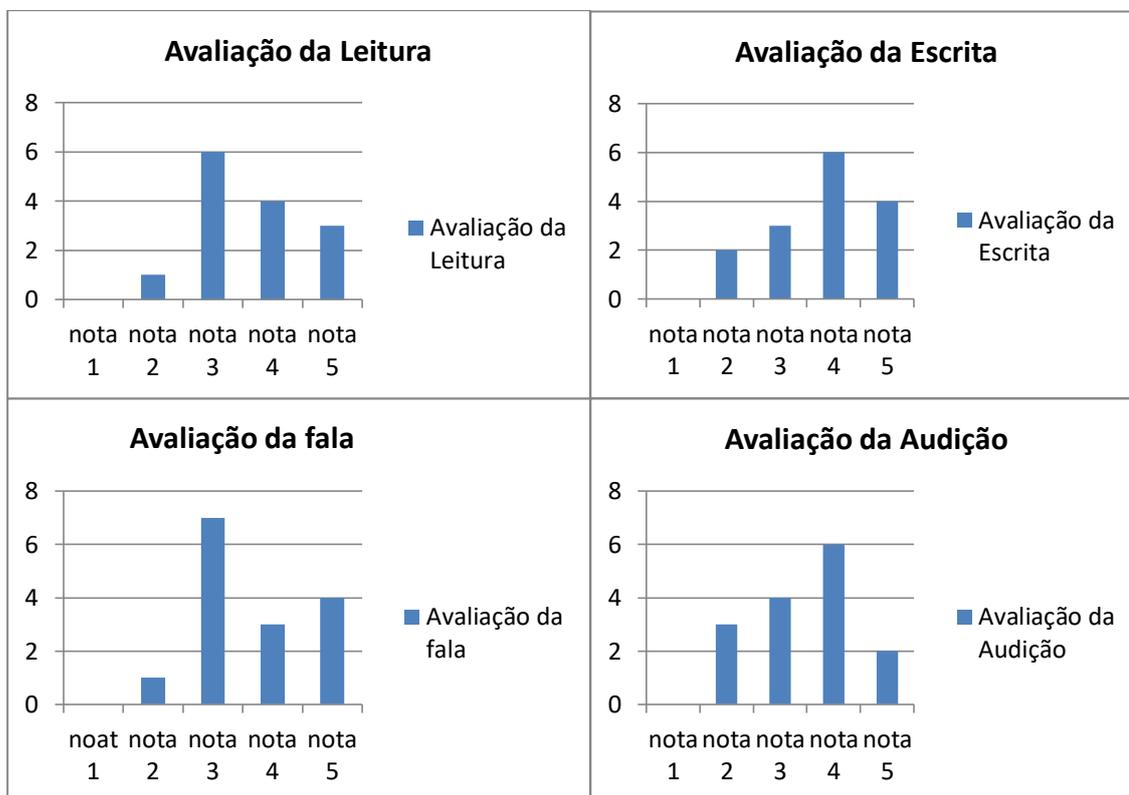
É notório a necessidade dos alunos em aprender a se comunicar. No trecho 05 a Anônima br expõe essa necessidade dizendo, “se eu quero falar com uma pessoa que fala em inglês, tenho que saber falar pelo menos o básico”. Neste sentido, é confirmado que através do jogo essa possível comunicação se torna mais fácil de acontecer, como a participante Cachos coloca “foi legal aprender a conversar em inglês”. Veja como a língua inglesa não entra simplesmente como um treino como nas aulas tradicionais, mas o seu papel acontece de forma natural como ferramenta de comunicação, como proposto por Nascimento (2008).



Dessa forma, o *Free Fire* se torna um recurso rico no processo de aprendizagem da LI se bem elaborado e explorado adequadamente.

Na 12, 13, 14 e 15 questão foi pedido aos alunos que se auto avaliassem após a aplicação da oficina, dando-se uma nota de 1 a 5 conforme acreditasse no nível de aprendizagem da sua leitura, escrita, fala e audição.

Gráfico 3 - Autoavaliações dos alunos em relação às habilidades linguísticas.



Fonte: elaborado pelos autores.

Segundo o gráfico 3, na avaliação da leitura, percebe-se no gráfico que a maioria dos alunos se deu nota 3 sendo “médio” ao avaliarem-se após a aplicação da pesquisa. No que diz respeito à avaliação da escrita, a maioria da turma se deu nota 4 sendo “bom” ao se avaliar após a aplicação da pesquisa. Já a avaliação da fala, percebe-se que a maioria da turma se auto avaliou com à nota 3 sendo “médio” após nossa a aplicação da pesquisa e por último na avaliação da audição, nota-se que a maioria da se deu nota 4 sendo “bom” ao se avaliar após a aplicação da pesquisa.



Observei que das quatro habilidades linguísticas os alunos mostraram mais domínio sobre a fala, escrita e leitura, pois são as mais citadas através dos questionários e é o que a questão 16 mostra, tendo 50% dos alunos escolhendo *speaking* (fala), 30% marcando o *writing* (escrita), 20% correspondendo a *reading* (leitura) e 10% dos alunos escolhendo a opção do *listening* (ouvir).

Pela análise dos questionários, notamos como os alunos percebem a tecnologia e o uso de jogos digitais como recursos que podem contribuir fortemente no processo de ensino e aprendizagem da LI, pois os mesmos deixam as aulas mais atrativas podendo influenciar os alunos positivamente, motivando-os a serem mais ativos nas aulas e participativos nas atividades propostas. Um exemplo simples foi o questionário, todos os quinze alunos presentes tiveram interesse em responder todas as questões, colocar seu ponto de vista e opiniões, apesar de ser um questionário com dezesseis perguntas, todos se empenharam em respondê-las e chegaram a compartilhar seus pensamentos uns com os outros sobre as questões abordadas no questionário.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Através deste estudo, procuramos analisar a inserção de jogos digitais no meio educacional e suas potencialidades para o ensino e aprendizagem da língua inglesa, trabalhando com alunos do 8º ano “A” de uma escola pública do Baixo Tocantins, no município de Cametá/PA. O objetivo dessa pesquisa era de identificar as possibilidades de aliar jogos digitais nas aulas de língua inglesa para uma possível aprendizagem dinâmica, divertida, diferente e motivadora aos participantes. Os alunos puderam demonstrar seu desenvolvimento na língua inglesa e seu conhecimento adquirido com a aplicação da pesquisa, confirmando a ideia de que os jogos, especificamente o *Free Fire*, pôde contribuir de forma positiva no ensino-aprendizagem da língua alvo.

Outro objetivo era solucionar aspectos negativos causados por aulas tradicionais, inserindo os jogos na aprendizagem dos alunos, que foi um ponto bastante citado pelos participantes, onde eles definem as aulas tradicionais como chatas e tediosas. Dessa forma, foi notório que o jogo trabalhado (*Free Fire*) pôde proporcionar aos alunos uma aula dinâmica e satisfatória, fazendo os alunos compreenderem que existem muitos meios de buscarem pela aprendizagem da língua.

Assim, esta pesquisa também buscou compreender qual a perspectiva dos alunos em relação ao *Free fire* nas aulas de inglês. Percebeu-se como o jogo era conhecido, o entusiasmo dos alunos foi significativo, porém, é válido refletirmos sobre a resposta da aluna Jojo (trecho 05) na 8ª questão, onde ela diz que não tem proximidade com jogos, portanto o jogo não a atrai e nem a motiva na aprendizagem de inglês, e isso é aceitável, pois em uma turma existem vários alunos que carregam consigo suas crenças, gostos, personalidades e estilos. Apesar do jogo não chamar sua atenção, ela frisa que ainda assim aprendeu com a proposta apresentada.

A pesquisa também buscou saber se a aplicação do jogo poderia contribuir no processo de aprendizagem dos alunos, e a resposta dos alunos foi positiva e unânime enquanto a essa questão. Os alunos destacaram o quanto o jogo influenciou no seu processo de aprendizagem, como facilitou seu raciocínio e os estimulou a quererem aprender.

Ao final de cada atividade proposta aos alunos, buscamos fazer com que os alunos compartilhassem seus pensamentos sobre o jogo para que pudéssemos analisar o impacto nas oportunidades que o jogo estava trazendo aos mesmos. Sendo assim, pudemos avaliar o



engajamento dos alunos nas atividades, além da motivação e entusiasmo sobre ele. Contudo, pudemos compreender as concepções dos alunos em relação a este estudo, e refletir junto com eles as questões que norteavam os objetivos deste trabalho.

Os alunos puderam destacar as vantagens que o *Free Fire* trouxe em sua aprendizagem, onde citam uma melhora nas habilidades de leitura, escrita e fala. Percebemos que entre as habilidades linguísticas, o jogo trabalha mais com as quais os alunos citaram, já que a interação do jogo se dá pela fala, leitura e a escrita. Além das habilidades de leitura e escrita, os alunos pontuam sobre a aprendizagem de diálogos informais utilizando a habilidade da fala, esse diálogo informal com gírias e linguagem do dia-a-dia fez com que os alunos buscassem em querer aprender, visto que não é comum ser trabalhado esses diálogos em aulas tradicionais das quais os alunos já estavam acostumados, e que de certa forma, é parecido com a linguagem que os alunos usam no cotidiano. Alguns alunos pontuaram que através das partidas jogadas, estavam conseguindo se comunicar com pequenas frases e palavras em inglês que o jogo exigia para uma experiência melhor durante as partidas.

Acredita-se que o jogo *Free Fire*, como um todo, possibilita trabalhar as quatro habilidades linguísticas. Entretanto, precisa haver planejamento didático adequado, dependendo da necessidade que o professor se encontra e adaptando o jogo de acordo com seu propósito e a realidade de seus alunos, pois o mesmo aborda aspectos interessantes para manter os usuários envolvidos e interessados, tornando-se uma ferramenta valiosa com grandes oportunidades de aprendizagens aos alunos de hoje.

Um ponto sobre as limitações desse trabalho foi à velocidade da conexão de *Internet*, que não permitiu que os alunos pudessem jogar partidas por completo, devido ao sinal está fraco. Algumas vezes, durante as partidas, os alunos eram interrompidos voltando ao início do jogo, causando uma interferência no meio da partida, fazendo com que os alunos precisassem de mais tempo para concluir a atividade. Se, em caso contrário, essa velocidade estivesse estabilizada, poderíamos ter um aproveitamento melhor.

Foi importante que todos os alunos estavam dispostos e interessados a participarem da pesquisa, assim pudemos ter os resultados através da participação espontânea dos alunos, uma vez que os mesmos mostraram progresso no seu desenvolvimento linguístico. Todavia, seria interessante aplicar a proposta do *Free Fire* com um público maior de alunos, sendo em um período de aula mais extenso, assim poderíamos ter outros resultados interessantes sobre o que foi possível aprender em inglês e como a motivação e o estímulo dos jogadores funcionariam por um período maior.

Esta pesquisa mostrou a importância que os recursos tecnológicos podem nos proporcionar, e principalmente, como os jogos ocupam um espaço significativo na vida de nossos alunos no processo de aprendizagem da língua. Como argumenta Gee (2005), que realmente são grandes as potencialidades dos jogos digitais em estimular, provocar e motivar seus jogadores. Dessa forma, facilita a aprendizagem e possibilita formas diversificadas de aprender. Ademais, esse trabalho contribuiu para que pudéssemos refletir sobre aspectos educacionais que contém certo preconceito quanto ao uso de recursos tecnológicos no ambiente escolar, como também a realidade digital de seus estudantes, vindo à necessidade de repensar sobre como a aprendizagem funciona no ambiente formal de ensino, nos mostrando como precisamos modificar nossas metodologias e abordagens de ensino, encontrando soluções para que possa atender as necessidades que emergem frequentemente dos alunos que estão inseridos no mundo digital.

É importante que os conteúdos e currículos sejam ensinados, contudo, fazer uma separação entre os alunos e a tecnologia se torna impossível atualmente. Então, seria mais viável incluir os dois com objetivos maiores para termos resultados significativos, como alunos motivados e interessados em aprender inglês por meio de jogos digitais. Acredita-se



que aliar o uso da tecnologia e dos jogos digitais aos componentes curriculares pode trazer oportunidades benéficas aos alunos na possibilidade de criar um espaço com sujeitos críticos, reflexivos, ativos, motivados, autônomos e interessados em progredir no seu processo de aprendizagem.

REFERÊNCIAS

BORGES, Célio José; NEVES, Lisandra Olinda Roberto. O Lúdico nas interfaces das relações educativas. **Revista de Pedagogia**, v. 6, nº 12, 2005.

BORGES, Kleiton de Souza. **Aprendizagem de língua inglesa mediada por sítios**: uma atividade promovida em um centro de autoacesso. 2018. 137 f. Dissertação (Mestrado em Estudos Linguísticos). Programa de Pós-graduação em Letras, Universidade Federal do Pará, Belém, 2018.

BRANDÃO, Carlos Rodrigues. **Repensando a pesquisa participante**. São Paulo: Brasiliense, 1984.

CHEN, Hao-Jan Howard; YANG, Ting-Yu Christine. The impact of adventure video games on foreign language learning and the perceptions of learners, *Interactive Learning Environments*. **Edutainment 2011 Conference**, v.21, p. 129-141, 2013.

ERSTAD, Ola. **Digital kompetanse i skolen: en innføring**. Universitetsforl., 2005.

GEE, James Paul. Espaços de afinidade. **Linguagem e aprendizagem situadas**: uma crítica à escolarização tradicional. p. 77-83, 2004.

KAPP, Karl M. **A gamificação da aprendizagem e da instrução**: métodos e estratégias baseadas em jogos para a formação e educação. São Francisco: Pfeiffer, 2012.

KENSKI, Vani Moreira. **Educação e tecnologias**: o novo ritmo da informação. Campinas, SP: Papirus, 2012.

MCGONIGAL, Jane. **A realidade está quebrada**: por que os jogos nos tornam melhores e como eles podem mudar o mundo. Pinguim, 2011.

MENDONÇA, Jéssica Teixeira de. **Refletindo sobre o ensinar na escola pública**: uma história de integração de tecnologias digitais às aulas de inglês no ensino fundamental II. 2015. 194 f. Dissertação (Mestrado em Estudos Linguísticos). Instituto de Letras e Linguística, Universidade Federal de Urbelândia, Urbelândia, 2015.

MESQUITA, Sandra Valéria Dalbello de. **Aprendizagem de língua inglesa mediada por tecnologia**: aplicativos para dispositivos móveis. 2018. 92 f. Dissertação (Mestrado em Metodologias para o ensino de Linguagens e suas Tecnologias). Universidade Norte do Paraná – UNOPAR, Londrina, 2018.

NASCIMENTO, Cecília Eller Rodrigues. O jogo na aula de língua estrangeira: espaço aberto para manifestação do eu. **ALFA: revista de linguística**. v. 52, nº 1. p. 149-156, 2008.



Disponível em: <<https://periodicos.fclar.unesp.br/alfa/article/view/1471/1176>>. Acesso em: 10 mai. 2023.

NICHOLLS, Susan Mary. **Aspectos pedagógicos e metodológicos do ensino de inglês**. Maceió: EDUFAL, 2001.

PRENSKY, Mark. **Digital Game-Based Learning**. United States: Paragon House, edition 2007.

RILEY, David. Novo relatório do The NPD Group fornece uma visão detalhada da população de jogadores do Brasil. **Grupo NPD. Washington**, pág. 1-1, 2015. Disponível em: <<https://www.npd.com/wps/portal/npd/us/news/press-releases/2015/new-report-from-the-npd-group-provides-in-depth-view-of-brazils-gaming-population/>>. Acesso em: 26 abr. 2022.

RODRIGUES, Claudia Rodrigues; VALADARES, Marcus Guilherme Pinto de Faria. Princípios de aprendizagem de jogos eletrônicos: Gameficando a aula de línguas. **Revista Horizontes de Linguística Aplicada**, v. 13, p. 41-61, 2013. Disponível em: <<https://periodicos.unb.br/index.php/horizontesla/article/view/1331>>. Acesso em: 10 mai. 2023.

SABOTA, Barbra; PEREIRA, Ariovaldo Lopes. O uso de ferramentas tecnológicas em ambientes de aprendizagem: critérios para avaliação de materiais de ensino em formato digital. **Caminhos em Linguística Aplicada**, v. 16, n. 2, p. 44-62, 2017. Disponível em: <<http://periodicos.unitau.br/ojs/index.php/caminhoslinguistica/article/view/2292/1698>>. Acesso em: 10 mai. 2023.

SILVA, Yuri do Nascimento Farias da. **Um guia para a criação de jogos digitais para aprender inglês**. 2019. 53 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Curso de Ciência da Computação). Universidade Federal Rural de Pernambuco, Recife, 2019.

ZACHARIAS, Valéria Ribeiro de Castro. **Tecnologias para aprender**. 1. Ed. – São Paulo: Parábola Editorial, 2016.

ZICHERMANN, Gabe; CUNNINGHAM, Christopher. **Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps**. O'Reilly Media, Inc., 2012.