



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE
CENTRO DE CIÊNCIAS SOCIAIS APLICADAS
DEPARTAMENTO DE SECRETARIADO EXECUTIVO**

LUCAS GOMES LIMA

**OS JOGOS ELETRÔNICOS *MOBA* COMO FERRAMENTAS
NA APRENDIZAGEM DA LÍNGUA INGLESA: A
PERSPECTIVA ENTRE JOGADORES DE *LEAGUE OF
LEGENDS***

São Cristóvão, SE
2023

LUCAS GOMES LIMA

**OS JOGOS ELETRÔNICOS *MOBA* COMO FERRAMENTAS
NA APRENDIZAGEM DA LÍNGUA INGLESA: A
PERSPECTIVA ENTRE JOGADORES DE *LEAGUE OF
LEGENDS***

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Secretariado Executivo da Universidade Federal de Sergipe, como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel em Secretariado Executivo.

Orientador: Prof Dr. Thadeu Vinícius Souza Teles

São Cristóvão, SE
2023

LUCAS GOMES LIMA

**OS JOGOS ELETRÔNICOS *MOBA* COMO FERRAMENTAS
NA APRENDIZAGEM DA LÍNGUA INGLESA: A
PERSPECTIVA ENTRE JOGADORES DE *LEAGUE OF
LEGENDS***

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Secretariado Executivo da Universidade Federal de Sergipe, como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel em Secretariado Executivo.

São Cristóvão, 11 de setembro de 2023

Banca examinadora

Prof. Dr. Thadeu Vinícius Souza Teles – Orientador _____
Doutorado em Educação pela Universidade Federal de Sergipe, Brasil
Universidade Federal de Sergipe

Prof. Me. Igor Gadioli _____
Mestrado em Linguística pela Universidade Federal de Santa Catarina, Brasil

Profa. Ma. Nadege Ramalho de Siqueira _____
Mestrado em Educação pela Universidade Federal de Sergipe, Brasil
Universidade Federal de Sergipe

À minha família, em especial meus pais, Geniude Gomes Lima e Edjalmi de Deus Lima, por todo exemplo e suporte.

AGRADECIMENTOS

Ao meu pai, primeiro por ele ser o motivo de eu ainda estar vivo hoje, segundo por ter me incentivado a entrar na universidade e concluir um curso superior, por todo carinho no seu próprio modo de cuidar e me amar.

À minha mãe, que mesmo sem concluir o ensino médio, sempre me incentivou a ser alguém melhor para mim mesmo e para a sociedade, pelo suporte e pelo apoio. É um fato irrefutável que chegar ao fim desse curso só foi possível graças à força que ela sempre exalou e transferiu para mim.

Ao meu irmão, que mesmo que não acredite, transmite muito exemplo e força para mim, enquanto pequeno eu almejava alcançar feitos que ele alcançou em curtíssimo espaço de tempo, também por ser um ótimo pai para o menor ser humano e mais amado da minha vida, meu sobrinho.

À minha irmã, que mesmo sem ter muita paciência, me suporta todos os dias simplesmente pelo fato de me amar; cuida de mim e me dá suporte da forma mais bela de amar, com ações. Palavras às vezes são perdidas ao vento, mas ações ficam e residem no mais profundo espaço de carinho de uma pessoa.

À minha cunhada, que mesmo discordando de mim quase sempre, segue demonstrando ter imenso carinho e amor por mim, em situações da minha mais extrema “solidude”, ela se fez presente para me mostrar que embora estar sozinho seja bom, ter pessoas que se importam com você à sua volta é uma benção.

Ao meu sobrinho, que mesmo com quatro anos de idade, consegue me retirar de situações de baixo astral com uma frase carinhosa indecifrável para quem não o conhece e dá um belo sorriso cheio de dentes. Incrível como uma existência tão tenra consegue exercer poder tão grande sobre mim.

À minha amiga Mayara, que a UFS me deu, que nos meus dias tenebrosos de ansiedade, me retirou dessa zona de insegurança e me ajudou a me colocar de pé e persistir por aquilo que sonhamos para nós dois, a formação. Por muitas vezes, se tornou um motivo gigante para sair de minha casa e ir assistir mais uma aula; esses dias se tornavam o programa mais satisfatório que uma sexta à noite podia oferecer.

Aos meus amigos íntimos, que mesmo quando eu me afasto, continuam tendo amor e carinho imenso por mim. Laiany, Silvio, Laryssa, Wesley, Ravy, todos são para mim pessoas muito especiais e mesmo quando discordamos em algumas opiniões, seguem firmes sendo pessoas com quem eu sei que posso contar.

Ao departamento de Secretariado Executivo e aos meus professores, em especial meu orientador, Thadeu, que sempre tiveram paciência de nos mostrar o caminho do conhecimento e o cuidado de aperfeiçoar a nós mesmos com suas didáticas para trazer ensino de qualidade para nós, alunos.

Tudo fica mais doce
sem a ansiedade da felicidade,
tudo parece um livro de desenhos
para colorir, e eu sei lidar melhor com ele.
Eu carrego as cores e ninguém manda no meu quadro.
(Tati Bernardi, 2018, p. 2)

LIMA, Lucas Gomes. **Os jogos eletrônicos *MOBA* como ferramentas na aprendizagem da língua inglesa: A perspectiva entre jogadores de *League of Legends*. Orientador: Prof Dr. Thadeu Vinícius Souza Teles. 2023. 54f. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Secretariado Executivo) - Departamento de Secretariado Executivo, Universidade Federal de Sergipe, São Cristóvão, 2023.**

RESUMO

Esta pesquisa se caracteriza como exploratória de caráter qualitativo e quantitativo, tendo como objetivo analisar os jogos eletrônicos *MOBA* e seu possível auxílio no desenvolvimento da aprendizagem da língua inglesa entre jogadores do jogo *League of legends*. Buscou-se responder como a interação nesse jogo, que é nativamente desenvolvido na língua inglesa, pode contribuir com o desenvolvimento do idioma inglês. Inicialmente, foi realizada uma revisão sistemática da literatura, visando identificar as bases para a aprendizagem do idioma e as didáticas envolvidas nesse processo. A seguir, verificou-se a efetividade do jogo como ferramenta no desenvolvimento do idioma. Para essa etapa, a revisão bibliográfica buscou os processos de aprendizagem cientificamente mais precisos para o desenvolvimento dos alunos, além das ferramentas mais competentes para o cenário. Com isso, foram examinados os elementos do jogo, como a comunicação interna, falas dos personagens e jogabilidade e os resultados demonstraram que os *videogames* podem desempenhar um papel significativo na aprendizagem de um segundo idioma, superando as abordagens tradicionais de ensino, de acordo com a percepção dos informantes. Este estudo oferece novas perspectivas sobre a utilidade dos jogos eletrônicos como ferramenta educacional, destacando sua eficácia na promoção da aprendizagem autônoma e motivada da língua estrangeira.

Palavras-chave: *MOBA*. *League of Legends*. Inglês. Aprendizagem.

LIMA, Lucas Gomes. **Os jogos eletrônicos *MOBA* como ferramentas na aprendizagem da língua inglesa: A perspectiva entre jogadores de *League of Legends*. Orientador:** Prof Dr. Thadeu Vinícius Souza Teles. 2023. 54f. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Secretariado Executivo) - Departamento de Secretariado Executivo, Universidade Federal de Sergipe, São Cristóvão, 2023.

ABSTRACT

This research is characterized as exploratory of a qualitative and quantitative nature, aiming to analyze MOBA electronic games and their possible assistance in the development of English language learning among players of the game League of Legends. We sought to answer how interaction in this game, which is natively developed in the English language, can contribute to the development of the English language. Initially, a systematic review of the literature was carried out, aiming to identify the bases for learning the language and the teaching methods involved in this process. Next, the effectiveness of the game as a tool in language development was verified. For this stage, the literature review sought the most scientifically accurate learning processes for student development, in addition to the most competent tools for the scenario. With this, game elements were examined, such as internal communication, character speech and gameplay and the results demonstrated that video games can play a significant role in learning a second language, surpassing traditional teaching approaches, according to the informants' perception. This study offers new perspectives on the usefulness of electronic games as an educational tool, highlighting their effectiveness in promoting autonomous and motivated foreign language learning.

Keywords: MOBA. League of Legends. English. Learning.

LISTA DE FIGURAS

<u>Figura 1 - Nexus</u>	18
<u>Figura 2 - Dragão</u>	18
<u>Figura 3 - Arauto do Vale</u>	19
<u>Figura 4 - Barão Nah'Shor</u>	19

LISTA DE QUADROS

<u>Quadro 1 - Idade dos participantes</u>	31
<u>Quadro 2 - Gênero dos participantes</u>	32
<u>Quadro 3 - Escolaridade dos participantes</u>	32
<u>Quadro 4 - Dados pessoais individualizados de cada participante</u>	33
<u>Quadro 5 - Horas jogadas semanalmente</u>	34
<u>Quadro 6 – Nível de inglês antes do <i>LoL</i></u>	34
<u>Quadro 7 - Competência em <i>listening</i></u>	35
<u>Quadro 8 - Competência em <i>speaking</i></u>	35
<u>Quadro 9 - Competência em <i>reading</i></u>	36
<u>Quadro 10 - Competência em <i>Writing</i></u>	37
<u>Quadro 11 - Competência em <i>grammar</i></u>	37
<u>Quadro 12 - Competência em <i>pronunciation</i></u>	38
<u>Quadro 13 - Competência em <i>vocabulary</i></u>	39
<u>Quadro 14 - Meios utilizados para cumprir o objetivo quando não entendia alguma palavra</u>	40
<u>Quadro 15 - Nível do inglês depois do contato com o <i>LoL</i></u>	41
<u>Quadro 16 - Aprender inglês é mais produtivo com jogos ou ensino formal</u>	41
<u>Quadro 17 - O porquê da resposta anterior</u>	42

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

LoL	<i>League of Legends</i>
LDB	Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional
MIT	Instituto de Tecnologia de Massachusetts
AeO	<i>Aeon of Strife</i>
MOD	<i>Modifier</i>

SUMÁRIO

<u>1 INTRODUÇÃO</u>	13
<u>2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA</u>	16
<u>2.1 OS JOGOS ELETRÔNICOS, A TECNOLOGIA E A INTERNET NA HISTÓRIA</u>	16
<u>2.2 A IMERSÃO DOS JOGOS E AS FERRAMENTAS PARA APRENDIZAGEM</u>	20
<u>2.2.1 HIPÓTESE DO FILTRO AFETIVO E AUTONOMIA</u>	21
<u>2.3 O INGLÊS NOS JOGOS MOBA</u>	24
<u>3 METODOLOGIA</u>	29
<u>4 RESULTADOS E ANÁLISES</u>	31
<u>5 CONCLUSÃO</u>	45
<u>REFERÊNCIAS</u>	46
<u>APÊNDICE</u>	54

1 INTRODUÇÃO

Estima-se que atualmente existam cerca de 7.111 idiomas vivos em todo o mundo (ETHNOLOGUE, 2019). Como nenhum ser humano é capaz de aprender tamanha quantidade de línguas, considerando o tempo médio de vida de uma pessoa, além disso, a globalização e a necessidade crescente de comunicações mais rápidas inviabilizaram qualquer desejo de tamanha aprendizagem, por maior que fosse a motivação do indivíduo.

Já que a possibilidade de aprender todos os idiomas vivos da Terra estava descartada, ocorreu o que Assis-Peterson e Cox (2007) contam, que foi a necessidade de haver uma língua comum à maioria das pessoas. O inglês cumpriu esse papel e se disseminou por todas as esferas sociais, após acontecimentos do século passado (RAJAGOPALAN, 2009).

Novas metodologias de ensino vêm sendo aprimoradas e junto com elas, a possibilidade de metodologias ativas de ensino e o estudo autônomo, que foram corroborados como alternativas eficazes no desenvolvimento linguístico devido à motivação e à atitude que parte do aprendiz. Rod Ellis (2008) relaciona atitudes e motivações e aponta que elas geram crenças e por consequência, buscas, que têm uma grande influência no processo e nos resultados da aprendizagem.

Até o surgimento da internet, a aprendizagem autônoma da língua inglesa estava restrita apenas àqueles que tinham acesso ao material importado ou àqueles que pudessem viajar pra países de língua inglesa nativa, o que inviabilizava as metodologias ativas para a maioria dos aprendizes (LOURENÇO, 2020). Após o surgimento da rede mundial de computadores, o mesmo autor alega que as discussões sobre as metodologias ativas e novas formas de determinar função do aluno como protagonista no processo de aprendizagem foram se fortalecendo.

A tecnologia do segundo milênio emergiu com alternativas possivelmente viáveis de metodologias ativas para o desenvolvimento de novas abordagens didáticas da língua inglesa, uma vez que avanços tecnológicos sempre promovem transformações perceptíveis na sociedade (LEAL, COSTA E FRESCHI, 2021). Dentro desse contexto tecnológico, uma vasta gama de ferramentas pôde ser testemunhada (Inteligências artificiais, *audiobooks*, *streaming* de música, filmes, etc), no entanto, os jogos eletrônicos se destacaram das demais, pois além

de proporcionarem entretenimento, eles também promovem imersão por meio das narrativas que são construídas, as quais, em sua maioria, são apresentadas em inglês.

Inserindo-se na dinâmica dos jogos, é possível observar variados estilos e modos de jogos que alteram a jogabilidade e a interação do jogador com o ambiente virtual, dentre esses, podem ser citados estilos como *RPG (Role Playing Game)*, *FPS (First-Person Shooters)*, Plataforma, *Battle Royal*, e os *MOBAS (Multiplayer Online Battle Arena)*. Este último, que se trata do estilo do objeto de estudo desta pesquisa, pode ser definido como:

[...] jogos digitais orientados à cooperação nos quais cada jogador controla um personagem escolhido no início da partida. Cada personagem possui vantagens e desvantagens, assim, os jogadores são forçados a se unirem em equipes, de modo que os diversos heróis possam complementar suas habilidades (RIOULT *et al.* 2012 *apud* LARANJEIRA *et al.*, 2013, p. 81).

Eu, aluno de Secretariado Executivo pela Universidade Federal de Sergipe, curso que tem ampla abordagem em diversas áreas do conhecimento, inclusive a de linguagens, incitado pela criação de uma pesquisa que trouxesse algum benefício para a comunidade em que estou inserido (comunidade *gamer* e acadêmica), e considerando os aspectos positivos trazidos pelos jogos na minha vida como um todo, decidi seguir com desenvolvimento desta investigação. É importante destacar que essa pesquisa se baseia na observação e nas minhas percepções, porém, busca embasamento em estudos anteriores que também apontaram a necessidade de pesquisas mais aprofundadas a respeito do tema, como Cope e Kalantzis (2000) reiteraram quando afirmaram que havia uma importância analítica mais aprofundada sobre o potencial instrucional dos jogos. Torna-se pertinente investigar em que medidas tais jogos são capazes de contribuir para o processo de aprendizagem autônomo da língua inglesa.

Dessa forma, levando-se em conta o potencial instrucional dos jogos mencionado, esta pesquisa pretende responder à seguinte questão: Quais os benefícios de utilizar jogos eletrônicos de estilos populares, como os *MOBA*, no desenvolvimento da aprendizagem da língua inglesa da perspectiva dos jogadores?

Também foram traçados objetivos, sendo o geral, analisar como os jogos eletrônicos *MOBA* podem auxiliar no desenvolvimento da língua inglesa sob a perspectiva de jogadores de *League of Legends*, e os específicos, entender a função de os jogos eletrônicos possuírem narrativas imersivas; observar a participação do inglês nesse estilo de jogabilidade; e

investigar a possibilidade de arregimentar o estilo do jogo MOBA como aliado no processo de aprendizagem de inglês.

A pesquisa visa alcançar os resultados explorar de entender o fenômeno da aprendizagem da língua inglesa por jogadores brasileiros, buscando compreender os processos envolvidos, as estratégias adotadas e os resultados alcançados. A análise cuidadosa dos dados coletados permitirá identificar possíveis correlações entre a exposição aos jogos eletrônicos e o desenvolvimento das habilidades linguísticas em inglês, bem como examinar a aplicabilidade dessas habilidades no âmbito educacional e profissional.

Quanto às contribuições, a pesquisa visa fornecer uma visão abrangente sobre a aprendizagem informal e autônoma de idiomas por meio dos jogos eletrônicos, compreender como os jogadores brasileiros adquirem conhecimento linguístico e habilidades de pronúncia em inglês e estimular o uso de jogos para o desenvolvimento idiomático para interessados em aprender uma segunda língua.

Nesse sentido, ao abordar a aprendizagem da língua inglesa por jogadores, torna-se necessário explorar mais profundamente os processos envolvidos na construção dessa aprendizagem, as relações históricas, os sentimentos surgidos na jogabilidade e o contexto linguísticos dos jogos. A compreensão desses aspectos permitirá aprofundar e identificar como os jogos eletrônicos podem funcionar como ferramentas eficazes para aquisição de habilidades linguísticas, bem como se tornam auxiliares na aprendizagem autônoma de uma segunda língua.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1 OS JOGOS ELETRÔNICOS, A TECNOLOGIA E A INTERNET NA HISTÓRIA

A história dos jogos eletrônicos na vida social das pessoas remete a um tempo mais recente, Oliveira (2010) definiu jogos eletrônicos como atividades lúdicas interativas que envolvem regras e um contexto em que possa ser gerado um ambiente de interação social e que as ações dos jogadores possibilitem outras ações, até que um objetivo seja cumprido e, que a totalidade das ações supracitadas seja possível mediante um espaço, o qual é chamado virtual ou cibernético.

No entanto, a interação humana com eventos e objetos lúdicos é mais antiga. Benjamin (1984) descreve uma exposição de brinquedos em miniatura ocorrida em 1940 em um museu de Berlim. Ele infere que o motivo da contínua lotação da sala de brinquedos em miniatura se devia à necessidade daquela população de fugir de uma vida real sofrida, do ponto de vista socioeconômico; população essa, que ainda estava vivendo os efeitos negativos do pós-guerra. Ele também observou que os brinquedos em miniatura que até então eram feitos de forma artesanal, estavam dando lugar aos brinquedos de tamanhos maiores e produzidos pela indústria. Essa era foi denominada como modernidade.

No contexto da modernidade e dos avanços tecnológicos, a partir da década de 1960, novas tecnologias entram em cena. Estudantes do Instituto de Tecnologia de Massachusetts (MIT) desenvolveram um jogo de batalha espacial e o físico William Higinbotham (1910-1994) criou um jogo de tênis em um laboratório militar de Nova York baseados em linguagem de programação. Esses jogos são considerados alguns dos primeiros videogames da história (MARTINS, 2022).

A década de 90 foi a época de muita inovação. Jogos de vários gêneros foram criados, que por sua vez marcaram essa geração.

Dune II definiu o padrão de jogos RTS, Wolfenstein 3D e Doom introduziram os FPS (ou “clones de Doom”, como eram conhecidos), Civilization popularizou os jogos 4x, Alone in the Dark criou o survival horror, Street Fighter II, Mortal Kombat e The King of Fighters dominaram os arcades, Super Mario World, Donkey Kong Country, Sonic, Megaman X, Castlevania: Rondo of Blood e Super Metroid são lendas do estilo plataforma; de JRPGs tivemos Earthbound, Final Fantasy VI, Breath of Fire, Secret of Mana; de adventure tivemos duzias de clássicos da LucasArts e Sierra, Ultima Underworld mostrou ao mundo como fazer um jogo 3D; e a lista continua: Need for Speed, Warcraft, SimCity 2000, Mario Kart, X-COM, Lemmings, F-Zero, Wing Commander, Star Fox, etc. Com mais pessoas tendo acesso a computadores e modems, jogos “shareware” começaram a espalhar – epic

pinball, duke nukem e doom, além de várias ferramentas de software, podiam ser experimentados gratuitamente – depois comprados via correio (PEPE, 2017, n.p.).

Os anos 2000 foram marcados pelo crescimento da internet, enquanto até a década de 1990 apenas jogos *offline* eram possíveis, a rede mundial de computadores possibilitou os chamados jogos *online* ou *multiplayer*. Silva e Toassi (2020) alegam que a interatividade que o jogador tem com o videogame já permitia que suas decisões de controle acionassem eventos que são visualizados pelo jogador e disparava instruções de como ele poderia avançar na história. Com o modo online, o jogador passou também a poder colaborar com outros jogadores ou pedir ajuda (SILVA, TOASSI, 2020).

Concomitante a isso, ocorreu a criação de novos estilos de jogos, que se tornaram verdadeiros sucessos entre o público e o mercado. Dentre esses, é possível destacar o estilo de jogo denominado *MOBA* (*Multiplayer Online Battle Arena*). “A origem do *MOBA* veio da inspiração de um mapa criado por fãs chamado *Aeon of Strife* (AoS) do jogo *Starcraft*”. No mapa existiam três rotas, e uma equipe de jogadores controlava um herói cada um e tentavam destruir a base inimiga, controlada pelo computador (MKT ESPORTS, 2020, n.p.).

Em 2002, foi criado um *MOD* (do inglês, modificador) no jogo *Warcraft III* chamado *Defense of the Ancients* ou da abreviação, *Dota*. Esse estilo passou a se tornar tão popular que em 2009, foi criado o segundo jogo *MOBA* da história, o *Demigod*. No entanto, a denominação *MOBA*, só foi utilizada pela primeira vez em outubro daquele mesmo ano, quando a *Riot Games*, com uma equipe formada por ex-funcionários do *Dota* lançou a primeira versão do *League of Legends* (*LoL*) (MKT ESPORTS, 2020).

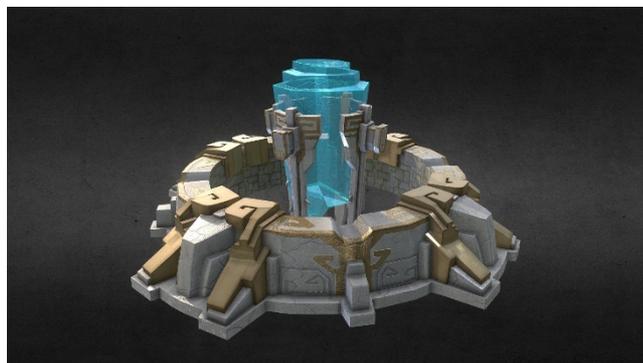
Com o objetivo de focar na experiência dos jogadores, o *LoL* foi desenvolvido para ser um jogo mutável, com atualizações constantes para que nunca ficasse ultrapassado e se adaptasse às demandas dos jogadores e da comunidade. Outro princípio que tornou o *LoL* um sucesso era o fato de ser inteiramente gratuito e acessível para qualquer jogador. Todas as transações dentro do jogo são apenas de itens estéticos e não alteram em nada a jogabilidade, impedindo o favorecimento de jogadores que gastassem mais com o jogo (MOREIRA, 2022).

No *LoL*, existem três modos de jogo sendo eles, *Howling Abyss*, *Summoner's Rift* e *Twisted Treeline* (MODOS..., 2022). As propriedades semelhantes entre os modos apresentados são que em todos eles, o jogador deverá escolher dentre os mais de cento e trinta campeões disponíveis, sendo estes, avatares que cada um dos dez jogadores (cinco em uma

equipe e cinco em outra) controla e cada um desses campeões tem cinco habilidades únicas (uma passiva, que sempre está em funcionamento sem que o jogador pressione qualquer tecla e quatro ativáveis) (ROCHA, 2016).

Além da escolha dos campeões, em todos os modos de jogo o objetivo principal que os jogadores têm que completar para vencer é a destruição do Nexus (Figura 1) inimigo. Outros objetivos fazem parte apenas do modo de jogo *Summoner's Rift* e envolvem a dominação das *Lanes* (Faixas) e derrotar inimigos neutros que aparecem esporadicamente no mapa e provocam o incremento das habilidades da equipe que conseguir derrotá-los (Figuras 2, 3 e 4). Destacando-se que é possível também escolher a língua da dublagem dos campeões e comandos de preferência do jogador, por padrão, o jogo vem configurado na língua principal de cada país onde é distribuído (ROCHA, 2016).

Figura 1 - Nexus



Fonte: Perez (2021).

Figura 2 - Dragão



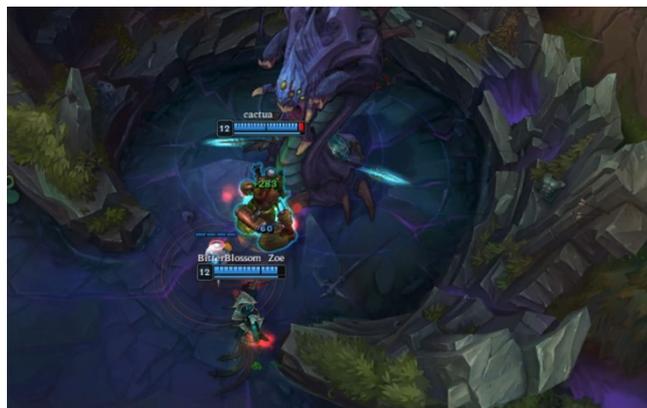
Fonte: Massao (2023)

Figura 3 - Arauto do Vale



Fonte: Marquez (2018)

Figura 4 - Barão Nah'Shor



Fonte: Peroto (2018)

Ao adentrar nas origens e no desenvolvimento desse segmento ao longo do tempo, é possível identificar as influências, transformações e marcos que moldaram sua trajetória até os dias atuais. Viabilizando também o entendimento sobre como funciona a ligação afetiva proporcionada pelos jogos que incidem na imersão dos jogadores nas suas narrativas e as consequências trazidas por essa conexão, como poderá ser aprofundado a seguir.

2.2 A IMERSÃO DOS JOGOS E AS FERRAMENTAS PARA APRENDIZAGEM

No sentido amplo, a imersão pode ser entendida como um estado concentrado, motivado por um objetivo ou desejo (AUDI; RÉGIS, 2014). Em jogos abstratos, o jogador não cria um avatar, enquanto em jogos narrativos, como o "*League of Legends*", a realidade simulada é um habitat para o personagem do jogador (AUDI; RÉGIS, 2014). Nesse último caso, ocorre o que Ryan (2001) chama de recentralização: um deslocamento do jogador para o mundo ficcional (testemunha) e para dentro da história (ator). “Essa concepção imita a imersão e pode ser aplicada a jogos narrativos de computador, constituindo um tipo diferente de imersão daquela gerada por jogos abstratos” (RYAN, 2001, p.15).

A narrativa dos jogos de aventura cria caminhos diferentes e produz no jogador a sensação de simultaneidade, de uma existência complexa e, por isso, atraente (RYAN, 2001). A participação é fundamental para o prazer da imersão, mesmo que deva ser cuidadosamente estruturada e restringida (MURRAY, 2003, p.108). Leffa *et al.* (2012, p.211) também diz que “uma sessão de videogame produz um impacto permanente no indivíduo, de modo mais intenso do que um livro, uma música ou um filme, visto que há um envolvimento físico maior do sujeito”.

O engajamento do interessado em aprender é um requisito mínimo para o processo de aprendizagem, mas uma das causas que diminuem o interesse é a impossibilidade de participação ativa através de determinados métodos, como a leitura. Nos jogos, o mundo já está criado e a participação do jogador não só é possível, como necessária. Platão, no "Fedro", já apontava que os livros eram passivos no sentido de que o leitor não pode fazer com que eles lhe respondam em um verdadeiro diálogo, como em um encontro cara-a-cara (PLATÃO *apud* GEE, 2009, p. 170).

A presença na narrativa, a influência e a reciprocidade dessa participação geram diversas sensações e desafios que engajam o participante e o conduzem a assimilar o significado das palavras pelo contexto, proporcionando aprendizado de forma inadvertida. A voz dos personagens, a narração, as legendas e a história do jogador reforçam a relação entre a cultura dos jogos e o multiletramento (COPE, KALANTZIS, 2000).

Além disso, a imersão em jogos também pode ser promovida por meio de elementos narrativos, como a existência de caminhos diferentes e a sensação de simultaneidade, criando uma experiência complexa e atraente para o jogador. Essa imersão narrativa é especialmente

presente em jogos como o *League of Legends*, em que a realidade simulada é um habitat para o personagem do jogador.

Ao estar presente na narrativa e ser influenciado por ela, o jogador é desafiado a assimilar o significado das palavras pelo contexto, promovendo um aprendizado natural e sem esforço consciente. Elementos como a voz dos personagens, a narração, as legendas e a história do jogador reforçam a relação entre a cultura dos jogos e o multiletramento, ou seja, a capacidade de compreender e utilizar diversos tipos de linguagem em diferentes situações (COPE, KALANTZIS, 2000). Essa relação também pode ser considerada no sentido pessoal do indivíduo, que cria vínculos emocionais com seus objetivos, como aborda Krashen (1981) na seção seguinte.

2.2.1 HIPÓTESE DO FILTRO AFETIVO E AUTONOMIA

Krashen (1981) teorizou cinco hipóteses, que para ele, são intrínsecas ao processo de aprendizagem de uma segunda língua. Para fins de construção desta fundamentação, serão descritos conceitos de apenas três delas. Na hipótese chamada de aquisição e aprendizagem, o autor alega que cada um desses processos é independente no desenvolvimento da segunda língua.

O processo de aquisição é tido como o que aparenta ao falante que está em contato com outra língua, mas está geograficamente na região onde a língua é nativa. Nesse cenário, a língua é absorvida de forma inconsciente, sem a orientação de regras gramaticais. Já o processo de aprendizagem, Krashen considera um processo norteado, como em uma situação de classe em que o aluno recebe as orientações gramaticais didaticamente, formalmente.

A segunda teoria, chamada de hipótese do *input*, teoriza a respeito dos significados. Krashen (*apud* FIGUEIREDO, 1995, p.50) afirma que nessa hipótese “primeiro se adquire o significado, e, como resultado, se adquire a estrutura. O indivíduo que está adquirindo uma língua não está preocupado com a forma, mas com o uso”. Esse *input* consiste em informações linguísticas que adquirimos nos momentos da atividade conversacional inconsciente (KRASHEN, 1981).

Na hipótese do filtro afetivo, o autor discorre que no processo de aprendizagem de uma segunda língua, ocorre o que é considerado por ele um bloqueio mental que impossibilita o aluno de utilizar totalmente o *input* adquirido para aprendizagem da língua. Esses bloqueios mentais são encontrados nas tarefas consideradas mais monótonas da aprendizagem e que não

apresentam vínculo afetivo e fica mais alto quando o falante está ansioso, desmotivado ou com algum outro sintoma negativo que interfira no recebimento de *inputs* durante a aquisição.

As tecnologias têm um potencial afetivo, o de proporcionar uma aprendizagem engajadora e significativa para os alunos. Ao integrar essas ferramentas ao contexto do processo de aquisição, é possível promover uma aprendizagem mais dinâmica, informal e autônoma, contribuindo para o desenvolvimento das habilidades e competências linguísticas dos estudantes. Os jovens hoje em dia parecem ter falta de atenção, porém para padrões de aprendizado mais antigos (MATTAR, 2010).

É comum que aprendizes de um novo idioma tenham dificuldade em desenvolver habilidades de comunicação devido à timidez ou insegurança, principalmente em ambientes de sala de aula onde os alunos se sentem constrangidos e temem errar sabendo que estão sendo constantemente avaliados (GUIORA *et al.* 1972). Nesse sentido, Gass (1997) salienta que, a aprendizagem ocorre quando os alunos têm a oportunidade de participar ativamente na reorganização de sua língua secundária, envolvendo-se em atividades comunicativas específicas baseadas em objetivos.

Por meio da negociação de sentido, os aprendizes adquirirão mais informações sobre a língua e poderão se concentrar em estruturas específicas. Essa atenção é o primeiro passo no desenvolvimento da linguagem de transição do ponto de vista do *input* e da interação (GASS, 1997). Os jogos combinam efetivamente *input* e *output* de forma eficaz. O jogador é exposto a uma grande quantidade de informações na língua-alvo, e grande parte dessas informações se torna disponível por meio de ações do jogo e *feedback* fornecido pelo interlocutor à medida que as ações do jogo e os interlocutores se envolvem na troca de informações com os personagens do jogo e outros jogadores entendem (PETERSON, 2009).

Shaffer (2006) discorre que os jogos apresentam múltiplos níveis de aprendizagem, incluindo tanto habilidades cognitivas (como resolução de problemas e raciocínio lógico), quanto habilidades sociais (como trabalho em equipe e comunicação). Os jogos também podem envolver uma variedade de áreas de conhecimento, desde história e geografia até ciências e matemática, tornando-se uma ferramenta educativa poderosa e versátil. Semelhantemente, para Clark (2010), os jogos eletrônicos online estimulam o aprendizado independente e promovem o aprendizado colaborativo. Os jogadores podem optar por jogar sozinhos ou ingressar no grupo para se tornarem mais fortes.

Leffa *et al.* (2012) enfatiza que os jogos oferecem aos jogadores um ambiente de aprendizagem altamente motivador e envolvente. Para eles, a imersão nos mundos virtuais dos jogos permite que os jogadores aprendam de uma maneira que é muito diferente do ensino tradicional em sala de aula. Argumentam que, em vez de simplesmente receber informações passivamente, os jogadores são capazes de interagir ativamente com o conteúdo do jogo, testando hipóteses, resolvendo problemas e tomando decisões que afetam o resultado do jogo. Gass (2016) num estudo acentuado sobre a importância da interação e do *input* revela que, as modificações interacionais que são provocadas pela negociação de significado podem ter um efeito positivo na qualidade da produção imediata dos aprendizes.

Em resumo, o uso combinado de diferentes mídias pode criar um contexto mais envolvente e realista para o aprendizado do idioma, que não é visto como um objetivo isolado, mas como uma forma de diversão que leva à sua assimilação indireta pelo estudante além de oferecer aos jogadores um ambiente de aprendizagem altamente motivador e envolvente que permite a imersão em mundos virtuais e a interação ativa com o conteúdo do jogo. Isso possibilita que os jogadores aprendam de uma forma significativa e relevante para suas vidas, experimentando novos conceitos e ideias, testando hipóteses, resolvendo problemas e tomando decisões que afetam o resultado do jogo.

2.3 O INGLÊS NOS JOGOS MOBA

Nascimento (2011, p. 2) disse que, “É inegável a importância que hoje possui a língua inglesa em âmbito global”, mas é comum que se surja a dúvida sobre o porquê de essa língua ter se tornado tão relevante e disseminada no globo. Historicamente, é impossível dissociar a ascensão do inglês com as guerras do último século, pois agora haviam ganhadores, e estes são quem dariam as “cartas” para conduzir o contexto ulterior. Rajagopalan (2009) aponta que, ninguém mais poderia contestar o fato de que a supremacia da língua inglesa foi decisivamente selada pela vitória aliada nas duas guerras mundiais do século passado e, mais especificamente, pelo papel central desempenhado pelos Estados Unidos da América e a sua moeda nessas guerras.

No entanto, o mesmo autor faz um contraponto sobre a relação inglês e dólar, já que, associar esses dois fatores impõe à língua inglesa um estado de duração limitada, baseada na influência norte-americana no mundo. A globalização passou a transformar a limitação do idioma, que antes poderia estar restrita à uma fronteira dolarizada, a um novo conceito, que o autor chama de “*World English*” (RAJAGOPALAN, 2009, p. 98).

Pensar na associação da influência americana no mundo com o inglês também leva a pensar que sua derrocada implica na derrocada do inglês em seu status soberano como língua mais difundida. Mas, na medida que se torna uma língua com status internacional, menos ela também se torna uma língua nacional, ou seja, propriedade exclusiva desta ou daquela nação em particular; em outras palavras, o Reino Unido ou os Estados Unidos não podem ter as duas coisas - uma língua internacional com status nacional-. É parte do preço que essas nações têm a pagar por ter o inglês elevado como língua mundial, essa elevação é a definição da *World English* (RAJAGOPALAN, 2009).

Se agora o inglês é uma língua internacional e não pertence mais exclusivamente a um grupo seleto de pessoas e/ou países, a perda do seu status passa a se tornar distante. É notável que haja um interesse maior das pessoas para aquisição desse idioma e a aplicação dele como base de comunicação em seus produtos e ferramentas, devido à segurança trazida pela sua longevidade (SILVA E TOASSI, 2020). Isso é positivo, pois provê ao estudante de línguas uma ampla gama de domínios semióticos disponíveis para seu aprendizado (SILVA, 2014). Domínios semióticos são “qualquer conjunto de práticas que recruta uma ou mais modalidades (por exemplo, linguagem oral ou escrita, imagens, equações, símbolos, sons,

gestos, gráficos, artefatos, etc.) para comunicar tipos distintos de significados” (GEE, 2003, p. 18, tradução nossa).

Os jogos também podem ser considerados um domínio semiótico semelhante a outros textos que circulam na sociedade, principalmente em ambientes virtuais; isso pode significar que esses jogos contribuem para a alfabetização virtual (SILVA, 2014). Eles também oferecem oportunidades para o desenvolvimento de habilidades receptivas (principalmente leitura e audição) e habilidades expressivas (escrita e fala). Além disso, os jogos dão informações verbais “na hora certa” - perto do tempo em que elas podem realmente ser usadas - ou “sob demanda”, quando o jogador sente uma necessidade e está pronto para receber a informação. Eles não dão aos jogadores muitas e muitas palavras fora de contexto ou antes que sejam necessárias ou úteis (SILVA, 2014).

Os videogames permitem ao jogador realizar uma ampla gama de ações, e não apenas ações mecânicas, como derrotar inimigos, superar desafios e resolver quebra-cabeças. Eles também fornecem oportunidades para se envolver em ação linguística e comunidade desenvolvimento. Usar a linguagem é não apenas dizer palavras ou frases para pares ou grupos, mas participar de práticas sociais e historicamente situadas. A linguagem precisa estar embutida no discurso, caso contrário é sem sentido (SILVA, 2014).

Mattar (2010) faz uma reflexão semelhante ao que foi revisado acima, e chama de aprendizagem tangencial, que pode ser definida como aprendizagem envolvendo o conteúdo em situações em que o aluno está emocionalmente envolvido. No contexto que envolve aprendiz de uma língua adicional, os jogos se encaixam nessa categoria por serem engajadores por natureza, devido a sua capacidade de posicionar os alunos como protagonistas da trajetória que estão traçando. Nunan (1989, p. 54, tradução nossa) afirma que “qualquer material que não tenha sido especificamente produzido com o propósito de ensinar uma língua”, também pode beneficiar a motivação do estudante, porque ele passa a lidar com a linguagem de forma mais próxima da realidade do idioma.

Dessa forma, o conceito de aprendizagem tangencial pode estimular a autonomia do aluno, e para Brown (2007), esta é um material importante para a aprendizagem eficaz. O autor define autonomia como a iniciativa de aprender não apenas na sala de aula, mas também de continuar sua jornada fora da sala de aula e assumir a responsabilidade por seu próprio aprendizado. Silva (2000, p. 10) define autonomia como termo que “pode ser empregado para

designar [...] um conjunto de habilidades que podem ser aprendidas e aplicadas para autoaprendizagem”.

Paiva (2009, p. 2) vai um pouco mais além no conceito de autonomia e liga este a outro conceito um pouco mais complexo, chamado de “propiciamento”. Ao revisitar a definição, a autora destaca que inicialmente ela nomeava alguma coisa que se referisse tanto ao ambiente quanto ao animal, por exemplo, “[...] dependendo do tipo de superfície, o animal ou o homem tem um tipo diferente de propiciamento: andar em uma trilha na floresta, dei tar na grama, nadar no mar, cair em um buraco, etc” (PAIVA, 2009, p. 2).

Quando esse conceito é trazido para a área de aprendizagem de segunda língua, Van Lier (2000 *apud* PAIVA, 2009, p. 2) define o conceito de propiciamento como “demandas e exigências, oportunidades e limitações, rejeições e atrações, habilidade e restrições”, ou seja, como o ambiente influencia o aprendiz que interage com ele. Paiva (2005) acredita que quando o aprendiz de língua estrangeira está motivado, ele usa a língua para praticar atividades fora do ambiente escolar. Para a autora, a motivação surge com a necessidade de desenvolver algum exercício que beneficie o estudante de alguma forma, pois a aula nem sempre é considerada para o estudante uma atmosfera próspera à fixação da língua estrangeira.

Os estudantes da língua inglesa podem se utilizar desse propiciamento para incrementar o seu aprendizado do idioma que pretende adquirir. Uma pesquisa realizada pela universidade de Helsinque, utilizou quinhentos alunos e constatou que os alunos que jogavam *videogames* alcançaram média de 8,79 pontos, enquanto os que não tinham relação com os jogos obtiveram 7,28 pontos (JÚNIOR, 2011).

Qualquer *videogame* que tem como interface a língua inglesa pode promover essa experiência com o idioma. No entanto, existem jogos que potencializam esse contato, auxiliando na aquisição de vocabulário e ajudando o estudante a desenvolver estratégias cognitivas para compreensão da língua inglesa. Os jogos *multiplayer online*, como os *MOBA's*, se destacam por exigir comunicação e colaboração em equipe, o que faz do inglês a língua predominante nesses ambientes virtuais (SILVA E TOASSI, 2020). Participantes de diversas nações se comunicam em inglês para elaborar estratégias e coordenar ações, promovendo a prática lúdica e envolvente do idioma.

Esses jogos frequentemente incluem personagens e cenários que fazem referência à cultura popular e mitologia de diferentes países e regiões do mundo. Essa diversidade cultural pode enriquecer ainda mais a experiência e, conseqüentemente, o aprendizado dos jogadores (ZOU, 2020). O próprio conceito de cultura é bem diverso e não está restrito apenas ao plano analógico. A ‘cultura das mídias’ foi uma expressão utilizada por Santaella (2003) para indicar um desenvolvimento progressivo de criação, circulação e usos comunicativos, sendo um intermediário entre a cultura das massas e cibercultura.

Em seu livro, a autora explica que para o aparecimento da cibercultura, ocorreu um processo de ‘semeação e fertilização’ através da cultura das mídias, sendo esta, dependente do modelo capitalista de desenvolvimento cultural. O avançado crescimento e fabricação de novas tecnologias nos ofereceu funções e intermediações das conexões humanas, aprimorando e originando âmbitos socioculturais que o abrangem (SANTAELLA, 2003).

Dentro dessa perspectiva, existe o fenômeno conhecido como convergência das mídias, que é resultado da integração das mídias convencionais conectadas à *internet* (ASSIS, 2006). No mesmo contexto cada forma de representação deve desenvolver conceitos simbólicos e modos de expressão que lhe são próprios (SANTAELLA, 2005). É dessa rede de relações da qual emerge a cibercultura que surgem também suas ramificações, sendo uma dessas, a *game culture*, que pode ser representada pela ação das pessoas de seu meio, ou de alguma forma ligada a ela, por seus efeitos materiais e imateriais provindos dos jogos.

Em outro estudo realizado por Campos e Pimentel (2017), foi apontado que o uso do inglês nos jogos eletrônicos é uma forma eficaz de aprendizado para os jogadores brasileiros, pois o idioma é amplamente utilizado na comunicação entre participantes de diferentes países. Além disso, os autores afirmam que a participação em *MOBA's* pode ser uma forma divertida e envolvente de praticar o idioma.

A compreensão da língua utilizada no jogo é fundamental para que os jogadores possam se engajar na narrativa e nos objetivos propostos. No caso dos *MOBA's*, nos quais o trabalho em equipe é essencial, a compreensão entre os participantes pode ser um fator determinante para o sucesso da equipe (FERREIRA E SANTOS, 2018).

Os elementos de interatividade, ubiquidade e portabilidade proporcionados pelos jogos digitais podem oferecer benefícios para o aprendizado da língua inglesa. A interatividade se refere à capacidade dos jogos de proporcionar *feedback* imediato e

adaptativo aos jogadores, estimulando sua atenção, motivação e engajamento. A ubiquidade se refere à possibilidade de acessar os jogos em qualquer lugar e a qualquer momento, facilitando a exposição contínua ao idioma. A portabilidade se refere à facilidade de transportar os dispositivos móveis que permitem jogar, por meio de aparelhos como *smartphones* e *tablets* (XU *et al.* 2020).

Outro aspecto relevante dos jogos digitais é que eles podem promover o aprendizado de diferentes habilidades linguísticas, como vocabulário, gramática, leitura, escrita, fala e compreensão auditiva. Tal como foi mencionado por Dantas (2018, p. 26) “as tecnologias digitais permitem ao indivíduo perceber diferentes modos de linguagem”. Para que esses dados sejam comprovados de fato, é necessária uma pesquisa, embasada em metodologia científica; a seção seguinte é focada nesse aspecto.

3 METODOLOGIA

Este trabalho teve como foco, analisar como os jogos eletrônicos *MOBA* poderiam auxiliar no desenvolvimento da língua inglesa sob a perspectiva de jogadores de *League of Legends*. Para isso, foi realizado um levantamento das percepções dos participantes sobre sua familiaridade com a língua inglesa, as estratégias de aprendizagem adotadas durante os jogos e a aplicabilidade dessas habilidades linguísticas em outras esferas da vida. Foram identificados padrões e tendências que emergem das respostas dos participantes, permitindo uma compreensão mais aprofundada dos processos de aprendizagem de idiomas no contexto dos jogos eletrônicos.

Buscou-se averiguar benefícios de utilizar jogos eletrônicos de estilos populares no desenvolvimento das aprendizagens da língua inglesa da perspectiva dos jogadores, e teve como objetivos, analisar como os jogos eletrônicos *MOBA* poderiam auxiliar no desenvolvimento da língua inglesa sob a perspectiva de jogadores de *League of Legends*, entender a função de os jogos eletrônicos possuírem narrativas imersivas; observar a participação do inglês nesse estilo de jogabilidade; e investigar a possibilidade de arregimentar o estilo do jogo *MOBA* como aliado no processo de aprendizagem de inglês.

Para isso, foi necessário entender o tempo médio que um jogador dedica a jogar, quantificar o nivelamento linguístico prévio e posterior ao contato com o jogo e verificar como o jogo e a aprendizagem autônoma podem estar relacionados. O tipo de pesquisa abordado neste estudo foi qualitativo e quantitativo, devido à proximidade e ao domínio sobre as informações, resultados e processos que o pesquisador possui, sendo duas das principais vantagens que a pesquisa qualitativa oferece. As bases de dados utilizadas para garantir melhores filtros na busca do referencial teórico foram as presentes no Google Acadêmico, nos periódicos CAPES e plataforma Scielo.

Foram utilizadas técnicas do método *Survey*. Esse último foi escolhido pois contém a dinâmica da natureza dos acontecimentos em tempo real. Para Tumerelo (2019, n.p.) a pesquisa *Survey* é “um tipo de investigação quantitativa que pode ser definida como uma forma de coletar dados e informações a partir de características e opiniões de grupos de indivíduos”. Dessa forma, pretendeu-se obter dados e informações a partir de características e opiniões de grupos de indivíduos, que pudessem ser trazidos para todo o universo em estudo.

Esta pesquisa se baseou no estudo de conceitos e dados sobre os idiomas, efeitos cognitivos dos jogos eletrônicos no cérebro humano, e o aprofundamento do estilo de jogo denominado *MOBA*, analisados através de artigos, matérias, sites, projetos de pesquisas e TCCs (Trabalhos de conclusão de curso), teses e dissertações de alunos egressos da UFS, em especial dos Departamentos de Secretariado Executivo e de Línguas estrangeiras, que já haviam se empenhado em pesquisar por temas semelhantes como por exemplo, Dantas (2018) e Nascimento (2011).

Para garantir a qualidade dos estudos primários utilizados nesta pesquisa, foram estabelecidos alguns critérios de seleção. Assim, os artigos deveriam ter sido publicados em periódicos com revisão por pares e os trabalhos de conclusão de curso, mestrado ou doutorado deveriam ter sido aprovados por banca examinadora.

A análise dos artigos selecionados foi realizada por meio da técnica de análise de conteúdo, que se propõe a classificar e categorizar todo tipo de conteúdo, simplificando suas características a elementos-chave, para que sejam comparáveis a uma série de outros elementos (CARLOMAGNO; ROCHA, 2016).

A principal limitação deste estudo foi a dificuldade de acesso a um número satisfatório de jogadores que joguem especificamente o *League of Legends* que aceitassem participar do processo de coleta de dados. Outra limitação foi estipular uma medida para classificar níveis de aprendizado conforme o perfil de cada entrevistado. A utilização de duas técnicas investigativas (investigação bibliográfica e *Survey*) na coleta de dados visou mitigar as limitações inerentes a cada um dos métodos.

O instrumento desta pesquisa foi um questionário (Apêndice A) desenvolvido através da plataforma *Google Forms*, a partir das premissas de formulação de questionários a fim de tornar o acesso mais prático e a análise de dados mais consistente. Ao adotar essa abordagem, essa pesquisa visou observar e analisar as respostas, demais expressões e qualquer outra característica linguística (em especial, inglesa). A seguir, serão trazidos resultados e análise das informações capitalizados através desse instrumento de pesquisa.

Os participantes são todos jogadores brasileiros assíduos de *League of Legends*, sendo a maioria formada por homens estudantes do ensino superior, com idades entre 18 e 30, como será aprofundado a seguir.

4 RESULTADOS E ANÁLISES

Nesta pesquisa a prioridade foi saber se realmente jogar gera resultados no processo de aprendizagem de língua inglesa, observando a complexidade do mundo virtual no qual os jogadores passam grande parte do seu dia inseridos. Todos os participantes são jogadores de *League of Legends*, nos variados elos. Tendo como foco jogadores que afirmam que os *videogames* e o ensino formal fizeram parte do seu processo de aprendizagem, esta pesquisa partiu de um questionário de análise quantitativa para verificar a possibilidade da aprendizagem autônoma utilizando jogos. O questionário foi também composto por perguntas abertas de teor qualitativo para tentar entender mais a fundo quais foram os resultados dessa aprendizagem.

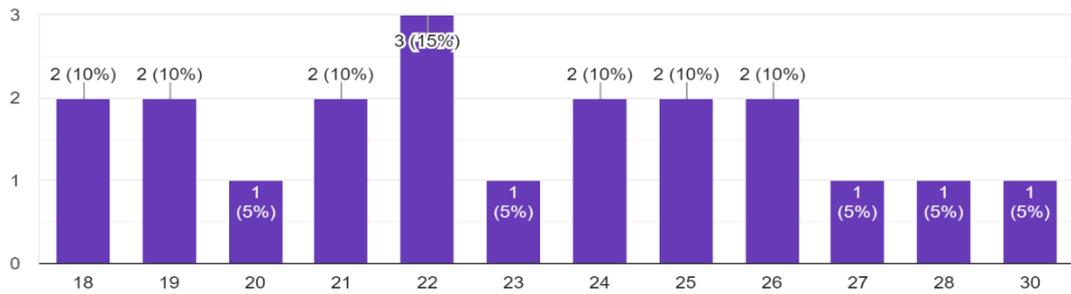
O instrumento desta pesquisa foi um questionário (Apêndice A) desenvolvido através da plataforma *Google Forms*. Este questionário é composto por quatro seções, sendo a primeira referente aos dados pessoais dos participantes, a segunda referente a aprendizagem ulterior ao contato com o jogo, a terceira que avalia as competências linguísticas de *speaking* (expressão oral), *listening* (compreensão oral), *Reading* (compreensão escrita), *writing* (produção escrita), *grammar* (gramática), *pronunciation* (pronúncia) e *vocabulary* (vocabulário) dos participantes. Por fim, a última seção constitui-se na autoavaliação sobre o aprendizado autônomo após o contato com o *LoL* e suas impressões pessoais sobre a aprendizagem com o jogo.

Para o corpus desta pesquisa, um total de 20 pessoas participaram, sendo 5 mulheres e 15 homens, como mostra o Quadro 2, e com idades entre 18 e 30 anos e média de 24,6 anos, conforme demonstra o Quadro 1:

Quadro 1 - Idade dos participantes

Idade

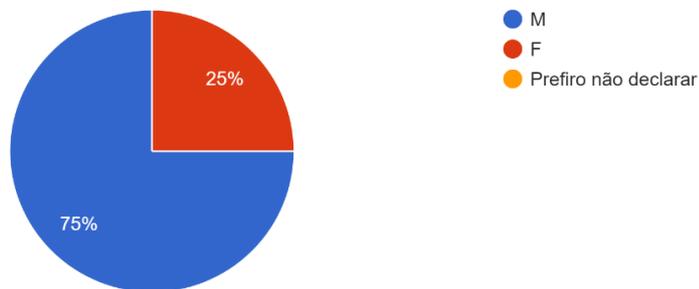
20 respostas



Quadro 2 - Gênero dos participantes

Sexo

20 respostas

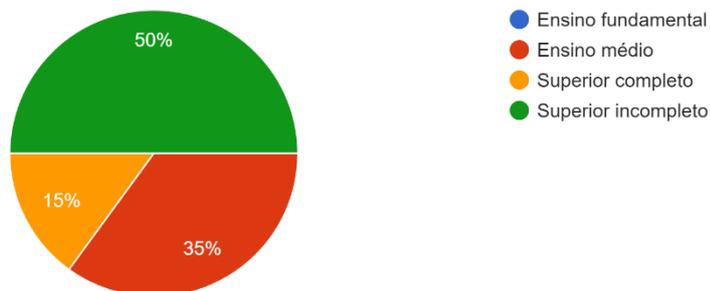


Em relação à escolaridade, 50% cursam o ensino superior, 35% tem apenas o ensino médio e 15% já são graduados, como mostra o Quadro 3:

Quadro 3 - Escolaridade dos participantes

Escolaridade

20 respostas



O Quadro 4 mostra os dados pessoais individualizados de cada participante e o seu nível de inglês antes e depois do contato com o *LoL*.

Quadro 4 - Dados pessoais individualizados de cada participante

Dados pessoais					
Nickname no jogo	Idade	Sexo	Escolaridade	Nível de inglês antes do <i>LoL</i>	Nível de inglês depois do <i>LoL</i>
0 risadinhas	19	M	Ens. médio	Básico	Intermediário
Aronguejoooo	18	M	Sup. incompleto	Básico	Intermediário
<i>AuroraEscarlata</i>	21	M	Ens. médio	Básico	Intermediário
<i>Belbelmm</i>	18	F	Ens. médio	Intermediário	Intermediário
Damon	20	M	Ens. médio	Básico	Intermediário
Eristar	22	M	Ens. médio	Avançado	Avançado
FOT Leite#0426	24	F	Sup. incompleto	Básico	Básico
FOT Reyna	19	M	Ens. médio	Básico	Básico
<i>GIRL FROM RIO</i>	22	M	Sup. incompleto	Intermediário	Intermediário
<i>God Of Feathers</i>	25	M	Ens. médio	Básico	Básico
<i>Horcrux Fortune</i>	26	M	Sup. incompleto	Intermediário	Intermediário
Lucazudo	25	M	Sup. completo	Básico	Intermediário
Lux carnívora	26	M	Sup. completo	Intermediário	Avançado
<i>Muiraquitan</i>	30	M	Sup. completo	Intermediário	Intermediário
O Narciso	23	M	Sup. incompleto	Avançado	Avançado
<i>Poritos de mel</i>	22	F	Sup. incompleto	Básico	Intermediário
<i>Professus</i>	27	F	Sup. incompleto	Básico	Básico
Shinayder42	21	F	Sup. incompleto	Básico	Intermediário
TentenSama	28	M	Sup. incompleto	Básico	Intermediário
Zidanão	24	M	Sup. incompleto	Intermediário	Intermediário

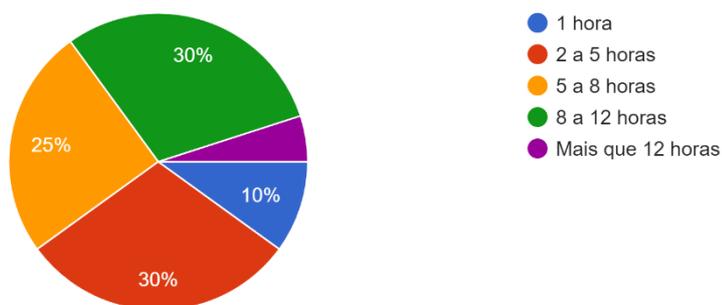
Sobre a segunda seção, 30% responderam que passam de 2 a 5 horas por semana jogando, outros 30% passam de 8 a 12 horas jogando semanalmente, 25% de 5 a 8 horas, 10% até 1 hora e 5% passa mais que 12 horas jogando semanalmente. Com isso, é perceptível o quanto o jogo se faz presente na vida dos participantes. Ainda sobre a segunda seção, 60% dos participantes consideraram o próprio nível de inglês antes do contato com o *LoL* como

básico, 30% como intermediário e 10% avançado. A seguir os quadros 5 e 6 retratam estes dados.

Quadro 5 - Horas jogadas semanalmente

Quantas horas você joga por semana?

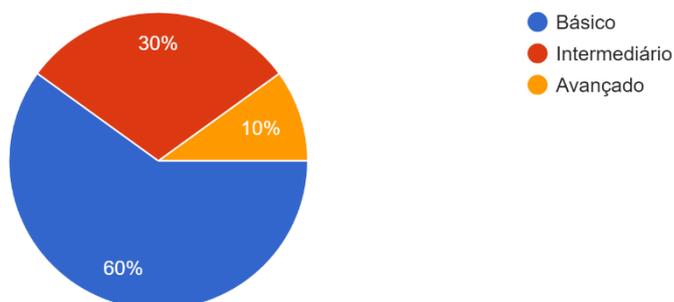
20 respostas



Quadro 6 – Nível de inglês antes do LoL

Como definiria seu nível de inglês antes do contato com o LoL?

20 respostas



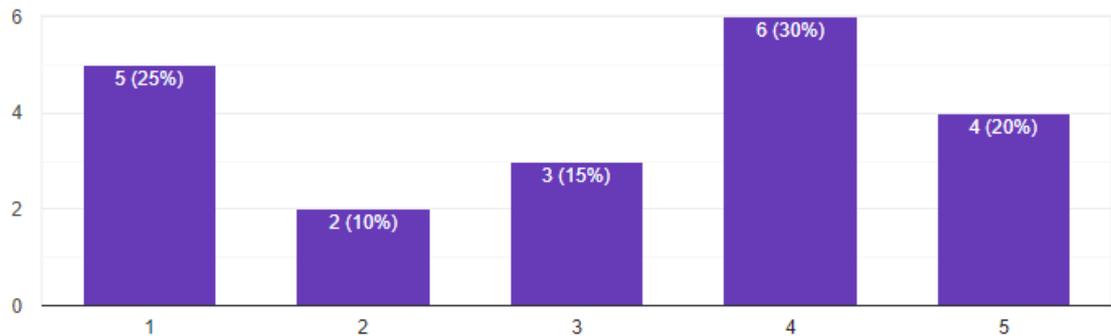
Na seção 3 foram feitas análise das porcentagens das respostas seguindo as etapas do questionário. Assim, para cada um dos itens abaixo foi perguntado ao participante, em uma escala de 1 a 5, como ele considera o seu aprendizado da habilidade em questão, através do *League of Legends*. Em relação aos dados, serão consideradas as seguintes respostas para cada opção escolhida: (1) Não aprendia nada, (2) Aprendi pouco, (3) Aprendi razoavelmente, (4) Aprendi consideravelmente, (5) Aprendi muito. Para fins da análise de dados, as opções “Não aprendi nada” (1) e “Aprendi pouco” (2) serão consideradas equivalentes para a proposta desta análise, assim como as opções “Aprendi consideravelmente” (4) e “Aprendi muito” (5).

Primeiramente, a habilidade de *listening*, que pode ser analisada no quadro 7:

Quadro 7 - Competência em *listening*

Listening:

20 respostas



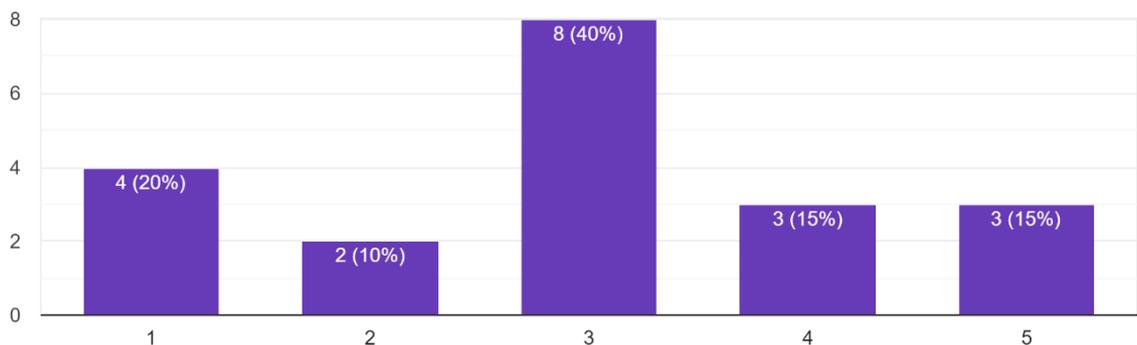
Percebe-se que a competência em questão teve diferentes influências nos participantes, no entanto, a maioria (50%) ainda considerou que o jogo ajudou consideravelmente na ampliação do conhecimento de *listening*, enquanto 15% afirmou que teve influência razoável e 35% informou que teve pouca influência do *LoL* nesta competência. Uma reflexão que pode ser feita a respeito desta habilidade é que existe a possibilidade de incluir o áudio em inglês e todos os personagens são dublados e aplicam frases ao longo da partida, partidas essas que duram de 30 a 40 minutos em média.

Quando se trata de *speaking*, relacionada ao aprendizado por meio do *LoL*, obtemos:

Quadro 8 - Competência em *speaking*

Speaking:

20 respostas

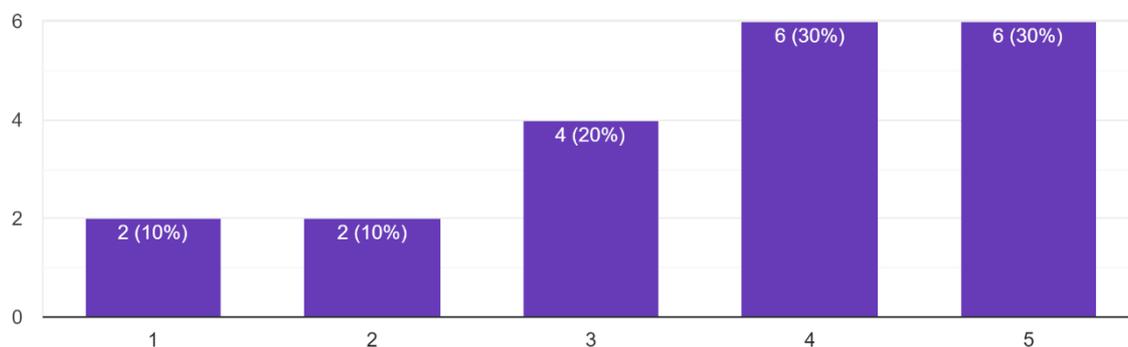


Aqui há uma diferença clara no peso dado a essa competência em relação a anterior, pois a maioria, 40% dos participantes, consideraram que houve razoável auxílio do jogo em relação a essa habilidade, enquanto 30% considerou que teve pouca ajuda e 30% que teve muita. Esse resultado é esperado, considerando que o *voice in game* (comunicação falada dentro do próprio jogo) foi retirado após alguns anos do lançamento, então jogadores mais novos não tiveram a opção de se comunicar oralmente com outros jogadores aleatórios nas filas ranqueadas e casuais.

Na questão da habilidade *Reading*, foram observados os seguintes resultados:

Quadro 9 - Competência em *reading*

Reading:
20 respostas



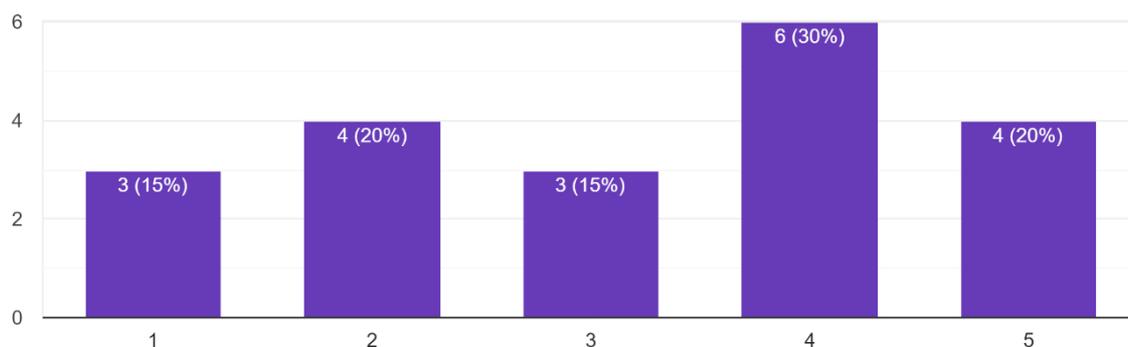
Em *reading*, é possível observar uma folga de 60% dos candidatos demonstrando terem obtido considerável influência nessa habilidade com o jogo, enquanto apenas 20% afirmou ter recebido pouca influência e 20% razoável influência. Esse resultado também é esperado, já que a comunicação escrita é preponderante no *LoL*, o chat do jogo é bastante utilizado nas partidas como principal meio de comunicação entre os jogadores da partida. Isso parece ser resultado direto do constante esforço de leitura que é exigido do jogador nessa situação.

Já no caso do *writing*, a partir do quadro 10, é possível averiguar uma queda de 10% nas respostas positivas:

Quadro 10 - Competência em *Writing*

Writing:

20 respostas



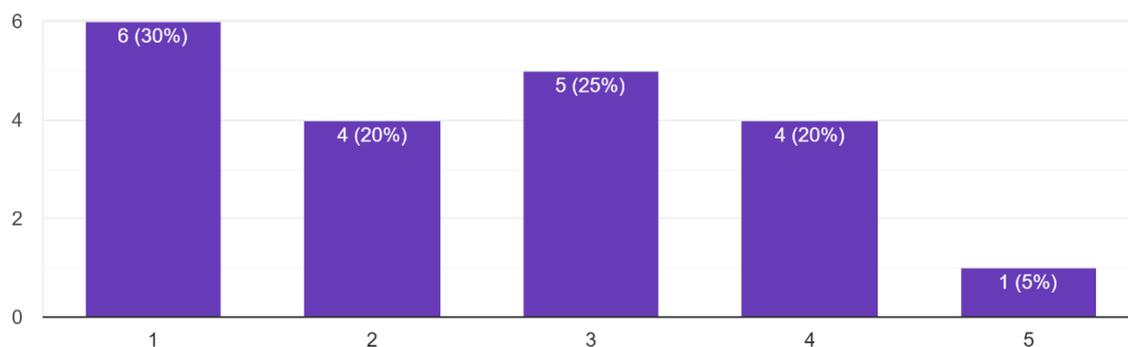
Metade dos participantes, 50% deles, ainda seguiu concluindo que a habilidade de *writing* foi bastante influenciada pelo jogo, no entanto, houve uma queda de 10% em relação ao *reading*, enquanto as respostas negativas tiveram aumento de 15%, a aprendizagem razoável também teve queda de 5%. Isso pode ocorrer devido ao jogo estimular, através da própria interface a leitura, enquanto a escrita só será realmente necessária nos casos de comunicação com outros jogadores dentro das partidas.

Em *grammar*, são dispostos resultados bastante particulares, devido às peculiaridades do *LoL*:

Quadro 11 - Competência em *grammar*

Grammar:

20 respostas

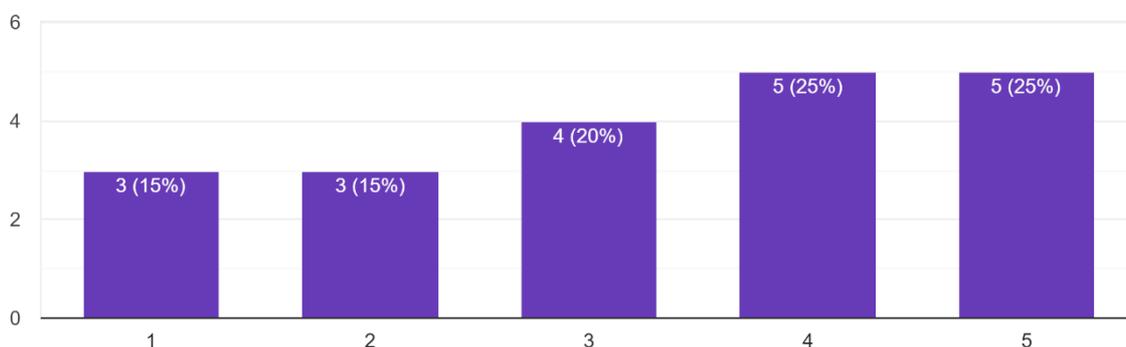


Aqui, é perceptível uma mudança na escala do gráfico em relação aos anteriores, 50% dos participantes responderam não ter tido relevante influência do jogo na gramática, enquanto 25% disse ter tido influência razoável e 25% bastante influência. Essa alteração no gráfico também é esperada considerando que o *LoL* não dispõe de textos muito complexos em sua estrutura, sendo a maioria textos de notícias, instruções e comandos da interface do *game*.

Na questão da *pronunciation*, é possível observar as respectivas respostas:

Quadro 12 - Competência em *pronunciation*

Pronunciation:
20 respostas



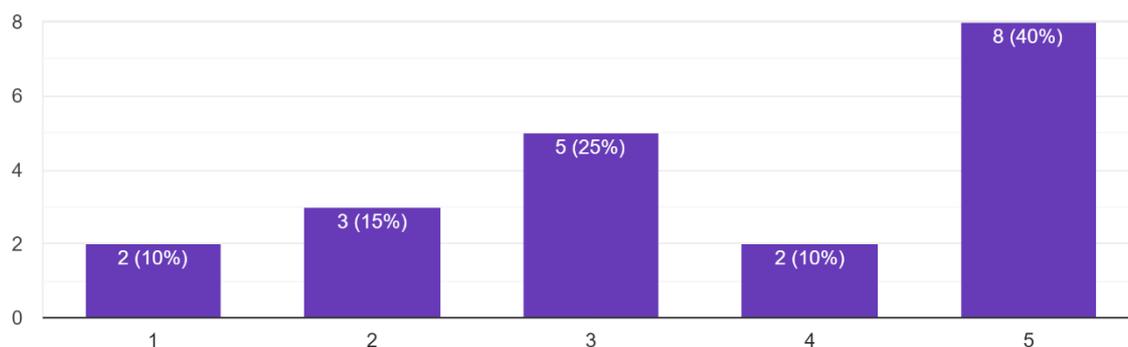
O resultado aqui foi de 50% afirmando que tiveram grande incremento na habilidade de pronúncia através do *LoL*, enquanto 20% alegou ter evoluído razoavelmente e 30% evoluiu pouco. Esse resultado, embora positivo, também não era esperado considerando que a comunicação *in game* não é mais possível, como foi informado anteriormente, porém esse resultado pode ter sido proporcionado pelo fator de o próprio jogador repetir as frases dos personagens do jogo e sua conseqüente assimilação.

Por fim, na competência *vocabulary* (vocabulário) verificou-se os seguintes resultados:

Quadro 13 - Competência em *vocabulary*

Vocabulary:

20 respostas



O vocabulário teve uma relevância muito grande para os participantes, sendo 50% demonstrando positivamente a influência do jogo nessa competência, enquanto 25% demonstrou aquisição razoável e 25% pouca aquisição. Os resultados aqui demonstrados podem ser intercalados com o quadro seguinte, da seção quatro, que mostra, entre outras, a pergunta direcionada para os participantes de como eles faziam para cumprir os objetivos do jogo quando não entendiam alguma palavra ou instrução.

Quadro 14 - Meios utilizados para cumprir o objetivo quando não entendia alguma palavra

Jogador	Como você fazia para cumprir os objetivos do jogo quando não entendia alguma palavra/instrução?
0 risadinhas	“Pesquisava no YouTube”
Aronguejoooo	“Pesquisava o significado.”
<i>AuroraEscarlata</i>	“Normalmente eu entendia a palavra através da ação executada dentro do jogo.”
Damon	“Usava Google tradutor”
FOT Leite#0426	“Seguia e depois caso lembrasse usava do google tradutor ou perguntava a alguém que jogasse.”
FOT Reyna	“Nada, só ia na base do meu conhecimento”
<i>GIRL FROM RIO</i>	“Assistia algum tutorial no youtube”
<i>God Of Feathers</i>	“Pesquisava no Google”
<i>Horcrux Fortune</i>	“Pesquisava no YouTube”
Lucazudo	“Procurava tradutores online”
Lux carnívora	“Perguntava a alguém, mas na maioria das vezes iria por indução”
<i>Muiraquitan</i>	“Pesquisava no google”
O Narciso	“Eu jogo em português”
<i>Poritos de mel</i>	“Não fazia nada, apenas seguia com o jogo realizando coisas aleatórias até descobrir a finalidade de cada mecânica.”
<i>Professus</i>	“Pesquisava”
Shinayder42	“Buscava no Google ou perguntava a amigos”
TentenSama	“Perguntava pra alguém”
Zidanão	“Tentava seguir o restante do time”

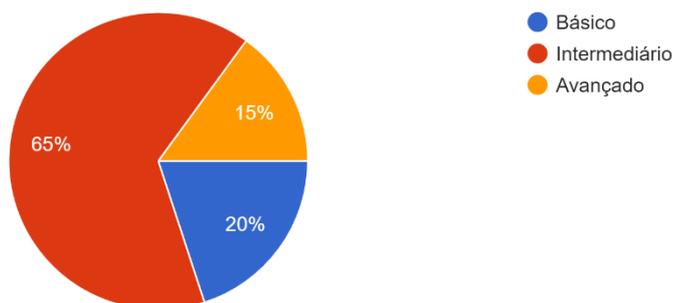
O quadro 14 demonstra o motivo dos resultados do quadro 13, que mostram que em situações onde o jogador não conseguia compreender alguma palavra ou instrução no jogo, procurava em diversos repertórios o seu significado, e por consequência, trazia um incremento do seu vocabulário. É claramente demonstrado que as ações dentro do jogo incitaram a busca pelo próprio jogador pelo conhecimento da língua.

Também na seção 4 foi questionado aos jogadores como eles definiriam o próprio nível de inglês depois do contato com o *LoL* e o resultado foi o seguinte:

Quadro 15 - Nível do inglês depois do contato com o *LoL*

Como definiria seu nível de inglês depois do contato com o LoL?

20 respostas



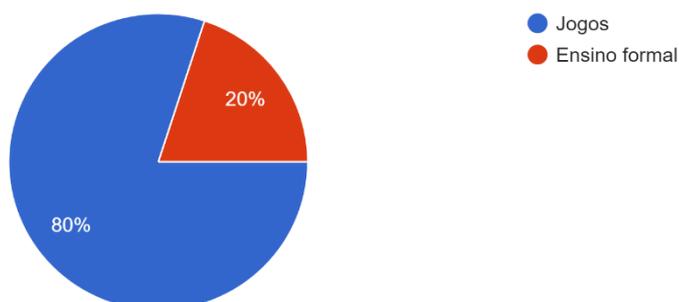
Em comparação ao quadro 6, é possível observar um aumento de 35% do nível intermediário de inglês e 5% no nível avançado, além de uma redução do nível básico em 40%. Esse quadro demonstra que mesmo que tenham havido outras formas de aprendizagem por parte do jogador, o *LoL* trouxe algum benefício na aquisição de habilidades linguísticas dos jogadores, pois houve uma alteração significativa no nível de inglês dos jogadores.

Por último, os jogadores foram questionados se eles considerariam mais produtivo aprender inglês através do ensino formal ou jogos e o porquê da resposta, observados nos quadros 16 e 17:

Quadro 16 - Aprender inglês é mais produtivo com jogos ou ensino formal

Na sua opinião, aprender inglês é mais produtivo com:

20 respostas



Quadro 17 - O porquê da resposta anterior

Jogadores	Aprender inglês é mais produtivo com:	Por quê?
0 risadinhas	Jogos	“Porque conseguimos prestar mais atenção no q nós temos interesses como jogos e filmes em alguns casos”
Aronguejo	Jogos	“Porque são muito mais interessantes do que aulas.”
<i>AuroraEscarlat e</i>	Jogos	“Os jogos te ensinam gírias e vocabulário através da ação executada dentro do jogo”
Belbelmm	Jogos	“Porque me adaptei melhor.”
Damon	Ensino formal	“Porque os jogos não ensinam desde a base, se você não souber inglês e não tiver algo para traduzir ou indentificar (imagens) você nunca irá saber o que está escrito, creio que jogos são uma forma complementar do aprendizado no inglês, eles servem para ajudar, mas o ensino formal sempre será mais produtivo.”
Eristar	Jogos	“ensino prático, espontâneo e agradável”
FOT Leite#0426	Ensino formal	“Ensino formal te ensina e mostra estruturas presentes no idioma, jogos acabam ensinando palavras e termos chaves, principalmente quando falamos de LOL.”
FOT Reyna	Jogos	“Por conta do tempo que se passa jogando, onde tem gente que deixa em inglês e vai diante do tempo pegando o costume do pronunciamento”
<i>GIRL FROM RIO</i>	Jogos	“Devido o interesse, repetições de frases, objetivos dentro do próprio jogo”
<i>God Of Feathers</i>	Jogos	“Jogos são imersivos e fazem você fazer parte do enredo, essa dinâmica desperta interesse em conhecer as entrelinhas do game, fazendo você aprender palavras novas, referencias e para os fãs até repetir falas dos personagens.”
<i>Horcrux Fortune</i>	Ensino formal	“Por ter mais opções de linguagem formal”

Lucazudo	Jogos	“Por chamarem a atenção do jogador, que não está ali por uma obrigação, mas sim por vontade própria.”
Lux Carnívora	Jogos	“O lúdico atrai mais a atenção e motiva mais”
<i>Muiraquitan</i>	Jogos	“Acho q o jogo ajuda mais no vocabulário e o ensino formal na gramática”
O Narciso	Jogos	“Aprender inglês através de mídias alternativas remete a um aprendizado indireto, as vezes você consegue absorver mais informações que não são jogadas em você num contexto onde se cria uma expectativa de que você aprenda. As vezes é mais fácil aprender algo involuntariamente, através de filmes, séries, jogos, etc.”
<i>Poritos de mel</i>	Jogos	“é instintiva e acontece muitas vezes de forma autônoma”
Shinayder42	Jogos	“Os jogos são formas mais divertidas, intuitivas e interessantes de se aprender passivamente mesmo quando estamos jogando e nos divertindo.”
TentenSama	Ensino formal	“Nos jogos aprendemos apenas o que está ali, sem novos conteúdos.”
Zidanão	Jogos	“Apesar de eu achar bastante importante aprender as regras que cerceam o idioma, eu não creio que elas sejam definitivas para o entendimento prático da língua”

Com essas respostas, é possível concluir que existe uma familiaridade e conforto maior por parte dos jogadores quando se trata da aprendizagem autônoma proporcionada pelos jogos em relação ao ensino formal, como justificam, por exemplo, os jogadores Eristar, Shinayder42 e Aronguejoo respectivamente:

“ensino prático, espontâneo e agradável”

“Os jogos são formas mais divertidas, intuitivas e interessantes de se aprender passivamente mesmo quando estamos jogando e nos divertindo.”

“Porque são muito mais interessantes do que aulas.”

Em contrapartida, para os jogadores FOT Leite#0426 e TentenSama o ensino formal tem desempenho melhor na aprendizagem:

“Ensino formal te ensina e mostra estruturas presentes no idioma, jogos acabam ensinando palavras e termos chaves, principalmente quando falamos de LOL.”

“Nos jogos aprendemos apenas o que esta ali, sem novos conteúdos.”

Já o jogador *Muiraquitan*, tem uma perspectiva diferente sobre as competências linguísticas proporcionadas pelo jogo:

“Acho q o jogo ajuda mais no vocabulário e o ensino formal na gramática”

No geral, é possível notar uma relevância muito acentuada da contribuição do *LoL* entre os seus jogadores quando se trata da aprendizagem autônoma de língua inglesa, é perceptível que há diferenças relevantes entre as competências e que algumas têm resultados mais positivos do que outras, mas em quase todos os casos trazidos, houve algum benefício proporcionado à aprendizagem da língua e da comunicação inglesa.

5 CONCLUSÃO

Esta pesquisa questionou a possível relação da aprendizagem autônoma com o inglês entre jogadores de *League of Legends*. Para captação dos resultados, foi desenvolvido um questionário considerando como público-alvo da pesquisa participantes que tiveram contato com o jogo. Com isso, a pesquisa levantou discussões interessantes sobre o que torna os *videogames* uma ferramenta de aprendizado/aquisição de uma outra língua tão presente.

Neste âmbito aparecem como principais as noções de motivação que permeiam toda a estrutura linguística utilizada nos *games* (é necessário entender a língua para jogar e se comunicar, por exemplo), assim como a própria atividade de jogar. Além disso, o resultado final foi que os *videogames* são mais produtivos para a aprendizagem de uma segunda língua do que o ensino formal na opinião dos informantes.

No contexto dessa investigação, emergem perspectivas intrigantes que lançam luz sobre a interseção entre aprendizagem autônoma de inglês e a participação em jogos como o *League of Legends*. O cerne dessas reflexões reside na análise da motivação subjacente à estrutura linguística inerente aos jogos eletrônicos, onde a compreensão da língua se torna não apenas um requisito para jogar e comunicar, mas também um alicerce para a experiência imersiva. Ademais, a própria prática de jogar desencadeia uma série de processos cognitivos que podem desempenhar um papel crucial na assimilação linguística. Essa constatação sublinha o potencial transformador dos jogos eletrônicos como catalisadores da aprendizagem autônoma e oferece uma nova dimensão ao debate sobre as metodologias educacionais contemporâneas.

Diante do exposto, conclui-se que esta pesquisa contribuiu para ampliar o conhecimento sobre os benefícios dos jogos eletrônicos *MOBA*, mais especificamente, o *League of legends*, no desenvolvimento da língua inglesa sob a perspectiva dos jogadores. Ficou evidente que os jogos eletrônicos possuem narrativas imersivas que favorecem a participação do inglês nesse estilo de jogabilidade, que o inglês participa do desenvolvimento dos jogos e que o estilo do jogo *MOBA* pode ser arregimentado como aliado no processo de aprendizagem de inglês e verificou-se que os jogos eletrônicos *MOBA* podem auxiliar no desenvolvimento da língua. Além disso, os jogadores dedicam um tempo considerável à prática dos jogos e que têm contato frequente com estrangeiros durante a *gameplay*. Por fim, constatou-se que o jogo e a aprendizagem autônoma podem estar relacionados, pois os jogadores adquirem habilidades linguísticas sem perceberem.

REFERÊNCIAS

- ASSIS, J. **Antes do Videogame**: conceitos e técnicas Disponível em: http://www2.eca.usp.br/cap/poeticasdigitais/artigos/artesdovideogame_1ponto1.pdf. ASSIS, J. Acesso em: 29 jun. 2023.
- ASSIS-PETERSON, A. A.; COX, M. I. P. Inglês em tempos de globalização: para além de bem e mal. **Calidoscópico**, São Leopoldo, Vol. 5, n. 1, jan/abr 2007. Disponível em: <http://revistas.unisinos.br/index.php/calidoscopio/article/view/5616>. Acesso em: 16 fev. 2020.
- AUDI, G.; RÉGIS, F. Imersão em jogos narrativos de videogame / Immersion in narrative video games. **Revista Contracampo**, n. 29, p. 65, 30 abr. 2014.
- BARBOSA, R. Os 10 MOBAs mais jogados da atualidade. **GameBlast**. Disponível em: <https://www.gameblast.com.br/2018/05/top-10-moba-mais-jogados.html>. Acesso em: 06 mar. 2020.
- BENJAMIM W. A criança, o brinquedo e a educação. São Paulo: **Summus**; 1984. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/pp/a/g558JZr8XPDrPMcNqTLCXFv/>. Acesso em: 23 jun. 2023.
- BERNARDI, Tati. A vida é um livro de desenhos para colorir. Folha de S.Paulo, São Paulo, 28 out. 2018. Ilustrada, p. 2. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/colunas/tatibernardi/2018/10/a-vida-e-um-livro-de-desenhos-para-colorir.shtml>. Acesso em: 21 ago. 2023.
- BRASIL, lei nº 13.415 de 16 de fevereiro de 2017, Artigo 3º. Disponível em http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2017/lei/113415.htm. Acesso em 18/08/2022.
- BROWN, Douglas H. **Teaching by Principles**: An interactive approach to language pedagogy. 3rd edition. Pearson Education, 2007.
- CARLOMAGNO, M. C.; ROCHA, L. C. DA. Como criar e classificar categorias para fazer análise de conteúdo: uma questão metodológica. **Revista Eletrônica de Ciência Política**, v. 7, n. 1, 18 jul. 2016.

CARVALHO, C. V. Aprendizagem baseada em jogos. **COPEC: II World Congress on Systems Engineering and Information Technology**, Vigo, v. 1 n. 1, nove. 2015. Disponível em: <https://copec.eu/congresses/wcseit2015/proc/works/40.pdf>. Acesso em: 05 mar. 2020.

CHAGAS, A. F. DAS et al. Dificuldades de aprendizagem da língua inglesa no ensino fundamental: um estudo de campo. **Revista Form@re - Parfor/UFPI**, v. 4, n. 1, 2016.

CHEN, C.-M.; LIN, Y.-C. Effects of mobile game-based English vocabulary learning APP on learners' perceptions and learning performance. **Interactive Learning Environments**, [S.l.], v. 27, n. 5, p. 557-571, 2019.

CLARK, Gloria B. **These Horses Can Fly! And Other Lessons From Second Life: The View from a Virtual Hacienda**. In: Second Language teaching and learning in the Net Generation. Hawaii: National Foreign Language Resource Center at University of Hawaii, 2009.

COMITÊ GESTOR DA INTERNET NO BRASIL. **Brasileiros estão entre os que ficam mais tempo na internet**. Disponível em: <https://www.cgi.br/>. Acesso em: 06 mar. 2020.

COPE, Bill; KALANTZIS, Mary (Ed.). **Multiliteracies: literacy learning and the design of social futures**. London: Routledge, 2000.

CURSO, J.; DIGITAIS, M.; SOARES DA ROCHA. **FACULDADE DE TECNOLOGIA DE AMERICANA**. [s.l: s.n.]. Disponível em: http://ric.cps.sp.gov.br/bitstream/123456789/364/1/20161S_ROCHAMuriloSoaresda_CD2596.pdf. Acesso em: 19 out. 2022.

DEMO, P. **Metodologia científica em ciências sociais**. 2. ed. ia científica em ciências sociais São Paulo: Atlas, 1989.

ELLIS, R. **Understanding second language acquisition**. Oxford: Oxford University Press, 2008.

ETHNOLOGUE. Languages of the World. Disponível em: <https://www.ethnologue.com/about>. Acesso em: 03 mar. 2020.

F. Rioult, J.P. Métivier, B. Helleu, N. Scelles, C. Durand. **Analyse de traces spatiales dans le sport électronique d'équipe : application aux MOBA**. *Ingenierie des Systemes d'Information* 17 (2) , pp. 99-120,2012.

BASTIDE, Roger; FERNANDES, Florestan. **Branços e negros em São Paulo**. 3. ed. São Paulo: Companhia Editora Nacional, 1971.

FIGUEIREDO, Francisco José Quaresma de. Aquisição e Aprendizagem de Segunda Língua. *In: Revista Signótica* 7, Goiânia: Ed.da UFG, Jan – Dez, 1995.

FRANCISCO, L. A.; ZACCHI, V. J. Construção de sentidos em uma comunidade virtual do *World of Warcraft*. **SIGNÓTICA**, Goiânia, v. 30, n. 2, abr./jun. 2018.

GASS, Susan. **Input, interaction, and the second language learner**. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates, Publishers, 1997.

GEE, James Paul. **Good video games and good learning: Collected essays on video games, learning and literacy**. 2. ed. New York: Peter Lang, 2007.

GEE, James Paul. **What video games have to teach us about learning and literacy**. New York: Palgrave Macmillan, 2003.

GODWIN-JONES, R. Games in language learning: Opportunities and challenges. **Language Learning & Technology**, [S.l.], v. 18, n. 2, p. 9-19, 2014.

GUIORA, Alexander Z.; BEIT-HALLAHMI, Benjamin; BRANNON, Robert C. L.; DULL, Cecelia Y.; SCOVEL, Thomas. **The effects of experimentally induced changes in ego states on pronunciation ability in second language: an exploratory study**. In: *Comprehensive psychiatry*, Ann Harbor: Eleavor. 13, 421–428, 1972.

HUNG, H.-T.; YOUNG, S. S.-C.; LIN, C.-P. No student left behind: A collaborative and competitive game-based learning environment to reduce achievement gap of EFL students in Taiwan. **Technology, Pedagogy and Education**, [S.l.], v. 27, n. 1, p. 33-48, 2018.

JUNIOR, Durval Ramos. Video games facilitam aprendizado do inglês. **Cultura Geek**. São Paulo, p. 1-1, 09 set. 2011. Disponível em: <https://www.tecmundo.com.br/video-game-e-jogos/15206-video-games-facilitam-aprendizado-do-ingles.htm>. Acesso em: 25 jun. 2023.

KACETL, J.; KLIMOVA B.F. Use of smartphone applications in English language learning—A challenge for foreign language education. **Education Sciences**,[S.l.] v. 9 , n. 3 , p.165 , 2019.

KLIMOVA B.F... Mobile phones and/or smartphones and their apps for teaching English as a foreign language. **Education Sciences**, [S.l.] v.8 , n.1 , p.6 , 2018.

KRASHEN, Stephen D. Second language acquisition and second language learning. Oxford: **Pergamon Press**, 1981. Disponível em: <https://11nq.com/v0MRL>. Acesso em: 22 jun. 2023.

LARANJEIRA, P.; PINHEIRO, P. R. L. de; PORTO, E. Além da arena: Análise das estruturas de organização e comunicação surgidas em comunidades de jogos tipo MOBA. **XII SBGames**, São Paulo, v.1 n. 1, p. 81, out. 2013. Disponível em: <http://www.sbgames.org/sbgames2013/proceedings/industria/10-full-paper-indtrack.pdf>. Acesso em: 06 mar. 2020.

LEAL, J. V.; COSTA, E. G.; FRESCHI, A. C. REALIDADE VIRTUAL NA APRENDIZAGEM DE INGLÊS: um mapeamento de novas tecnologias. **Revista Interface Tecnológica**, v. 18, n. 2, p. 157–169, 20 dez. 2021.

LEFFA, V. J. et al. Quando jogar é aprender: o videogame na sala de aula. **Revista de Estudos da Linguagem**, v. 20, n. 1, p. 209–230, 2012.

LOURENÇO, F. F. M. Aprendizagem de línguas: impressões de aprendizes e conquista de autonomia no processo de aprendizagem. **Revista CBTECLE**, v. 4, n. 1, p. 059–072, 2020.

MARQUEZ, Zeh. **Guia definitivo: Glossário de League of Legends**. Vigilante Nerd, São Paulo, 29 jan. 2018. Disponível em: <https://vigilianerd.com.br/guia-definitivo-glossario-de-league-of-legends/>. Acesso em: 24 jun. 2023.

MARTINS, Felipe. A ciência e os videogames. **Pesquisa Fapesp**, São Paulo, n. 304, p. 68-71, abr. 2022. Disponível em: <https://revistapesquisa.fapesp.br/a-ciencia-e-os-videogames/>. Acesso em: 23 jun. 2023.

MASSAO, Matheus. **League of Legends: Explicação de cada dragão e alma de dragão**. Top Movies, São Paulo, 23 jan. 2023. Disponível em: <https://topmovies.com.br/league-of-legends-explicacao-de-cada-dragao-e-alma-de-dragao/>. Acesso em: 24 jun. 2023.

MATTAR, João. **Games em educação: como os nativos digitais aprendem**. São Paulo: Pearson, 2010.

MKT ESPORTS. O que é MOBA: Significado, explicação, exemplos e mais. **MKT Esports**, São Paulo, 14 jan. 2020. Disponível em: <https://mktesports.com.br/blog/esports/o-que-e-moba/>. Acesso em: 24 jun. 2023.

MODOS de jogo. **Site oficial do League of Legends**. Disponível em: <https://www.leagueoflegends.com/pt-br/how-to-play/>. Acesso em: 18 out. 2022.

MOREIRA, Guilherme. **Riot Games: história e mais sobre a desenvolvedora de jogos**. ge, São Paulo, 31 jan. 2022. Disponível em: <https://ge.globo.com/esports/lol/noticia/riot-games-historia-e-mais-sobre-a-desenvolvedora-de-jogos.ghtml>. Acesso em: 24 jun. 2023.

MURRAY, Janet. **Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço**. São Paulo: Itaú Cultural: UNESP; 2003.

NASCIMENTO, A. K. O. **Letramentos digitais e o ensino de língua inglesa: uma análise preliminar em Sergipe**. In: COLÓQUIO INTERNACIONAL EDUCAÇÃO E CONTEMPORANEIDADE, 5., 2011, São Cristóvão. Anais... São Cristóvão: Educon, 2011.

NUNAN, D. **Designing tasks for the communicative classroom**. Cambridge: Cambridge University Press, 1989.

OLIVEIRA, Luiz Eduardo. **A legislação pombalina sobre o ensino de línguas: suas implicações na educação brasileira (1757-1827)**. 2. ed. rev. e ampl. São Paulo: Editora Criação, 2022.

OLIVEIRA, Y. G. **Jogos eletrônicos como ferramenta de ensino**. 2010. 50 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Pedagogia) – Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2010.

PAIVA, Vera Lúcia Menezes de Oliveira e. **Desenvolvendo a habilidade de leitura**. In: LEFFA, Vilson J. (Org.). Ensino e aprendizagem de língua inglesa: conversas com especialistas. São Paulo: Parábola Editorial, 1996. p. 3-22.

PAIVA, Vera Lúcia Menezes de Oliveira e. **Propiciamento (affordance) e autonomia na aprendizagem de língua inglesa**. 1. ed. Belo Horizonte: FALE/UFMG, 2010.

PEPE, Felipe. 1975–2014: **A evolução da indústria dos computadores & video games**. Mar. 2017. Disponível em: <https://medium.com/@felipepepe/1975-2014-a-evolu%C3%A7%C3%A3o-da-ind%C3%A9stria-dos-computadores-video-games-cbee83bb62b>. Acesso em: 23 Jun. 2023.

PEREZ, Erick. League of Legends Nexus. Disponível em: <https://sketchfab.com/3d-models/league-of-legends-nexus-4f82a18790064dd9aefd7d699994019e>. Acesso em 13 ago. 2023.

PEREIRA, M. H. M. de; SOUZA, D. S. de; VENTURA, A. Narrativa esportiva de MOBA: que gênero é esse? **Signo**, Santa Cruz do Sul, v. 44, n. 80, Maio/ago 2019. Disponível em: https://online.unisc.br/seer/index.php/signo/article/download/13252/pdf_1. Acesso em: 06 mar. 2020.

PEROTO, Guilherme. **Combo de Azir e Nunu consegue fazer o Barão em 11 segundos aos 22 minutos de partida**. Arena Esports, São Paulo, 23 jun. 2018. Disponível em: <https://arenaesports.com.br/league-of-legends/combo-de-azir-e-nunu-consegue-fazer-o-barao-em-11-segundos-aos-22-minutos-de-partida/>. Acesso em: 24 jun. 2023.

PETERSON, Mark. **Massively multiplayer online role-playing games as arenas for second language learning**. In: Computer assisted language learning, 23:5, 429-439, 2010. Disponível em: <http://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/09588221.2010.520673>. Acesso em: 09 jul. 2023.

QUEVEDO-CAMARGO, G.; SILVA, G. O inglês na educação básica brasileira: sabemos sobre ontem; e quanto ao amanhã? **Ensino e Tecnologia em Revista**, v. 1, n. 2, p. 258–271, 22 dez. 2017.

RAJAGOPALAN, K. **The Identity of World English**. In: LEFFA, V. J. (Org.). *New Challenges in Language and Literature*. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2008. p. 97-112.

RIOT GAMES. **News**. Disponível em: <https://www.riotgames.com/en/news>. Acesso em: 06 mar. 2020.

RODRIGUES, William Costa. **Metodologia Científica**. FAETEC/IST: Paracambi, 2007. Disponível em: http://pesquisaeducacaoufrgs.pbworks.com/w/file/attach/64878127/Willian%20Costa%20Rodrigues_metodologia_cientifica.pdf. Acesso em: 29 set. 2022.

ROMANUS, J. S. **Colaboração e jogos eletrônicos**: Observações acerca do game design de DOTA 2 visando o desenvolvimento de jogos MOBA (Multiplayer online battle arena). 2016. 139 p. Dissertação (Mestrado em design)-Universidade Federal do Paraná, Curitiba, PR, 2016.

RYAN, Marie-Laure. **Narrative as virtual reality: immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media.**Baltimore; Londres: Johns Hopkins; 2001.

SANTAELLA, L. **Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura.** São Paulo: Paulus, 2003. Disponível em: <https://identidadesculturas.files.wordpress.com/2011/05/santaella-culturas-e-artes-do-pc3b3s-humano.pdf>. Acesso em: 29 jun. 2023.

SANTAELLA, L. **Da cultura das mídias à cibercultura: o advento do pós-humano.** São Paulo: Paulus, 2003. Disponível em: <http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/viewFile/3229/2493> São Paulo: Pontes Editores, 2010.

SENA, Samara de *et al.* Aprendizagem baseada em jogos digitais: a contribuição dos jogos epistêmicos na geração de novos conhecimentos. **CINTED-UFRGS.** Rio Grande do Sul, V. 14, nº 1, p. 1-11, julho de 2016. Disponível em: <https://www.seer.ufrgs.br/index.php/renote/article/view/67323/38417>. Acesso em: 29 set. 2022.

SILVA, F. W. DA C.; TOASSI, P. F. P. **O PAPEL DOS JOGOS ELETRÔNICOS NA AQUISIÇÃO DA LÍNGUA INGLESA.** Revista do GEL, v. 17, n. 1, p. 284–307, 6 jul. 2020.

SILVA, Maria Cristina da. **Autonomia e educação: a trajetória de um conceito.** Educação & Realidade, Porto Alegre: UFRGS, v. 25, n. 2, p. 15-39, jul./dez. 2000. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/edur/a/JyS8KLLrXfTP5Dz9QZgjtqv/?format=pdf&lang=pt>. Acesso em: 14 jul. 2023.

SILVA, Rafael Leonardo. **Video Games as Opportunity for Informal English Language Learning: Theoretical Considerations.** The ESpecialist, v. 35, n. 2, p. 1-15, 2014. Disponível em: <https://revistas.pucsp.br/esp/article/view/21465/15692>. Acesso em: 29 jun. 2023.

SILVA-ARAÚJO, Gisvaldo Bezerra. **Estratégias de aprendizagem na aula de línguas estrangeiras: Um estudo com formandos em letras.** Orientação: Professora Doutora Désirée Motta-Roth. 2006. 74 f. Dissertação (Mestrado). Programa de Pós-Graduação em Letras, Universidade de Santa Maria, Rio Grande do Sul, 2006. Disponível em: http://coralx.ufsm.br/desireemroth/images/admin/dissertacoes/dissertacao_gisvaldo.pdf. Acesso em 18 ago. 2022.

SOARES, Ricardo Dantas. **Jogos eletrônicos e o processo educativo de jovens alunos**. 2018. 120 f. Dissertação (Mestrado em Letras) – Universidade Federal de Sergipe, São Cristóvão, SE, 2018.

SOUSA, Igor. A cultura Participativa nos Jogos em Rede. UFRN, 2013. Disponível em: <http://portalintercom.org.br/anais/nordeste2013/resumos/R37-1116-1.pdf>. Acesso em: 29 jun. 2023.

SOUZA, Isabel Maria Amorim de, SOUZA, Luciana Virgília Amorim de. O uso da tecnologia como facilitadora da aprendizagem do aluno na escola. **GEPIADD**. Itabaiana, Ano 4, Volume 8, p. 127-142, jul-dez de 2010.

SUNG H.-Y.; HWANG G.-J... A collaborative game-based learning approach to improving students' learning performance in science courses. **Computers & Education**, [S.l.] v.63 , n.1 , p.43-51 , 2013.

TUMELERO, Náina. **Pesquisa Survey**: material completo desde os objetivos às variáveis. 2019. Disponível em: <https://blog.mettzer.com/pesquisa-survey/>. Acesso em: 15 jul. 2023.

TUMOLO, Celso. **Recursos digitais e aprendizagem de inglês como língua estrangeira**. UFSC. Ilha do Desterro nº 66, p. 203-238, Florianópolis, jan/jun 2014.

ZOU, D. Gamified flipped EFL classroom for primary education: student and teacher perceptions. **Computer Assisted Language Learning**, v. 33, n. 5-6, p. 601-627, 2020. Disponível em: <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/09588221.2019.1620737>. Acesso em: 23 maio 2023.

Writing

Não aprendi nada 1 2 3 4 5 Aprendi muito

Grammar

Não aprendi nada 1 2 3 4 5 Aprendi muito

Pronunciation

Não aprendi nada 1 2 3 4 5 Aprendi muito

Vocabulary

Não aprendi nada 1 2 3 4 5 Aprendi muito

Como definiria seu nível de inglês **depois** do *LoL*?

- a) Básico
- b) Intermediário
- c) Avançado

Como você fazia para cumprir os objetivos do jogo quando não entendia alguma palavra/instrução?

Na sua opinião, aprender inglês é mais produtivo com:

- Jogos
- Ensino formal

Por quê?

Espaço para mais algum comentário que você ache pertinente para esta pesquisa:

Declaro que as informações contidas nesse questionário são verdadeiras e autorizo a utilização de minhas respostas para pesquisas e publicações na área.

- Sim