

**Jogos digitais e aprendizagem da língua inglesa em contexto não escolar:
um estudo com crianças do ensino fundamental**

Digital games and English language learning in a non-school context: a study with elementary school children

Daniela Karine RAMOS¹
Mariana Carreira OLIVEIRA²

Resumo

As possibilidades de comunicação, interação e acesso as informações ampliam o contato com outras línguas, especialmente a língua inglesa. Nesse contexto, este trabalho tem objetivo de compreender a relação entre a aprendizagem de uma segunda língua e os jogos digitais durante a infância em contextos não escolares. A pesquisa descritiva de abordagem qualitativa e quantitativa foi realizada com 59 crianças, observando três procedimentos: aplicação de um questionário com as famílias, avaliação das crianças em relação à língua inglesa com o teste de proficiência de *Cambridge Young Learners (YLE)* e realização de entrevistas individuais com as crianças. Os resultados indicaram que o tempo de acesso a jogos digitais no geral não tem influência sobre as habilidades na língua inglesa avaliadas na proficiência, entretanto a frequência de interação com jogos em língua inglesa revelou associação positiva.

Palavras-chaves: Tecnologias Digitais. Inglês. Aprendizagem. Língua Estrangeira.

Abstract

The possibilities of communication, interaction and access to information expand contact with other languages, especially English. In this context, this work aims to understand the relationship between learning of a second language and digital games during childhood in non-school contexts. A descriptive research of qualitative and quantitative approach was carried out with 59 children, observing three procedures: application of a questionnaire with the families, evaluation of the children regarding the English language with the Cambridge Young Learners (YLE) proficiency test, and individual interviews with the children. The results indicated that the time of access to digital games in general has no influence on the English language skills assessed in the proficiency test, however the frequency of interaction with English language games revealed a positive association.

Keywords: Digital Technologies. English. Learning. Foreign Language.

¹ Doutora em Educação e Professora do Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC). E-mail: dadaniela@gmail.com

² Mestre em Educação pela Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC). Professora na Educação Básica nos Estados Unidos. E-mail: mari_c.o@outlook.com

Introdução

A variedade de dispositivos tecnológicos tem modificado os modos de vida da sociedade ao influenciar as relações sociais estabelecidas, o mercado de trabalho, a educação e diversas outras áreas. O aumento de sua utilização faz com que cresça a necessidade do domínio de uso delas, assim como o interesse em compreender como podemos utilizá-las para facilitar e melhorar as atividades nas quais estamos envolvidos, assim como compreender os processos que têm alterado nossa organização e relações sociais.

Para além disso, as possibilidades ampliadas de comunicação e acesso as informações ampliam o contato com outras línguas, especialmente a língua inglesa. Nesse contexto, destaca-se que as crianças desde muito cedo, na interação com as tecnologias de comunicação e informação, são expostas a vocabulários e expressões em outra língua (NASCIMENTO; SANTO, 2013). Cabe ressaltar que a infância é um período importante na aprendizagem de um segundo idioma e observa-se que nessa fase da vida muitas crianças interagem intensamente com jogos digitais.

Diante do contexto apresentado, podemos pensar em como a interação com os jogos digitais pode se apresentar como um recurso valioso para auxiliar na aquisição de outro idioma. Nessa perspectiva, este trabalho tem objetivo de ampliar a compreensão da relação entre a aprendizagem de uma segunda língua e os jogos digitais durante a infância em contextos não escolares. Para tanto, consideraremos todos os jogos que se desenvolvem em plataformas digitais que utilizem a língua inglesa.

Aprendizagem da língua inglesa e a interação com os jogos digitais

A aprendizagem de um outro idioma seria, na visão de Krashen (1982), o conhecimento consciente da segunda língua, suas regras e a capacidade de falar sobre elas. A aprendizagem de outro idioma se relaciona com as formas de ensino tradicional que podemos encontrar em escolas e em cursos de idiomas, onde se espera que o aluno compreenda a língua através do esforço intelectual e capacidade dedutivo-lógica (SCHÜTZ, 2018).

Já a aquisição acontece quando o sujeito entra em contato direto com o novo idioma, fazendo com que sua assimilação acontece de forma natural (SOBROZA, 2008).

Schütz (2018, s/p) define a aquisição de linguagem como “um processo de assimilação natural, subconsciente, que se dá em situações reais de convívio com outras pessoas, em que o aprendiz é um sujeito ativo, como no processo de assimilação da língua materna pelas crianças”. Nesse sentido, Sobroza (2008) ressalta que a aquisição de língua estrangeira envolve a influência de fatores externos e a personalidade e característica dos sujeitos, por isso, não pode ser considerada uniforme ou previsível, considerando que cada um apresenta um processo de desenvolvimento diferente e é um sujeito único.

Dentre os fatores externos destacamos a interação com as tecnologias digitais, a qual possibilita que o novo idioma possa a ser inserido dentro de um contexto significativo com sentido para o sujeito, sendo possível estabelecer diferentes relações com o conhecimento (CHEN; LEE, 2018). Nessa interação apresentam-se duas principais possibilidades relacionadas à aprendizagem da língua inglesa, uma relacionado ao domínio do jogo, ao lidar com instruções, comandos e feedbacks oferecidos em inglês, e outra vinculada ao uso intencional dos jogos para aprendizagem do idioma. Segundo Zhang e Zou (2020) para além da necessidade da apropriação da língua inglesa para uso das tecnologias digitais, especialmente para o entretenimento, como ao assistir filmes, ouvir músicas ou jogar, essas tecnologias digitais têm sido amplamente utilizadas de maneira intencional para aprimorar a aprendizagem de línguas.

As pesquisas acerca da aprendizagem de um segundo idioma têm revelado que as mídias potencializam o seu processo de aquisição (JENSEN, 2017; TURGUTA; İRGİN, 2009; AGHLARA; TAMJID, 2011) além de proporcionar contato com pessoas fluentes na língua estrangeira que podem compartilhar não só o idioma, mas a cultura na qual ele é utilizado (PURUSHOTMA, 2005). Músicas, internet, livros, vídeos do youtube, facebook, e-mails, são algumas atividades que as crianças realizam que acabam implicando no desenvolvimento de habilidades linguísticas em outro idioma, no caso o inglês (SAYER; BAN, 2014). Destaca-se que essas atividades permitem praticar o vocabulário, influenciando sobre o desenvolvimento da linguagem (DINCER, 2020).

As crianças que utilizam o inglês em diversas atividades em contextos não escolares na interação com as tecnologias digitais, principalmente através dos computadores e dos jogos digitais tem obtido vantagens na aprendizagem de um segundo idioma (SAYER; BAN, 2014). Evidências reforçam a importância do contato com a língua que se pretende aprender em contextos fora da escola para a aprendizagem, assim como a possibilidade de obter-se certo grau de proficiência nela antes mesmo do início

de sua instrução formal (DE WILDE; EYCKMANS, 2017). Mais especificamente, resultados obtidos indicam que a utilização dos jogos digitais nesses ambientes diversos tem apresentado impactos positivos na aquisição da língua estrangeira (TURGUTA; İRGİN, 2009; EISENCHEAS; SCHALLEY; MOYES, 2016; JENSEN, 2017).

Nessa perspectiva, tem-se o estudo realizado por Sayer e Ban (2014) onde os autores levantaram os meios pelos quais crianças aprendem inglês em contextos informais. Dentre as dezesseis atividades citadas estão ouvir músicas, assistir filmes, ver televisão e desenhos, jogar games, ver vídeos no *youtube*, utilizar a internet e mandar mensagens no *facebook*, tudo utilizando a língua inglesa. De Wilde e Eyckmans (2017) também elencam que dentre atividades cotidianas que envolvem a interação com um segundo idioma destacam-se a televisão, os jogos digitais e o uso do computador como aquelas que produzem os melhores resultados na aprendizagem.

É importante levarmos em consideração que em contextos fora da escola a língua inglesa é utilizada como meio para comunicação e aquisição de informação enquanto dentro da escola ela é entendida como resultado ou meta a ser alcançada através da realização de atividades (SØRENSEN; MEYER, 2007). Essa diferença no uso da língua dentro e fora da escola pode ser superada ao considerarmos as atividades que as crianças realizam fora do ambiente escolar por meio da interação com as tecnologias digitais. Ao convergir essas duas perspectivas contribui-se para minimizar essa separação artificial entre instrução do idioma e a vida cotidiana (PURUSHOTMA, 2005), o que De Wilde e Eyckmans (2017) defendem ser um fator importante na aquisição de um segundo idioma.

Os games são estruturados de forma que oferecem um contexto significativo para a aprendizagem da linguagem (SØRENSEN; MEYER, 2007). Ao considerar o contexto significativo favorecemos a aquisição de conhecimento do idioma (CHEN; LEE, 2018; TURGUTA; İRGİN, 2009). Podemos dizer, segundo Ramos, Lorensen e Petri (2016), que o cenário ideal para aprender línguas através dos jogos digitais é aquele que permite que os sujeitos estejam imersos no idioma e estabeleça diferentes formas de interação com ele.

Segundo Jensen (2017) as formas de linguagem mais utilizadas nos jogos são a linguagem oral e escrita combinadas, mas em alguns casos, estas se apresentam separadamente. Em razão disso as habilidades receptoras, ou seja, a compreensão oral – principalmente - e leitura são mais desenvolvidas do que as habilidades produtoras que consistem na produção oral e escrita (DE WILDE; EYCKMANS, 2017).

Outras contribuições apontadas estão relacionadas a aquisição e a ampliação de vocabulário (JENSEN, 2017; DE WILDE; EYCKMANS, 2017). Ao jogar é necessário compreender os comandos, o que faz com que a descoberta de novas palavras seja motivada pelo desejo de entender o estímulo oferecido e alcançar o objetivo proposto pelo jogo. Dessa forma, o jogador passa a prestar mais atenção nas palavras que estão sendo utilizadas, o que favorece a aquisição da linguagem.

Metodologia

A pesquisa realizada caracteriza-se por ser um estudo descritivo de abordagem qualitativa e quantitativa, pautada na avaliação de proficiência em inglês realizada com crianças dos dois Anos Iniciais, na realização de entrevista com as crianças e na aplicação de questionários que foram respondidos pelas famílias.

a) Participantes

Os participantes da pesquisa são crianças do 3º ano do Ensino Fundamental I do Colégio de Aplicação da Universidade Federal de Santa Catarina e suas famílias. A análise pautou-se na participação efetiva de 59 crianças. Por envolver crianças e seus responsáveis a pesquisa que é aprovada pelo Comitê de Ética sob o número de CAAE 09697018.7.0000.012.

As crianças participantes tinham idade entre oito e dez anos - 33,90% (n = 20) possuem oito anos, 59,32% (n = 35) nove anos e 6,78% (n = 4) dez anos, sendo 66,1% (n = 39) meninas e 33,9% (n = 20) meninos.

b) Instrumentos e procedimentos metodológicos

A coleta de dados foi realizada em três etapas. A primeira delas foi através de um questionário estruturado incluindo perguntas abertas e fechadas com as famílias, as quais buscavam caracterizar os sujeitos da pesquisa e levantar aspectos relacionados ao uso dos jogos digitais..

O segundo instrumento utilizado foi uma avaliação da língua inglesa baseada no teste de proficiência de *Cambridge Young Learners (YLE) Pre A1 Starters*. Estes exames são apropriados para crianças entre 6 e 12 anos e avalia as quatro habilidades linguísticas: leitura, escrita, expressão oral e compreensão oral. Ao total o exercício avaliativo foi composto de 37 questões, sendo 12 de *Listening*, 15 de *Writing and Reading*, e 10 de *Speaking*.

A terceira e última etapa da coleta de dados consistiu em uma entrevista semiestruturada individual com cada criança. O registro em forma de áudio foi utilizado para posterior transcrição do material para análise de dados. O roteiro semiestruturado questionava as crianças sobre suas percepções na interação com jogos digitais, explorando os jogos em inglês, as estratégias utilizadas para ultrapassar as barreiras linguísticas e as contribuições à aprendizagem de um segundo idioma. Análise de dados

A análise dos dados coletados pautou-se nas abordagens quantitativa e qualitativa pois consideramos que estas são complementares (MATTAR; RAMOS, 2021). Analisamos os questionários, avaliações de inglês e as entrevistas realizadas que foram gravadas em áudio e posteriormente transcritas.

Os dados qualitativos, obtidos da entrevista, passaram por uma primeira leitura flutuante para estabelecer contato com o material e criar as primeiras impressões e orientações. O material foi explorado através de procedimentos aplicados manualmente. Formulou-se hipótese e elaborou-se indicadores que fundamentaram a interpretação final. Por fim, o tratamento dos resultados obtidos e a sua interpretação foi realizado buscando tornar os dados brutos significativos e válidos.

Os dados quantitativos foram organizados no programa Excel e submetidos ao software SPSS (*Statistical Package for the Social Sciences*) versão 23.0 para análise estatística descritiva e inferencial. Investigou-se a influência dos fatores (variáveis independentes) sobre o desempenho na escrita, leitura e escrita e fala (variáveis dependentes). Os fatores considerados foram (a) tempo jogando e (b) frequência semanal de interação com jogos digitais. Considerando que os dados observavam uma distribuição normal, optou pelo uso do teste paramétrico ANOVA para análise das variáveis. O nível de significância utilizado foi de 5% ($p < 0,05$).

Resultados e discussão

Um primeiro aspecto analisado envolveu a interação com jogos digitais de modo amplo, incluindo jogos em inglês ou não. A variável de análise foi o fator tempo jogando com as tecnologias digitais, utilizando o teste ANOVA. A associação entre esse fator e o desempenho nas habilidades de inglês avaliadas pelo teste de proficiência plicado não indicou associação entre eles. Não foi verificada diferença significativa visto em relação

a todos as competências linguísticas e ao total tivemos o valor de $p > 0,05$, como pode-se observar na tabela 1.

Tabela 1 - Desempenho por dimensão considerando o tempo que jogam em aparelhos digitais

	T1 Média (DP)	T2 Média (DP)	T3 Média (DP)	T4 Média (DP)	<i>f</i>	<i>p</i>
Escuta	1,80 (1,48)	1,88 (1,26)	2,44 (1,66)	2,00 (1,73)	0,566	0,725
Leitura e escrita	7,80 (3,27)	6,33 (2,87)	8,77 (3,45)	10,33 (0,57)	0,584	0,712
Fala	3,40 (2,79)	3,00 (2,73)	4,88 (4,13)	3,66 (2,88)	0,564	0,727
Total	13,00 (7,07)	11,22 (5,65)	16,11 (8,69)	16,00 (5,19)	0,229	0,948

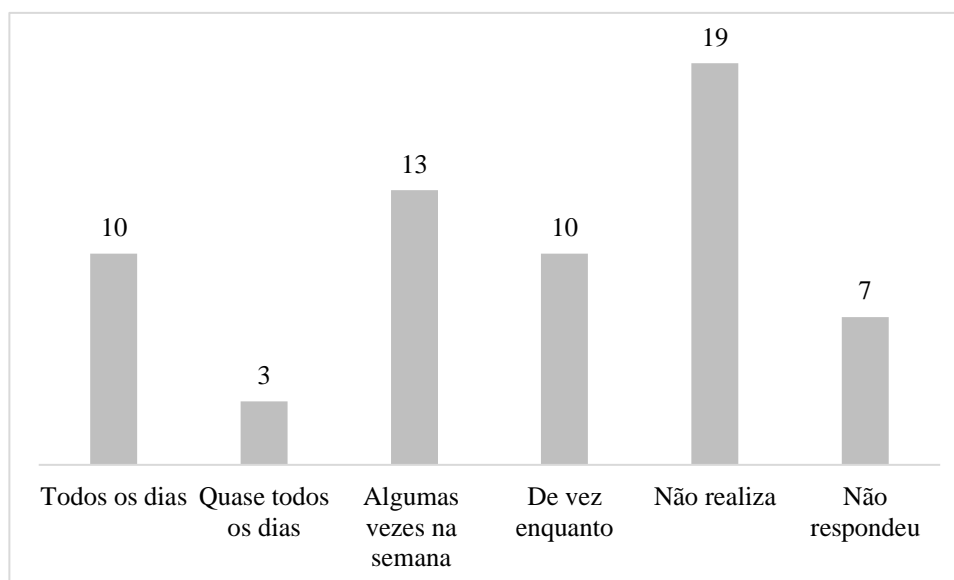
Legenda: (DP) Desvio Padrão; (*) $p < 0,05$; (T1) Menos de 15 minutos por dia; (T2) De 15 minutos à 1 hora por dia; (T3) De 1 a 2 horas por dia; (T4) de 3 a 4 horas por dia.

Fonte: Elaborado pelas autoras.

Apesar disso, é possível perceber que as crianças que passam de 1 a 2 horas por dia jogando apresentam melhor desempenho nas habilidades de escuta, fala e no escore total. Em relação a leitura e escrita, as crianças que jogam de 3 a 4 horas por dia apresentaram melhor desempenho.

Quando questionados acerca da frequência de uso de jogos em inglês, os pais afirmaram que 41,93 % ($n = 23$) jogam jogos no idioma estrangeiro pelo menos duas vezes na semana, enquanto 30,64% ($n = 19$) não realizam a atividade.

Gráfico 1 - Frequência com que as crianças jogam jogos em inglês segundo as famílias

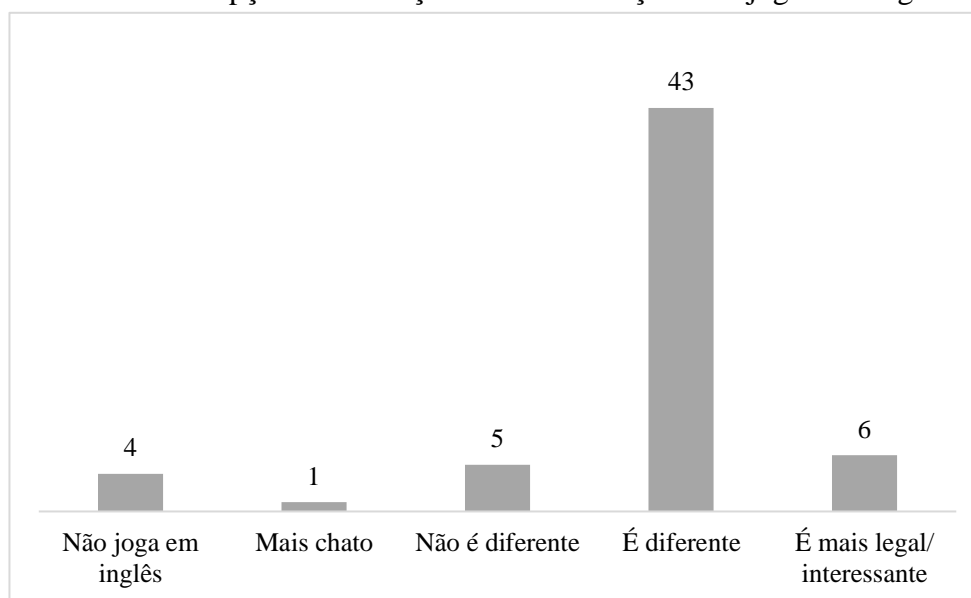


Fonte: Elaborado pelas autoras.

Na tentativa de ampliar a compreensão sobre o modo como as crianças aprendem jogando, na entrevista realizada com as crianças foi questionado como elas no uso das mídias compreendem as mensagens transmitidas através de um idioma que ainda não dominam. Cada criança explicou as estratégias que utiliza para entender o conteúdo ou as instruções durante as atividades. diferentes respostas foram e apresentadas a seguir, mostrando como cada sujeito apresenta seus próprios caminhos que os ajudam a chegar à aquisição do conhecimento. Esse aspecto reforça que a aprendizagem depende das características de cada aprendiz, que corresponde às exigências vividas, a forma e ritmo de aprendizagem, as motivações e interesses de cada um (ZABALA, 1998).

Considerando a interação singular de cada criança com jogos em inglês, buscou-se compreender, por meio da percepção das crianças, como é a experiência de jogar um *game* em inglês. As respostas foram classificadas em cinco grupos apresentados no gráfico 2.

Gráfico 2 – Percepção das crianças sobre a interação com jogos em inglês



Fonte: Elaborado pelas autoras.

Como representado no gráfico 2 6,8% (n = 4) dos participantes afirmaram não jogar jogos na língua inglesa. Entretanto, pode-se observar que a maioria das crianças tem contato com o idioma inglês através dos jogos considerando que 93,2% (n = 55) afirmam jogar jogos nesse idioma. Dentre esse grupo que joga, apenas uma afirmou que é mais chato jogar em inglês. Segundo ela, “*é mais chato, eu nem leio, só fico clicando*” (Aluno 33). Através dessa fala percebe-se a dificuldade de compreender o que deve ser feito no jogo, tornando-o uma atividade de tentativa e erro, muitas vezes sem sentido para o sujeito. Por outro lado, seis crianças (n = 6) disseram que é mais legal ou interessante os jogos quando estes estão em inglês. Alguns argumentos utilizados por elas remeteram a questão de aprender novo vocabulário, “*é mais legal, porque daí as vezes eu aprendo palavras em inglês*” (Aluno 41), e instigar a curiosidade por ser uma linguagem diferente daquela que já estão acostumados, “*é quase a mesma coisa, porque inglês eu tento decifrar as coisas, em português a gente passa direto, nem quer saber o que tá escrito. Em inglês é mais interessante*” (Aluno 36).

As crianças que declararam que os jogos em inglês não são diferentes dos em português apresentaram duas justificativas para essa compreensão acerca da atividade. Primeiro, eles não são diferentes porque a criança é capaz de compreender a linguagem utilizada, “*eu não acho muito diferente porque eu sei ler inglês*” (Aluno 3). Segundo alguns alunos essa atividade é tão recorrente em seu dia a dia que ela se tornou normal, e

até mais fácil do que quando jogam em sua língua materna. Essas percepções reforçam as tecnologias têm assumido um caráter ubíquo (COSTA; DUQUEVIZ; PEDROZA (2015). A tecnologia ubíqua "se refere à progressiva interação dos meios informáticos nos diferentes contextos de desenvolvimento dos seres humanos, de maneira que não são percebidos como objetos diferenciados" (COLL; MONEREO, 2010, p. 46). Podemos observar isso nas falas do aluno 44 "*não porque eu só jogo jogos em inglês mesmo*", e do aluno 54 "*pra mim é mais fácil em inglês porque eu já tô acostumado, todos os jogos são em inglês*".

Destaca-se, ainda, que a maioria das crianças, 72,8% (n = 43), afirmou que os jogos em inglês são diferentes dos jogos em português. A principal razão para que o jogo se torne diferente, e muitas vezes difícil, é a dificuldade de compreensão da língua. "*É diferente, por causa que as vezes tu não entende nada, e no português que é a nossa língua você entende tudo*" (Aluno 12); "*pra mim é bem diferente porque tem palavras que eu não entendo aí fica meio difícil*" (Aluno 40). A dificuldade acontece nos momentos de compreender as regras e instruções do que se deve fazer para passar de fase ou ganhar o jogo. O aluno 32 expressa isso ao dizer que "*se eu tenho que conversar com o bonequinho porque é missão, e o bonequinho fala em inglês, eu não sei o que que é pra fazer*".

Apesar das dificuldades encontradas no jogo em inglês, ele ainda é atrativo para as crianças e faz despertar nelas o desejo e necessidade de aprender o idioma estrangeiro para que consigam realizar as atividades que desejarem.

Considerando, ainda, a interação com os jogos digitais em inglês, analisou-se a influência dessa variável relacionada à frequência semanal de interação com esses jogos sobre o desempenho nas distintas habilidades avaliadas pelo teste de proficiência em inglês. A tabela 2 apresenta os resultados estatísticos obtidos através do teste ANOVA.

Tabela 2 - Desempenho em inglês por frequência de interação com jogos digitais em inglês.

	F1 Média (DP)	F2 Média (DP)	F3 Média (DP)	F4 Média (DP)	<i>f</i>	<i>p</i>
Escuta	3,60 (0,89)	1,00 (0,00)	1,00 (0,89)	1,71 (1,25)	2,42 (1,51)	4,017 0,007*
Leitura e escrita	11,20 (3,03)	7,50 (3,53)	6,00 (1,89)	8,00 (3,31)	7,85 (3,13)	2,646 0,044*
Fala	6,60 (3,64)	1,50 (0,70)	2,83 (2,71)	2,14 (2,03)	4,57 (3,55)	2,863 0,033*
Total	21,40 (6,98)	10,00 (4,24)	9,83 (4,91)	1,85 (5,95)	14,85 (6,41)	3,838 0,009*

Legenda: (DP) Desvio Padrão; (*) $p < 0,05$; (F1) Todos os dias; (F2) Quase todos os dias (4 a 6 dias); (F3) Algumas vezes na semana (2 ou 3 vezes); (F4) De vez em quando (1 a 5 vezes por mês).

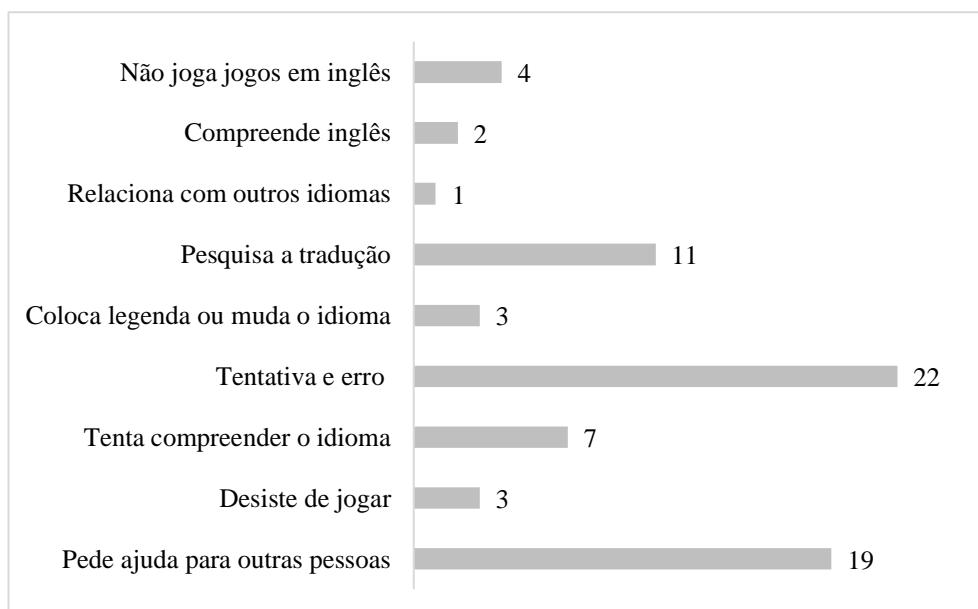
Fonte: Elaborada pelas autoras.

Percebe-se que há relação entre a frequência que as crianças jogam e o melhor desempenho nos exercícios avaliativos das competências na língua inglesa. Em todos os fatores $p < 0,05$. As crianças integrantes do grupo que joga jogos em inglês todos os dias obtiveram as maiores médias em todas as partes da avaliação proposta. Esse melhor desempenho corrobora com evidências de que a interação com os jogos digitais podem influenciar positivamente a aquisição de uma língua estrangeira, permitindo em alguns casos que considerável proficiência antes do ensino formal (TURGUTA; İRGİN, 2009; AGHLARA; TAMJID, 2011; EISENCHEAS; SCHALLEY; MOYES, 2016; DE WILDE; EYCKMANS, 2017).

A imersão oferecida pelo jogo junto com outros fatores como a repetição que eles proporcionam e a motivação que despertam ao envolver a criança através de desafios e diversão que faz com que a aprendizagem ocorra de forma lúdica e com significado para a criança (RAMOS, LORENSET; PETRI, 2016). Essas características levam as crianças a procurarem ampliar seus repertórios e habilidades linguísticas para ter um melhor desempenho no jogo.

As crianças durante a entrevista indicaram fazer uso de algumas estratégias para conseguirem jogar e compreender o idioma estrangeiro. O uso de estratégias para aprender palavras desconhecidas também foi relatado no estudo realizado por Turguta e İrgin (2009). O gráfico 3 apresenta as ferramentas utilizadas pelos participantes e através delas podemos identificar alguns indícios de aprendizagem da língua inglesa. Algumas crianças relataram usar mais de uma estratégia para compreender o idioma estrangeiro.

Gráfico 3 - Estratégias para compreender jogos em inglês



Fonte: Elaborado pelas autoras.

No gráfico 3 observa-se que quatro crianças não jogam jogos em inglês. Das que jogam, duas afirmaram ter conhecimento do idioma fazendo com a língua não seja uma barreira para jogar. Uma delas expressou que “*eu leio e as vezes eu sei por causa que eu tô sempre estudando inglês*” (Aluno 51).

De acordo com as respostas dos participantes, onze crianças utilizam esse recurso quando não compreendem o conteúdo em inglês. Algumas relataram “*eu botei no Google e ele foi traduzindo pra mim*” (Aluno 25) e “*as vezes eu pesquiso no Google tradutor o que significa*” (Aluno 43). O aluno 40 descreveu uma situação que se deparou enquanto jogava e como o tradutor o ajudou: “*eu pesquiso no Google, no Google tradutor, tipo, um jogo que é o Gacha Studio é inglês. Eu tava ensinando minha prima a jogar e tinha um negócio que eu não entendi, daí a gente pesquisou pra entender o que era*”. Nessa situação conseguimos observar que existiu uma necessidade e desejo de descobrir o significado das palavras novas com as quais a criança se deparou. O significado da palavra dentro do contexto do jogo, aproxima-se da aprendizagem significativa defendida por Ausubel (1980) que se contrapõe as conexões não arbitrarias entre o novo conhecimento e a estrutura cognitiva existente e que supõe uma atitude proativa do aprendente.

Outra estratégia utilizada pelas crianças é trocar a língua do jogo ou colocar legenda. Elas contam, “*eu instalo alguns jogos com legenda em baixo*” (Aluno 49) e que

no jogo “*tom tem como botar em inglês, em espanhol, em francês em português, e daí eu boto em português pra entender.*” (Aluno 40). Nesses casos a criança apenas está solucionando o problema da barreira linguística que ela se depara no jogo. Ela tira o novo idioma do foco, colocando a atividade proposta pelo jogo como principal.

O mesmo acontece com as crianças que usam de tentativa e erro. Elas tentam adivinhar o que deve ser feito através das ferramentas dos jogos, ignorando o idioma. Uma relata que, “*eu jogo aprendendo de qualquer jeito, eu vou aprendendo enquanto eu vou jogando*” (Aluno 23). Muitas delas responderam ‘eu não entendo’ à pergunta ‘como você entende o jogo em inglês’. Quando questionadas então sobre como elas jogam uma respondeu “*não sei, tipo, jogo em inglês, eu pulo a parte de inglês e quando eu tô jogando eu tento descobrir o que é que é pra fazer*” (Aluno 20). Algumas delas por já conhecerem o jogo e saberem o que tem que fazer, ignoram as instruções ou outros momentos onde o inglês é utilizado, como registrado no relato: “*como eu sei do jogo assim, alguma coisa, como eu sei o básico e tudo, eu não entendo, eu só jogo, eu sei o que tem que fazer no jogo*” (Aluno 12).

Usar de tentativa e erro ao experimentar as diferentes possibilidades proposta pelos jogos se mostrou a técnica mais frequente, sendo utilizada por 37,28% das crianças (n = 22) para conseguir efetivamente jogar. O desejo de tentar descobrir o que deve ser feito independente da linguagem está presente nos relatos das crianças e expressa na fala de uma delas ao afirmar que “*eu não faço nada, eu só tento entender assim, mas continuo, continuo sem saber de nada mesmo*” (Aluno 59).

Porém, tentar repetidas vezes sem obter sucesso pode se tornar estressante e cansativo. Isso acontece porque o nível de dificuldade acaba sendo muito alto para determinada criança o que não favorece o processo de aprendizagem e leva a desmotivação (OLIVEIRA, 2010). Um dos participantes relata que quando encontra dificuldade desiste de jogar. Em suas palavras ele afirma “*eu tiro o jogo e não jogo mais*” (Aluno 5). Outra criança detalha um pouco mais esse processo e quais alternativas ela utiliza antes de desistir: “*é porque as vezes eu consigo entender algumas coisas, ‘exit’ é sair né, e daí eu consigo fazer. (E quando você não entende?) eu saio do jogo, as vezes eu peço ajuda pra minha mãe, senão eu saio do jogo*” (Aluno 26).

Pedir ajuda à outras pessoas, como no exemplo anterior, foi a segunda estratégia mais citada pelas crianças (n = 19). Uma das crianças explica que em diferentes locais, pede ajuda para diferentes pessoas, “*eu pergunto alguém que sabe de inglês, no caso, se*

eu tiver em casa eu pergunto pra minha mãe, se eu tiver no meu colégio eu pergunto pra professora ou pra alguém, e se eu tiver aqui no colégio eu pergunto pro professor” (Aluno 36). Na maioria dos casos as crianças pedem ajuda para um adulto, normalmente pai ou mãe, *“eu peço pro meu pai me dizer porque ele sabe praticamente todas as palavras em inglês”* (Aluno 3). Estes proporcionam uma mediação na aprendizagem do idioma através do jogo, que aqui é compreendida como “o processo de intervenção de um elemento intermediário numa relação; a relação deixa, então, de ser direta e passa a ser mediada por esse elemento” (OLIVEIRA, 2010, p. 26).

Um dos participantes relata a interação com seu pai enquanto joga: *“eu sei um pouco inglês e eu tenho que treinar um pouco no videogame. Às vezes eu pergunto ‘ô pai o que que é isso, qual que eu tenho que botar pra sair do jogo?’ ‘Quit.’ ‘Ah tá, qual que é pra pausar?’ ‘Stop game’, ‘e qual que é pra voltar?’ ‘resume’. ai eu já sei agora”* (Aluno 52). Oliveira (2010, p. 64) explica que

Esses aspectos reforçam a importância da mediação mesmo na interação com jogos digitais. No contexto não escolar os pais ou pessoas mais velhas podem contribuir para ampliar as possibilidades de aprendizagem, seja pela orientação, conversa sobre o que acontece no jogo, questionamento ou partilha de experiência. Na escola a intencionalidade que pressupõe o uso de um jogo digital também potencializa as contribuições do uso do jogo, tanto pela mediação do professor, como pela própria interação com os pares que torna mais ricas as vivências e experiências que se transformam em aprendizagens.

Considerações finais

Os resultados revelaram que o tempo de interação com jogos digitais, no geral (incluindo aqueles em português e/ou outros idiomas), não tem influência sobre o desempenho nas diferentes habilidades na língua inglesa avaliadas na proficiência no grupo de crianças participantes. Porém, foi possível observar que a frequência de acesso a jogos digitais em inglês tem influência sobre o desempenho da proficiência no inglês. Assim, pode-se inferir que jogar jogos em inglês pode ter impacto positivo na aquisição da linguagem. Jogar jogos em inglês revelou influenciar positivamente os escores das atividades de leitura e escrita, fala, escuta e o escore total.

Quando as crianças encontram barreiras linguísticas para compreender a linguagem utilizada pelas atividades, diversas estratégias surgem favorecendo a aquisição de novos vocabulários. Algumas das ações utilizadas pelas crianças incluem pedir ajuda a outra pessoa, pesquisar a tradução das palavras, utilizar o contexto dado pelas imagens ou palavras conhecidas, e utilizar legenda. Ainda na interação com os jogos, observa-se que uma das estratégias mais utilizadas é a tentativa e erro. Apesar de parecer uma ação aleatória onde se sai apertando todos os botões para descobrir qual realiza a ação desejada, se houver a atenção necessária, a criança é capaz de relacionar as palavras desconhecidas com a ação, dando significado a elas.

Dentre as limitações da pesquisa tem-se o tamanho amostral não aleatório que se constitui com um recorte de uma realidade específica com um número reduzido de sujeitos envolvidos. Outra consideração refere-se ao questionário aplicado junto aos responsáveis contou com a colaboração espontânea e baseou-se nas suas percepções sem ter nenhum controle ou possibilidade de maior aprofundamento junto aos pais.

De qualquer modo, reforça-se a importância do tema na contemporaneidade e a necessidade de realizar mais pesquisas na área, visando avançar no conhecimento científico para compreender melhor como o processo de aquisição acontece através das tecnologias digitais e a extensão desses benefícios para que as crianças se tornem efetivamente falantes da língua estrangeira.

Referências

AGHLARA, Laleh; TAMJID, Nasrin H. The effect of digital games on Iranian children's vocabulary retention in foreign language acquisition. **Procedia - Social And Behavioral Sciences**, v. 29, p. 552-560, 2011.

AUSUBEL, David P. Schemata, cognitive structure, and advance organizers: A reply to Anderson, Spiro, and Anderson. **American educational research journal**, v. 17, n. 3, p. 400-404, 1980.

CHEN, Zhi-hong; LEE, Shu-yu. Application-driven Educational Game to Assist Young Children in Learning English Vocabulary. **Educational Technology & Society**, v. 21, n. 1, p. 70-81, 2018.

COLL, César; MONEREO, Carles. **Psicologia da educação virtual: aprender e ensinar com as tecnologias da informação e da comunicação**. Porto Alegre: Artmed Editora, 2010.

COSTA, Sandra Regina Santana; DUQUEVIZ, Barbara Cristina; PEDROZA, Regina Lúcia Sucupira. Tecnologias Digitais como instrumentos mediadores da aprendizagem dos nativos digitais. **Revista Quadrimestral da Associação Brasileira de Psicologia Escolar e Educacional**, São Paulo, v. 19, n. 3, p. 603-610, 2015.

DE WILDE, Vanessa; EYCKMANS, June. Game On! Young Learners' Incidental Language Learning of English Prior to Instruction. **Studies in Second Language Learning and Teaching**, v. 7, n. 4, p. 673-694, 2017.

DINCER, Ali. Understanding the Characteristics of English Language Learners' Out-of-Class Language Learning through Digital Practices. **IAFOR Journal of Education**, v. 8, n. 2, p. 47-65, 2020.

EISENCHLAS, Susana A.; SCHALLEY, Andrea C.; MOYES, Gordon. Play to learn: self-directed home language literacy acquisition through online games. **International Journal of Bilingual Education and Bilingualism**, v. 19, n. 2, p. 136-152, 2016.

HUZAIRIN, Huzairin; PUTRAWAN, Gede E.; RIADI, Bambang. Technology and language learning: English as a Foreign Language learners' use of smartphones for online informal learning in Indonesia. **Texto Livre: Linguagem e Tecnologia**, v. 13, n. 3, p. 103-120, 2020. <https://doi.org/10.35699/1983-3652.2020.24657>

JENSEN, Signe Hannibal. Gaming as an English Language Learning Resource among Young Children in Denmark. **Calico Journal**, v. 34, n. 1, p. 1-19, 2017.

KRASHEN, Stephen D. **Principles and practice in second language acquisition**. Pergamon Press Inc., 1982.

NASCIMENTO, Dioene Carneiro; SANTO, Eniel do Espírito. O despertar da segunda língua na primeira infância uma análise sob a perspectiva neuropsicológica. **Cadernos Intersaberes**, v. 1, n. 2, p. 18-37, jan./ jun, 2013.

OLIVEIRA, M. K. **Vygotsky aprendizado e desenvolvimento: um processo sócio histórico**. 5 ed. São Paulo: Scipione. 2010.

PURUSHOTMA, R. Commentary: you're not studying, you're just... In: **Language Learning & Technology**, v. 9, n. 1, p. 80-96, 2005.

RAMOS, Daniela K.; LORENSET, Caroline C.; PETRI, Giani. Jogos educacionais: contribuições da neurociência à aprendizagem. **Revista X**, v. 2, n. 1.2016, 2016.

SAYER, Peter; BAN, Ruth. Young EFL students' engagements with English outside the classroom. **Elt Journal**, v. 68, n. 3, p. 321-329, jul. 2014.

SCHÜTZ, Ricardo E. **Assimilação natural x ensino formal**. English Made in Brazil, 2018. Disponível em: <https://www.sk.com.br/sk-laxll.html>. Acessado em 14 fev. 2022.

SOBROZA, Lidiane Schlotefeldt. Aquisição X Aprendizagem Da Língua Estrangeira. **Linguagens & Cidadania**, v. 10, n. 1, 2008. Disponível em: <<https://periodicos.ufsm.br/LeC/article/view/28276/15985>>. Acesso em: 02 jul. 2019.

SØRENSEN, B. H.; MEYER, B. Serious games in language learning and teaching: A theoretical perspective. In: **Proceedings of the 2007 Digital Games Research Association International Conference**. The University of Tokyo, v. 4, set. 2007.

TURGUTA, Yıldız; İRGİN, Pelin. Young learners' language learning via computer games. **Procedia - Social and Behavioral Sciences**, v. 1, n. 1, p. 760-764, 2009.

ZABALA, Antoni. **A prática educativa: como ensinar**. Porto Alegre: Artmed, 1998.

ZHANG, Ruofei; ZOU, Di. Types, purposes, and effectiveness of state-of-the-art technologies for second and foreign language learning. **Computer Assisted Language Learning**, p. 1-47, 2020.