

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO PAMPA
UNIVERSIDADE ABERTA DO BRASIL
LICENCIATURA EM LETRAS - PORTUGUÊS**

ANA CASSOL DOS SANTOS

**INCORPORAÇÃO DO ENSINO À TECNOLOGIA DIGITAL: COMO OS JOGOS
ELETRÔNICOS PODEM AUXILIAR NO APRENDIZADO DA GRAMÁTICA**

SANTA MARIA

2021

Ficha catalográfica elaborada automaticamente com os dados fornecidos
pelo(a) autor(a) através do Módulo de Biblioteca do
Sistema GURI (Gestão Unificada de Recursos Institucionais) .

S237i Santos, Ana Cassol dos

Incorporação do ensino à tecnologia digital: como os jogos eletrônicos podem auxiliar no aprendizado da gramática / Ana Cassol dos Santos.

20 p.

Trabalho de Conclusão de Curso(Graduação)-- Universidade Federal do Pampa, LETRAS PORTUGUÊS, 2021.

"Orientação: Alan Ricardo Costa".

1. Jogos eletrônicos. 2. Ensino. 3. Gramática. I. Título.

ANA CASSOL DOS SANTOS

**INCORPORAÇÃO DO ENSINO À TECNOLOGIA DIGITAL: COMO OS JOGOS
ELETRÔNICOS PODEM AUXILIAR NO APRENDIZADO DA GRAMÁTICA**

Trabalho de Conclusão de Curso do
Curso de Letras Português/UAB da
Universidade Federal do Pampa,
como requisito parcial para
obtenção do Título de Licenciado
em Letras.

Trabalho defendido e aprovado em: 13 de dezembro de 2021.

Banca examinadora:

Prof. Dr. Alan Ricardo Costa
Orientador
(Unipampa)

Prof. Dr. Vinicius Oliveira de Oliveira
(UFMS)

Prof^a Dr^a Gabriela Bohlmann Duarte



Assinado eletronicamente por **GABRIELA BOHLMANN DUARTE, Usuário Externo**, em 17/12/2021, às 10:02, conforme horário oficial de Brasília, de acordo com as normativas legais aplicáveis.



Assinado eletronicamente por **ALAN RICARDO COSTA, Usuário Externo**, em 17/12/2021, às 19:41, conforme horário oficial de Brasília, de acordo com as normativas legais aplicáveis.



Assinado eletronicamente por **Vinícius Oliveira de Oliveira, Usuário Externo**, em 21/12/2021, às 23:29, conforme horário oficial de Brasília, de acordo com as normativas legais aplicáveis.



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://sei.unipampa.edu.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **0693690** e o código CRC **CAA1CFDE**.

INCORPORAÇÃO DO ENSINO À TECNOLOGIA DIGITAL: COMO OS JOGOS ELETRÔNICOS PODEM AUXILIAR NO APRENDIZADO DA GRAMÁTICA

INCORPORATION OF TEACHING INTO DIGITAL TECHNOLOGY: HOW ELECTRONIC GAMES CAN HELP IN LEARNING GRAMMAR

Ana Cassol dos Santos*

RESUMO

Sabe-se que a educação tradicional se tornou obsoleta em função das tecnologias digitais e, atualmente, autores como Tuan (2010) e Yolageldili (2011) buscam compreender como os jogos eletrônicos podem influenciar o aprendizado da gramática por parte do aluno. Assim, o presente artigo visa contribuir para esse tema, de maneira que possui o objetivo geral de analisar o aprendizado da gramática através do universo dos jogos eletrônicos e, para alcançar este objetivo, os estudos ramificam-se em objetivos específicos, os quais se caracterizam por(1) Analisar as bases teóricas acerca dos games que podem ser incorporados pelas atividades educacionais; (2) Compreender os motivos que desencadeiam o interesse dos alunos pelo aprendizado quando este é adquirido através de jogos; (3) Explicar como a escolha dos jogos eletrônicos pode auxiliar no ensino dos conteúdos. Ao final, inicia-se uma análise dos resultados obtidos através de um questionário. Dessa forma, posteriormente à leitura dos dados, o presente artigo não apenas confirma as teorias, hipóteses e estudos encontrados na bibliografia utilizada, mas também confirma que a assimilação da gramática da língua portuguesa ocorre de forma tranquila e natural quando esta é adquirida através dos jogos eletrônicos em função do interesse do aluno no aprendizado de conteúdos através do contexto apresentado pelos jogos eletrônicos.

Palavras-chaves: jogos eletrônicos, ensino, gramática.

ABSTRACT

It is known traditional education has become obsolete due to digital technologies and, currently, authors such as Tuan (2010) and Yolageldili (2011) seek to understand how electronic games can influence students' grammar learning. Thus, this article aims to contribute to this matter, in a way it has the goal of analyzing the grammar learning through the electronic games' universe and, in order to achieve this goal, the studies are divided into specific goals, which are: (1) Analyze the theoretical foundations about games inserted in school activities; (2) Understand the reasons that trigger students' interest in learning when it is acquired through games; and (3) Explain how the choice of electronic games can help in learning grammar. After reading the data, the article confirms the theories, hypotheses, and studies found in the bibliography used and, also, acquires the knowledge that Portuguese grammar assimilation occurs smoothly and naturally when it is acquired through electronic games due to student's interest in learning content presented in electronic game' context.

Palavras-chave em língua estrangeira: electronic games, teaching, grammar.

*Discente – Aluna do curso de Licenciatura em Letras Português UAB – Universidade Federal do Pampa. E-mail: anacassol.aluno@unipampa.edu.br

1 INTRODUÇÃO

Desde o início do século XXI, é inegável que as tecnologias digitais integram a sociedade, de maneira que revolucionaram não somente os métodos de comunicação, mas também os de compartilhamento de informações. Em função disso, a aquisição de conhecimento sofreu fortes influências por parte das tecnologias, uma vez que o interesse pela aprendizagem despertado através do método tradicional de ensino - isto é, salas de aula, listas de exercícios exaustivas e o docente e discente como partes ativas e passivas respectivamente - tornou-se obsoleto no momento em que passou a não acompanhar as novas relações e interações estabelecidas através da tecnologia digital.

Tendo isso em vista, o presente artigo visa contribuir para a incorporação das metodologias de ensino às alterações no mecanismo de aprendizagem e como lecionar “com” e “pelas” tecnologias. Nesse sentido, a pesquisa tem como escopo os jogos eletrônicos e como estes podem auxiliar no aprendizado da gramática. Tal escopo foi selecionado em função da observação da ausência de interesse das gerações atuais de alunos com relação ao aprendizado da gramática, uma vez que os métodos tradicionais de ensino, em geral, não aderem às tecnologias digitais em rede e não representam a realidade dos estudantes e, ainda, continuam estagnados, como colocam Doan e Tuan (2010):

Podemos concluir que, no quesito método, a gramática ocupa uma posição importante. No entanto, em se tratando do aprendizado da língua, sua contribuição é limitada, uma vez que o foco da língua verdadeira foi trocado para “um corpo dissecado”, isto é, substantivos, adjetivos e preposições soltos que falham em gerar as atividades que ensinam a gramática como parte integrante da comunicação. Apesar do método permanecer paralisado por diversos anos, é necessário encontrar um novo método para inovar o aprendizado da língua. (DOAN e TUAN, 2010, p.62, tradução nossa)ⁱ

ⁱTexto original: We can conclude that in the method, grammar stays an important position. However, its contribution to language learning has been limited, since it has shifted the focus from the real language to a "dissected body" of nouns, adjectives, and prepositions, failing to generate the communicativeness in grammar lessons. Although the method is still a standard method for a long time, it is necessary to find a new method for an innovation in language teaching.

Como consequência, nota-se o surgimento das problemáticas que os discentes ainda enfrentam dentro da disciplina de língua portuguesa, como erros frequentes de ortografia, falhas na construção de coerência e coesão, bases fragilizadas acerca das regras de pontuação e acentuação, entre outras.

Assim sendo, explora-se a hipótese do ensino da gramática a partir de métodos contemporâneos de ensino de línguas que incluam contextualizações e motivações diversas, isto é, apresentar a gramática dentro do universo dos jogos eletrônicos. Dessa maneira, dado que o universo dos jogos configura em um fragmento da realidade dos estudantes, verifica-se a possibilidade de aquisição dos conhecimentos gramaticais através desta ligação, tendo em vista que, nesse caso, há a possibilidade de a gramática alcançar algum significado na visão do aluno em razão de aquela estar integrada à realidade deste e aos recursos tecnológicos atuais.

Haja vista as considerações prévias, o objetivo geral deste artigo é analisar o aprendizado da gramática através do universo dos jogos eletrônicos. Os objetivos específicos são: (1) Analisar as bases teóricas acerca dos games que podem ser incorporados pelas atividades educacionais; (2) Compreender os motivos que desencadeiam o interesse dos alunos pelo aprendizado quando este é adquirido através de jogos; e (3) Explicar como a escolha dos jogos eletrônicos pode auxiliar no ensino dos conteúdos.

O presente artigo encontra-se estruturado da seguinte forma. Após esta seção de introdução, é apresentada na seção seguinte uma breve revisão da literatura, organizada a partir de bibliografia que trata dos jogos eletrônicos e suas potencialidades na aprendizagem de língua, de forma geral, e da gramática, de forma mais específica. Na terceira seção é apresentada a metodologia qualitativa do estudo. Na quarta seção são apresentados os dados da pesquisa, obtidos via questionário aplicado a estudantes do Ensino Médio. Finalmente, são apresentadas as considerações finais e as referências bibliográficas do trabalho.

2 REVISÃO DE LITERATURA

Sabe-se que as atividades escolares requerem um esforço constante por parte do discente no intuito de vencê-las, isto é, urge que o aluno não somente aprenda os conteúdos propostos como também busque sempre os aprofundar de forma contextualizada e significativa. Para que isso seja possível, há a necessidade de incentivos, a fim de que o aluno não sinta que os seus esforços estão direcionados a algo meramente formal e obrigatório, como ser aprovado no ano letivo, por exemplo. Dessa forma, tendo em vista que a tecnologia digital se tornou uma das principais vias de troca de informações e construção de conhecimentos, este artigo acadêmico investiga como os jogos eletrônicos podem auxiliar no aprendizado da gramática, uma vez que pesquisadores afirmam que uma das fontes de combustível para impulsionar o interesse dos alunos pelo aprendizado da gramática se encontra nos jogos. Isso se explica em duas partes, sendo a primeira apresentada por Yolageldili e Arikan (2011), em seu artigo “A Efetividade Quanto ao Uso de Jogos no Ensino de Gramática para Jovens Aprendizes”¹:

Deve-se ter em mente que a aprendizagem da linguagem é uma tarefa desafiadora que necessita de trabalho constante, especialmente para jovens aprendizes. Jogos incentivam aprendizes a direcionar suas energias diretamente à língua. Portanto, é importante que professores não vejam os jogos como passa tempos ou ferramentas designadas apenas para a diversão, mas as integrem em atividades que visem ensinar [...] uma língua. (YOLAGELDILI e ARIKAN, 2011, p. 219, tradução nossa).ⁱⁱ

¹ “Effectiveness of Using Games in Teaching Grammar to Young Learners”

ⁱⁱ Texto original: It should be born in mind that language learning is a challenging task requiring constant effort especially for young learners. Games encourage learners to direct their energy towards language learning by

Assim, o incentivo do estudo através dos jogos digitais ocorre em função da interatividade ativa que o aluno possui em relação à atividade e, também, por conta da inserção de suas mentes no desafio do jogo, o que resulta no aprendizado de um modo diferente e divertido. Em outras palavras, Cervantes (2009) coloca: “Quando estudantes estão absorvidos em jogos, eles internalizam e adquirem o vocabulário essencial, a gramática e outros aspectos [...] de maneira inconsciente, porque eles estão focados na mensagem e não propriamente na língua.” (CERVANTES, 2009, p. 21).

Ressalta-se ainda que a questão de que os jogos podem facilitar a aquisição do aprendizado para aqueles discentes que encontram dificuldades, posto que:

Muitos estudantes podem apresentar medo de cometer erros e, conseqüentemente, isso acaba por os afastar das atividades em sala de aula. A tecnologia instrutiva, incluindo computadores e outras mídias, podem ajudar na resolução dessa problemática. (DOAN e TUAN, 2010, p. 65).ⁱⁱⁱ

Ainda, salienta-se que, no intuito de apresentar conceitos discrepantes do ensino tradicional, urge que os docentes estudem a incorporação de ferramentas modernas ao ensino e aprendizagem das aulas de língua portuguesa, dado que o universo dos jogos eletrônicos oferece bases para que o discente desenvolva ideias, teorias e reflexões, consoante afirma Aguiar (2017):

Nessa direção, entendemos que os jogos digitais podem ser empregados em práticas de ensino e aprendizagem mais significativas, uma vez que motivam a interação, a resolução de problemas e a reflexão. No que se refere ao ensino de língua portuguesa, os jogos – mesmo aqueles em Inglês – podem constituir recurso importante a ser explorado pelo professor de Português para trabalharem conteúdos linguísticos, considerando-se as interações que os jogadores estabelecem com um jogo e entre si. (AGUIAR, 2017, p. 3)

Por conseguinte, tendo em vista a breve revisão de literatura mobilizada, o presente artigo sustenta-se através das bases teóricas dos estudos linguísticos que apontam para a importância dos jogos na educação, de forma geral, e na aprendizagem de gramática, mais especificamente (e.g. TUAN e DOAN, 2010; YOLAGELDILI e ARIKAN, 2011). De modo consensual, tais pesquisas demonstram o benefício dos jogos na área da aprendizagem de línguas, e, em vista disso, o presente trabalho tem o objetivo de contribuir com tais estudos. Especificamente, a contribuição dar-se-á para a área da língua portuguesa, no sentido de analisar como a dinâmica entre jogos eletrônicos e a percepção sobre o funcionamento gramatical da língua podem desencadear um processo de aquisição de conhecimentos mais prazeroso.

3 METODOLOGIA

Optou-se por uma ferramenta normalmente utilizada em pesquisas quantitativas – um questionário com perguntas objetivas e dissertativas^{iv} - para recolher os dados, no entanto a pesquisa possui abordagem qualitativa, posto que o presente estudo objetiva compreender o funcionamento de determinados coletivos, no sentido de explicar, a partir da observação e do ponto de vista dos indivíduos pertencentes a esses mesmos grupos sociais estudados, motivo

providing them with meaningful contexts. Therefore, it is important that teachers should not see games as time fillers or tools designed for fun only, but integrate them into [...] language teaching programmes.

ⁱⁱⁱTexto Original: A lot of students may be fear of making mistakes and it keeps them away from participating classroom activities. Instructional technology including computers and other media can help dealing with this problem.

^{iv}Link para o questionário: <https://forms.gle/QAK75ovJKAk7kjPr5>

pelo qual tais fenômenos acontecem. Para que isso seja possível, o pesquisador parte de análises de diversas literaturas acerca do assunto e da criação de teorias, as quais, posteriormente desenvolvidas e filtradas, constroem a base para o início da pesquisa.

Essa base, dentro da linha da pesquisa qualitativa, proporciona à investigação científica um norte, à princípio totalmente parcial, que auxilia na compreensão de fenômenos que estão ligados às interações sociais ou a determinados acontecimentos, de maneira que suas investigações produzem mais informações a respeito de um objeto de interesse partindo de análises mais interpretativas. Consoante Deslauriers (1991):

Na pesquisa qualitativa, o cientista é ao mesmo tempo, o sujeito e o objeto de suas pesquisas. O desenvolvimento da pesquisa é imprevisível. O conhecimento do pesquisador é parcial e limitado. O objetivo da amostra é produzir informações aprofundadas e ilustrativas: seja ela pequena ou grande, o que importa é que ela seja capaz de produzir novas informações (DESLAURIERS, 1991, p.58)

Seguindo a abordagem qualitativa (PAIVA, 2019), esta pesquisa visa procurar o grupo social alvo, isto é, os discentes, no intuito de adquirir conhecimentos sobre o tema da pesquisa: a aprendizagem de gramática por meio dos jogos eletrônicos. A pesquisa é posta em prática através de metodologias empíricas, uma vez que é indispensável que o pesquisador observe, colete, selecione e analise as informações coletadas desse grupo se baseando na realidade e opiniões deste.

Ainda, ressalta-se que esta pesquisa possui objetivo exploratório, dado que o tema da pesquisa, como os jogos eletrônicos podem auxiliar na aprendizagem da gramática, trata-se de um dos métodos de aprendizagem menos explorados tanto na literatura brasileira pedagógica quanto na referente à licenciatura. Com base em Costa *et al.* (2020), o estado da arte de pesquisas de CALL no Brasil indica um interesse nos jogos digitais e na gamificação para o ensino de línguas, mas apenas nos últimos anos, e ainda de forma incipiente, inicial.

Tendo isso em vista, esse estudo se realizou com o objetivo exploratório por dois motivos: o primeiro sendo a necessidade de aprofundar os conhecimentos acerca de um fato ou fenômeno que a ciência não possui muita familiaridade. O segundo decorre em função do primeiro, no sentido de que as pesquisas que utilizam a metodologia exploratória se apresentam mais flexíveis no quesito planejamento, posto que objetivam compreender e observar os diversos aspectos relacionados ao fenômeno estudado pelo pesquisador. Gil (2007), descreve mais acerca da pesquisa exploratória e algumas de suas etapas:

Esse tipo de pesquisa tem como objetivo proporcionar maior familiaridade com o problema, com vistas a torná-lo mais explícito ou construir hipótese. A grande maioria dessas pesquisas envolve: (a) levantamento bibliográfico; (b) entrevistas com pessoas que tiveram experiências práticas com o problema pesquisado; e (c) análise de exemplos que estimulem a compreensão. (GIL, 2007).

Posteriormente ao entendimento da abordagem e do objetivo de pesquisa, observamos o procedimento de coleta de dados para atingir os objetivos desta pesquisa. Inicialmente, escolhido o tema do estudo, buscou-se na literatura hipóteses, bibliografias e experimentos no intuito de construir e solidificar as bases para este estudo, uma vez que a literatura configura em uma das etapas fundamentais não somente no quesito construção de conhecimentos, mas também para verificar se tal possibilidade é viável e quais teorias e hipóteses podem ser descartadas.

Assim, tendo em vista que esta pesquisa está dentro da área de licenciatura em letras português, os objetivos gerais e específicos foram definidos considerando determinados grupos sociais e ambientes, sendo eles grupos de aprendizes de línguas, educandos (entre 14 a 19 anos). Acrescenta-se que, em função de tempos de pandemia por Covid-19, os instrumentos de coletas de dados foram adaptados aos ambientes virtuais. Dessa forma, desenvolveu-se um questionário no google forms como instrumento de coleta de dados, o qual

pode ser acessado através de redes sociais, como Facebook e Twitter, e também através de e-mails durante os meses de julho, agosto, setembro e outubro de 2021.

Para o modelo de questionário, o método escolhido foi o questionário com uma estrutura semelhante a uma entrevista semi-estruturada, no sentido de que embora algumas perguntas se apresentem como múltipla escolha, há outras dissertativas e abertas. Isso desencadeia espaço para o investigado discorrer sobre o tema ou acrescentar algo, consoante Triviños (1987, p. 146): “[...] na semi-estruturada, embora exista um conjunto de questões previamente definidas, o entrevistador não fica restrito a elas, dando ao entrevistado liberdade para discorrer sobre o tema proposto e conduzir a conversa.”

Quanto à análise dos dados, utiliza-se nesta pesquisa o processo definido por Kerlinger (1980, p. 353): “A categorização, ordenação, manipulação e sumarização de dados”, em outras palavras, a pesquisa organizou os dados coletados ao excluir os dados desnecessários e categorizar por função – no caso, todos os participantes desta pesquisa se encaixam na categoria discente -, idade, ano/série que está cursando na escola. Posteriormente, realiza-se a análise para coletar as relações e padrões ou diferenças entre os dados coletados e, em seguida, analisa-se as informações obtidas para sumariá-las e, finalmente, construir a conclusão.

4 RESULTADOS: DADOS E ANÁLISES

Para uma melhor compreensão do leitor acerca dos resultados da pesquisa, dividiu-se a análise em três partes visando abordar diferentes aspectos a respeito de como os jogos eletrônicos podem auxiliar no aprendizado da gramática da língua portuguesa.

A primeira parte do questionário consiste no estudo do interesse por parte do discente, no sentido de analisar com que frequência os participantes interagem com os jogos eletrônicos e por qual gênero de jogo demonstram preferência. Esta primeira seção do questionário possui o objetivo de diagnosticar e estudar o quanto os jogos eletrônicos podem afetar o interesse e aprendizado dos alunos em determinadas áreas do conhecimento.

A segunda parte do questionário observa o nível de concentração e absorção do ambiente. O escopo dessa segunda parte recai sobre a concentração e a memória dos estudantes participantes da pesquisa, dado que a avaliação verifica se a atenção do discente foca em determinadas partes ou compreende o jogo como um todo como, por exemplo, notar se há glitches ou erros de ortografia ou gramática em uma caixa de diálogo.

Posteriormente, a terceira e última etapa da pesquisa busca tomar ciência dos fatores que tornam divertido o aprendizado através dos jogos eletrônicos e, também, verificar se os efeitos provocados pelos desafios apresentados dentro do contexto dos jogos despertam motivação em relação a resolução da problemática.

4.1. DO INTERESSE DO DISCENTE EM JOGOS ELETRÔNICOS

Inicialmente, em momento antecedente às questões no que concerne ao tema da pesquisa, buscou-se coletar alguns dados fundamentais – como sexo, idade, em que ano do ensino médio o aluno se encontra – com o objetivo de entender em quais grupos de discentes a metodologia de utilizar os jogos eletrônicos como auxiliares para o aprendizado da gramática possui eficácia significativamente maior. Nisso, observou-se que majoritariamente dos indivíduos que demonstraram interesse em responder o questionário apresentam características semelhantes, de maneira que a média de idade entre estes configura entre quinze a dezessete anos – tendo em vista que as respostas em sua totalidade apresentam discentes entre catorze a dezenove anos de idade, em outras palavras -, cursam o primeiro ou segundo ano do ensino médio – 49,2% no primeiro ano e 36,5% no segundo ano do ensino

médio - e pertencem ao sexo masculino – 60,3% do sexo masculino e 39,7% do sexo feminino.

Em princípio, as perguntas do questionário buscam descobrir com que frequência os discentes costumam manter contato com os jogos eletrônicos – de maneira direta ou através de gameplays assistidas no youtube ou twitch – com o objetivo de identificar se os jogos eletrônicos integram a vida do aluno de tal forma que há possibilidades de influenciar em diversas áreas de sua vida, incluindo a da linguística, tal como afirma Younget al. (2012):

Observando o conceito de aprender uma língua no geral, instrutores parecem concordar que o jeito mais eficaz de aprender uma língua é através da imersão em uma cultura onde a língua é usada de forma rotineira para interagir com os outros e com o mundo. (YOUNG et al., 2012, p. 74, tradução nossa).^v

Dessa forma, uma grande parcela dos alunos afirmou jogar com uma frequência de todos os dias – 25,4% dos participantes - a quase todos os dias -36,5% dos participantes -, o que aponta que, ainda que os alunos não identifiquem isso de maneira consciente, há um entusiasmo significativamente maior em processos de aprendizagem que envolvam um ou mais elementos pertencentes à realidade dos alunos, como o universo providenciado pelos jogos eletrônicos.

Em um outro momento desta fase introdutória, compreende-se que:

O mais comum em todas estas descrições é o fato de que jogos envolvem vários fatores como, por exemplo, estabelecimento de regras, fomento da cooperação enquanto torna o aprendizado divertido. Alguém pode simplesmente dizer que jogos são divertidos. No entanto, pode-se afirmar que, além de divertidos, os jogos também apresentam regras a serem seguidas rigorosamente através de instruções sérias que exigem planejamento e um processo de entrega. (YOLAGELDILI e ARIKAN, 2011, p. 220, tradução nossa).^{vi}

Ao aprofundar a ciência de como os jogos operam, a afirmação anterior implica de forma subentendida que as regras e instruções operam de acordo com determinadas características, isto é, seguem um determinado padrão a fim de se encaixarem em um determinado gênero de jogo. Nisso, foca-se em descobrir qual o gênero de jogos eletrônicos os alunos possuem preferência, dado que urge um entendimento de quais planejamentos e estratégias correspondem aos mais utilizados para manter o foco do aluno nas atividades. Consoante as pesquisas, os participantes demonstram interesse em três gêneros de jogos, sendo estes os de ação – com subcategorias que incluam luta, guerra, tiro, corrida e *battleroyale* -, mundo aberto ou exploração e RPG – inclui-se os jogos de plataforma -, conforme o quadro abaixo que reúne os principais jogos mencionados pelos participantes:

Tabela 1 – Principais jogos mencionados pelos participantes

JOGOS MENCIONADOS FREQUENTEMENTE	FREQUÊNCIA DE MENÇÃO
Counter-Strike: Global	8 vezes

^vTexto original: Looking at the concept of general language learning, instructors appear to agree that the most powerful way to learn a language is through immersion in a culture where the language is used routinely to interact with others and the world.

^{vi}Texto original: What is common in all these descriptions is the fact that games involve many factors such as employing rules, fostering cooperation while making learning fun. One can simply say that games are enjoyable. However, in addition to being enjoyable, games refer to rules to be followed pointing at a serious instructional planning and delivery process.

Offensive	
LeagueofLegends	8 vezes
Minecraft	7 vezes
CallofDuty	6 vezes
Grand Theft Auto	6 vezes
FreeFire	4 vezes

Fonte: autora desta pesquisa

Assim, os resultados demonstram que os discentes reagem de maneira positiva a jogos que estimulem a criatividade e demonstrem uma nova cultura ou universo no qual há diversos elementos mesclados harmoniosamente, como o ambiente, a história, os objetivos e os diálogos – inclusive no seu contexto gramatical, dado que ainda observamos a presença de legendas ou caixas de diálogos nos jogos modernos. Ressalta-se ainda que os gêneros mencionados não configuram em estilos discrepantes entre si, mas sim em um conjunto de características que podem complementar outros gêneros de jogos eletrônicos, como, por exemplo, o jogo Minecraft – um dos jogos entre os mais citados nas respostas da pesquisa como observado na Tabela 1 – comporta o gênero mundo aberto e a sobrevivência, complementando assim o primeiro gênero.

4.2. DO FOCO DA CONCENTRAÇÃO NOS JOGOS ELETRÔNICOS

Em um segundo momento, a pesquisa detém o propósito de avaliar como funcionam os conhecimentos adquiridos através dos jogos eletrônicos. Considerando as respostas positivas acerca do interesse em aprender através dos jogos eletrônicos, urge a necessidade de verificar se tal aprendizado se fixa no cérebro do discente ou possui uma durabilidade temporária na memória. Isso mostra-se pertinente em função da concepção de gramática subjacente ao presente estudo, e que se vincula à noção de “conjunto de regras que o falante da língua domina” (POSSENTI, 1996, p. 64), sendo esse domínio efetivado no campo da consciência, no viés da metacognição, isto é, do entendimento que os aprendizes estão cientes de ter sobre o funcionamento da língua. Dessa maneira, optou-se, inicialmente, em descobrir em quais as áreas se localizam o foco da concentração dos discentes quando estes se apresentam imersos no universo dos jogos eletrônicos

Assim, os resultados da pesquisa demonstraram que o processo de armazenamento da memória do discente não ocorre de maneira superficial, isto é, os discentes obtêm sucesso em memorizar diversos elementos. No entanto, há níveis discrepantes de concentração no que diz respeito às áreas dos jogos eletrônicos, consoante os dados apresentados:

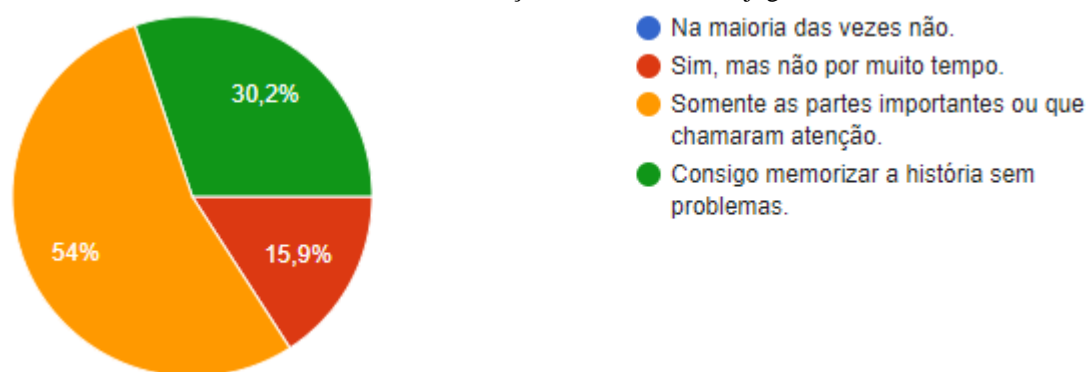
Gráfico 1 – Nível de concentração em diversas áreas de um jogo



Fonte: autora desta pesquisa

Ao observar o gráfico 1, observa-se que o foco dos alunos recai sobre os “Objetivos” – 59,2% dos participantes – e “História do jogo” – 39,7% dos participantes – e, em decorrência disso, com objetivo de compreender o porquê da atenção nestes pontos específicos dos jogos, a pergunta gerou duas ramificações. A primeira desempenha o papel de compreender a importância atribuída à história de um jogo pelo aluno, em outras palavras, avalia se o contexto apresentado pelos jogos eletrônicos possui relevância para a aquisição de conhecimento e, em caso de respostas positivas, consequentemente se atribui a habilidade da memorização não superficial da história dos jogos eletrônicos ao sucesso do aprendizado. Ao observar o gráfico, maioritariamente dos participantes afirmou obter sucesso em memorizar apenas partes relevantes – 54% dos participantes – enquanto uma outra parcela significativa dos participantes - 30,2% dos participantes – possui potencial para memorizar a história por completo.

Gráfico 2 – Memorização da história de um jogo



Fonte: autora desta pesquisa

Em decorrência da atenção canalizada para a história dos jogos eletrônicos, a outra ramificação detém a função de aprofundar a ciência adquirida através dos dados coletados da questão anterior, posto que examina quais elementos presentes na história o aluno possui a capacidade de identificar. Assim, tal ramificação verifica se o discente absorve todos os conhecimentos apresentados ou apenas alguns como, por exemplo, atentar-se à história, no entanto não aos nomes dos personagens, suas características ou caixas de diálogos, dado que a concentração nos detalhes – consciente ou inconscientemente – contribui para analisar a eficácia dos jogos eletrônicos auxiliarem no aprendizado da gramática. Assim, a pesquisa abriu um espaço para respostas dissertativas no intuito de permitir que os participantes expressassem suas opiniões de maneira irrestrita, o que acarretou não apenas afirmações, como também em explicações dos porquês e sentimentos em relação ao tema da questão. Tendo isso em vista, os dados demonstraram em quase sua totalidade que os discentes se lembram dos detalhes dos jogos eletrônicos – como, por exemplo, músicas, nomes de personagens e lugares -, e isso se explica pelos detalhes – inclui-se missões secundárias – despertarem o interesse em procurar e realizar mais atividades dentro do jogo. Tal fato ocorre em função da imersão dos alunos nas histórias – contextos – e personagens, dado que esta configura na raiz do estímulo para buscar conhecimentos acerca dos elementos que compõem aquele universo, adquirindo, dessa forma, um aprendizado genuíno.

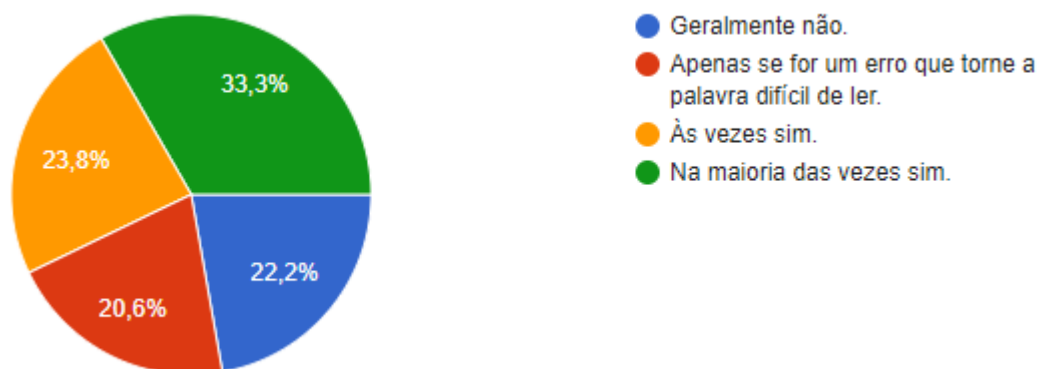
Ressalta-se ainda que participantes mencionaram que os jogos eletrônicos desencadeiam o entendimento e as lembranças de referências a outros jogos, filmes, séries e livros, e em diversas situações, os participantes realizam associações entre a história e detalhes do jogo com experiências da vida real. Assim, os dados reforçam a teoria de que a

gramática inserida em um contexto possui maiores chances de tornar-se compreensível de maneira natural, uma vez que as associações proporcionadas pelo contexto funcionam como pontes para que o discente lembre outros conteúdos.

[...] criar um contexto significativo para a utilização do idioma caracteriza uma outra vantagem que os jogos apresentam. Ao utilizar jogos, os professores podem criar contextos nos quais ativam o processo de aprendizagem inconsciente, posto que a atenção dos aprendizes está focada na mensagem e não no idioma. Portanto, quando estão completamente focados no jogo como atividade, estudantes adquirem o idioma [...] sem perceber isso. (YOLAGELDILI e ARIKAN, 2011, p. 220, tradução nossa)^{vii}

Posteriormente aos resultados apontarem a localização do foco da concentração dos alunos nos dentro dos jogos eletrônicos e a relevância do contexto e detalhes da história, o estudo visa diretamente à gramática ao buscar compreender o grau de atenção dos alunos ao realizarem a leitura de legendas ou caixas de texto ou diálogo. Assim, os dados apresentaram uma variação entre “na maioria das vezes sim” – 33,3% dos participantes -e “às vezes sim” – 23,8% dos participantes -, conforme o gráfico apresentado abaixo:

Gráfico 3 – Observa se o discente nota palavras escritas incorretamente em caixas de diálogo



Fonte: autora desta pesquisa

Isso se explica por um processo natural do cérebro, quando concentrado nos jogos eletrônicos e com uma determinada bagagem em conhecimentos gramaticais e linguísticos, em diversas ocasiões não permite a ausência de percepção de erros gramaticais ou de ortografia, posto que possui ciência de como aqueles e a estes operam até um determinado nível, consoante Crystal (2004):

Gramática é a principal base estrutural da nossa capacidade de nos expressarmos. Quanto mais estamos cientes de como isso funciona, mais podemos monitorar o significado e a eficácia do modo que nós e os outros usamos a linguagem. Assim, (a ciência da gramática) pode ajudar a desenvolver a precisão da utilização do idioma, detectar ambiguidades, e explorar as riquezas encontradas na língua. Ainda, pode ajudar [...] professores de todas as áreas a ensinar gramática como esta realmente se apresenta em última análise: uma questão de entender o significado. (CRYSTAL, 2004, tradução nossa).^{viii}

^{vii}Texto original: [...] creating a meaningful context for language use is another advantage that games present. By using games, teachers can create contexts which enable unconscious learning because learners' attention is on the message, not on the language. Therefore, when they completely focus on a game as an activity, students acquire language [...] without being aware of it.

^{viii}Texto original: Grammar is the structural foundation of our ability to express ourselves. The more we are aware of how it works, the more we can monitor the meaning and effectiveness of the way we and others use

Assim, os jogos eletrônicos podem não somente aprimorar no indivíduo a habilidade de perceber, ainda que imerso na mensagem do texto, palavras que apresentam alguma diferença em sua escrita de ordem ortográfica ou gramatical, como também podem auxiliar na internalização da estrutura de palavras ou textos.

4.3. DA DIVERSÃO E DESAFIOS PRESENTES NOS JOGOS ELETRÔNICOS

A última etapa da pesquisa explora os pontos responsáveis por desencadear o entusiasmo dos discentes em aprender através dos jogos eletrônicos e, para isso, solicitou-se aos participantes que respondessem às próximas questões na forma dissertativa, isto é, explicassem com detalhes suas opiniões e experiências acerca do tema de duas perguntas elaboradas a partir dos dados coletados anteriormente na pesquisa.

A primeira questão dispõe como base os relatos no que concerne aos gêneros, história e aos detalhes dos jogos eletrônicos discutidos previamente, os quais auxiliaram na fundamentação da reflexão a respeito do desejo do discente em explorar o mundo dos jogos eletrônicos ou, ainda, da pressa deste para finalizar o percurso. Tal reflexão detém o objetivo de descobrir se os alunos demonstram interesse genuíno em explorar as possibilidades apresentadas por um universo ou se seu sentimento de perseguir apenas o objetivo principal da história permanece, de maneira não discrepante do sentimento de pressão e antecipação observado nos alunos que aprendem a gramática através do ensino tradicional. Assim, no intuito de proporcionar uma compreensão adequada, apresentamos a análise dos dados obtidos a partir de dois processos: inicialmente agrupamos as respostas semelhantes em grupos, dado que 84,1% dos participantes alegaram que a exploração do universo dos jogos eletrônicos caracteriza-se por uma parte essencial da diversão, enquanto apenas uma parcela de 14,3% e de 1,6% afirmaram respectivamente que depende do jogo ou possui pressa, como notamos na tabela:

Tabela 2 – Desejo de explorar o universo dos jogos eletrônicos

GOSTO POR EXPLORAR O JOGO	PORCENTAGEM DE PARTICIPANTES
Gostam de Explorar	84,1%
Depende do Jogo	14,3%
Não Gostam/Têm pressa	1,6%

Fonte: autora desta pesquisa

O processo subsequente configura no estudo dos porquês e sentimentos em relação a estas afirmações, o qual aponta que a contextualização das atividades as torna significativamente mais atrativas para os discentes e, conseqüentemente, estes não terminam as tarefas em razão de uma pressão ou necessidade, mas sim pelo motivo de que acompanhar os eventos – inclui-se a interpretação e entendimento - caracteriza-se por uma atividade divertida e, em função disso, nasce-se o desejo genuíno de testar e entender as diversas

language. It can help foster precision, detect ambiguity, and exploit the richness of expression available in English. Additionally, it can help everyone, not only teachers of English, but teachers of anything for all teaching grammar is ultimately a matter of getting to grips with meaning.

possibilidades que o universo dos jogos eletrônicos apresenta. Conforme Brandht (2002), pode-se traduzir tais anseio e liberdade de exploração dos universos dos jogos eletrônicos por:

[...] (Os) professores necessitam respeitar a ideia de que um jogo deve ser livre e voluntário e perceber que jogos muitas vez esse mostram mais eficazes quando apresentam atividades centralizadas no aluno, isto é, quando os estudantes podem fazer suas próprias escolhas com relação aos jogos que querem jogar ou, ainda, se desejam ou não jogar. (BRANDTH, 2002)^{ix}

Assim, a contextualização estimula o conforto e a curiosidade para explorar, como, por exemplo, uma grande parcela dos participantes relatou que a exploração representa uma tática para buscar detalhes no intuito de entender eventos que ocorrem nas continuações ou sequências dos jogos eletrônicos. Nesse sentido, o cuidado com o preparo das atividades, em especial as de gramática – as quais, em princípio, aparentam um contexto limitado no que diz respeito à elaboração de atividades criativas – necessita incorporar o elemento da diversão, posto que isso desperta no discente não apenas o desejo de explorar o conteúdo, mas também a antecipação pelo conteúdo subsequente.

Tendo isso em vista, aborda-se a segunda questão, cujo conteúdo mantém o foco nos pontos responsáveis por proporcionar a diversão e sua ramificação visa as fases, desafios ou puzzles encontrados no decorrer do universo dos jogos eletrônicos. Assim, tal pergunta objetiva verificar se há motivação por parte dos discentes em solucionar os desafios incorporados no contexto da história apresentada pelos jogos eletrônicos– de forma consciente ou inconsciente – e, para isso, a organização da análise segue o padrão utilizado pela primeira. A secção das respostas gerou três grupos, cujas experiências relatam que 79,6% dos participantes demonstraram uma motivação significativamente maior com relação a puzzles e desafios inseridos no contexto dos jogos, 8,2% compartilham da mesmo entusiasmo que o primeiro grupo, no entanto busca auxílio externo – internet, pergunta a um amigo que possui ciência do jogo, entre outros meios disponíveis – e o último grupo, 12,2% dos participantes, apresentou uma motivação limitada, no sentido de que ocorre o desinteresse pela resolução dos puzzles ou desafios devido ao seu nível de dificuldade elevado, consoante a tabela:

Tabela 3 – Motivação para resolução de puzzles/desafios

NÍVEL DE MOTIVAÇÃO	PORCENTAGEM DE PARTICIPANTES
Procura resolver	79,6%
Procura resolver, mas busca ajuda	8,2%
Procura resolver, mas desiste em casos de muita dificuldade	12,2%

Fonte: autora desta pesquisa

Em se tratando da motivação que impulsiona o discente na resolução das fases, puzzles ou desafios quando estes se apresentam dentro do universo dos jogos eletrônicos, a princípio há a inclinação para afirmar que a raiz disso encontra-se em “[...] jogos automaticamente estimulam o interesse do estudante, no sentido de que um jogo propriamente

^{ix}Texto original: teachers need to respect the idea that a game should be free and voluntary and realize that games are “often most effective as student-centered activities, where students can make their own choices about what game to play, or indeed to play at all.

introduzido pode ser uma das técnicas mais eficazes para despertar a motivação.” Avedon e Smith (1971). No entanto, observa-se na análise das respostas que uma grande parcela do primeiro grupo argumenta que realiza uma pausa e, posteriormente a um determinado tempo, retorna a fim de iniciar outras tentativas na resolução das fases, desafios ou puzzles do jogo, o que aponta que o entusiasmo despertado não possui como base principal apenas técnicas bem elaboradas, mas sim o fato de que os jogos eletrônicos proporcionam a cada aluno o seu próprio tempo para a compreensão e interpretação de problemáticas e, por consequência, sentimentos de conforto e liberdade para efetuar as tarefas, uma vez que:

Práticas baseadas em computadores podem motivar estudantes a praticarem o que eles necessitam. Computadores não ficam impacientes, não fazem expressões de desaprovação ou nojo quando os estudantes respondem incorretamente. (ROBLYERS e EDWARDS, 2000, p.84)^x

[...] Diferente dos feedbacks proporcionados por um instrutor ou tutor, os feedbacks dos computadores permanecem indiferentes, adequados e ausentes de julgamento, no sentido de avaliar o aluno independente de suas características ou natureza de sua resposta. (MASON e BRUNING, 2001, p. 3)^{xi}

Ressalta-se ainda que urge uma atenção para os grupos restantes que relataram buscar auxílio externo para a resolução das problemáticas apresentadas no contexto do universo dos jogos eletrônicos ou abandonar a gameplay em função do alto nível de dificuldade. Na maioria das situações, isso ocorre em função da ausência dos conhecimentos essenciais para construir o raciocínio para alcançar a resposta e não necessariamente por consequência de um desinteresse por parte do aluno. Ao compreender o porquê desses relatos, observamos como os jogos eletrônicos respondem a essa problemática: normalmente os puzzles, fases ou desafios encontrados nos jogos eletrônicos apresentam uma trajetória padrão: inicialmente, os desafios englobam conhecimentos adquiridos pelos jogadores para, posteriormente, requisitar conhecimentos adquiridos através de eventos e outros desafios do próprio universo dos jogos eletrônicos expostos anteriormente, de maneira que observamos sinais da corrente psicológica behaviorista:

Os programas devem estar adaptados ao nível cognitivo do estudante. A maioria deles é desenvolvida em pequenas etapas que permitem acesso progressivo mediante o acerto do estudante e ainda existem aqueles que comportam laboratórios virtuais com uma série de opções pedagógicas. (BORGES et al., 2020, p 146)

Dessa forma, pode-se aplicar esta mesma ideia ao aprendizado da gramática através dos jogos eletrônicos, no sentido de que, ainda que o discente possua apreço pelo jogo e os desafios deste se encontrem inseridos no contexto desse jogo eletrônico em específico, a diversão relacionada à resolução de desafios pode tornar-se nula em razão de elementos desconhecidos, incluindo estruturas gramaticais ou palavras estranhas ao aluno. Assim, a aquisição do conhecimento por parte do discente ocorre de maneira progressiva e proporcional ao seu entusiasmo em efetuar desafios.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao analisar os dados coletados através desta pesquisa, nota-se que não somente diversas hipóteses, teorias e práticas encontradas na bibliografia utilizada para fundamentar

^xTexto original: Technology-based methods have successfully promoted several kinds of motivational strategies that can be used individually or in combination.

^{xi} [...] unlike feedback from an instructor or tutor, the feedback from computers can remain unbiased, accurate and non-judgmental, irrespective of students characteristics or the nature of the student response.

este estudo se confirmam, como também ocorreu a construção de conhecimentos linguísticos que podem auxiliar os docentes – especialmente os que atuam na disciplina de língua portuguesa – a utilizarem os jogos eletrônicos como ferramentas alternativas para desencadear o interesse e manter o foco do aluno nos conteúdos. Isso se explica pelos seguintes motivos:

A princípio, observamos que os discentes demonstram entusiasmo em interagir com jogos eletrônicos - especialmente em tempos de pandemia, fato que pode incrementar o tempo que os alunos gastam jogando - o que evidencia que há um interesse genuíno em entender os eventos, detalhes, entre outros elementos dos jogos eletrônicos e, conseqüentemente, implica no interesse em aprender conteúdos através de uma história apresentada por um jogo. Em razão da pesquisa, compreendemos que há a possibilidade de canalizar tal interesse para o aprendizado da gramática, dado que uma grande parcela dos alunos obtém sucesso em aprender táticas e histórias de maneira duradoura e, ainda, apresentam-se capazes de retirar aprendizados teóricos e ideias, e isso não se apresenta diferente em relação ao aprendizado da gramática, consoante Yolageldili e Arikan (2011) “Não há diferença em como os jogos são descritos, uma pessoa não pode subestimar o valor pedagógico no quesito ensinar e aprender uma língua [...] que os jogos carregam”.^{xii}

No entanto, no intuito de desencadear e manter tal interesse ou motivação dos discentes no aprendizado através dos jogos eletrônicos, há a necessidade da diversão, a qual se secciona em dois elementos: o primeiro configura na contextualização das atividades, posto que os discentes exigem compreender qual a relação destas atividades com a história (contexto) no intuito de avaliar se participarão ou não desse processo. O outro elemento exigido refere-se ao objetivo, isto é, compreender a influência que tais atividades exercem sobre o jogo. Tendo isso em vista, os resultados demonstram que os discentes também constroem conhecimentos gramaticais, uma vez que as caixas de diálogos e legendas constituem fragmentos do contexto e objetivos em função da necessidade da atenção ao que está escrito e compreensão do texto para progredir na *gameplay*. Assim, a internalização da gramática ocorre de forma inconsciente, de maneira semelhante a outras áreas dos jogos eletrônicos, como os cenários, história, detalhes, entre outros.

Ressalta-se ainda que a escolha dos jogos eletrônicos se caracteriza como uma ferramenta relevante para auxiliar no aprendizado da gramática em função do discente encontrar um ambiente confortável para explorar diversos eventos e detalhes – e assim, despertar sua curiosidade -, no sentido de que no universo dos jogos eletrônicos há a ausência da pressão observada em salas de aulas que adotam o ensino tradicional, como explica Crookal (1990):

Uma outra vantagem associada com os jogos é que a ansiedade apresentada pelos estudantes com relação ao aprendizado da língua diminui quando os jogos são utilizados. Nas aulas de ensino da língua, os aprendizes sentem-se estressados porque acham que precisam dominar uma língua que é desconhecida para estes. Acrescenta-se que, em razão do medo dos docentes os criticar e punir devido a um erro, os estudantes desenvolvem muita ansiedade. Nesse ponto, os jogos auxiliam na diminuição da ansiedade, no aumento dos sentimentos positivos e da confiança tendo em vista que os estudantes não temem a crítica ou a punição enquanto praticam o aprendizado da língua de forma livre. (CROOKAL, 1990, p.112)^{xiii}

^{xii}Texto original: no matter how differently games are described, one cannot underestimate their pedagogical value both in teaching and learning a foreign language.

^{xiii}Texto original: Another advantage associated with games is that students' anxiety towards language learning decreases as games are employed. In language classes, learners feel stressful because they think that they have to master the target language that is unknown to them. Besides, learners become too anxious about being criticized and punished by their teachers when they make a mistake. Games are advantageous at this point because they reduce anxiety, increase positive feelings and improve selfconfidence because learners do not afraid of punishment or criticism while practicing the target language freely

Dessa forma, o desempenho do discente acerca do aprendizado da gramática ocorre de maneira descontraída e natural, dado que o universo dos jogos eletrônicos proporciona as condições necessárias para que a mente trabalhe na assimilação inconsciente dos conhecimentos e, ainda, o tempo e ritmo que cada indivíduo requer para aprender.

Assim, nota-se os jogos eletrônicos desempenham um papel fundamental não somente no auxílio do aprendizado da gramática, mas também em diversas áreas, consoante Doan e Tuan (2010):

Em resumo, o uso da tecnologia configura em um método de desenvolvimento rápido da aprendizagem e do ensino da língua. Os educadores da área de linguística vêm utilizando a tecnologia – especialmente os computadores - como ferramenta para o ensino da língua. Entretanto, deve-se notar que o computador não configura em um substituto para docentes, mas sim em uma ferramenta para ajudar e fornecer a professores e alunos novas oportunidades para experimentar diversos novos métodos de aprender e ensinar. (DOAN E TUAN, 2010, p. 67)^{xiv}

Portanto, há a necessidade de considerar os jogos eletrônicos com um complemento junto a novos métodos de ensinar e aprender diversos conteúdos – tanto para aulas presenciais quanto para remotas, estas que se tornaram mais populares durante a pandemia do Covid-19 -, especialmente a gramática, dado que a pesquisa apresentou dados que confirmam que esta alternativa pode tornar o aprendizado significativamente mais prazeroso para o discente, no sentido de o estimular a criar interesse pelo conteúdo e realizar pesquisa acerca de temas relacionados ao conteúdo.

REFERÊNCIAS

AGUIAR, A. P. S. Jogos eletrônicos e ensino de língua portuguesa: algumas reflexões. Texto Livre: Linguagem e Tecnologia, Belo Horizonte-MG, v. 10, n. 2, p. 1–17, 2017. DOI: 10.17851/1983-3652.10.2.1-17. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/textolivres/article/view/16758>. Acesso em: 17 nov. 2021.

AVEDON, E.; SMITH, B. Learning Through Games. The study of games. **Internet Archive**, 1971. Disponível em: https://archive.org/stream/in.ernet.dli.2015.112077/2015.112077.The-Study-Of-Games_djvu.txt

BRANDTH, P. The power of play—the psychology of games. **Internet Archive**, 2002. Disponível em: <https://web.archive.org/web/20061124161454/www.tesolgreece.com/nl/74/7405.html>

BRANSKI, R. M.; ARELLANO, R.C.F.; LIMA JR, O. F. Metodologia de Estudo de Casos Aplicada à Logística. In: XXIV ANPET Congresso de Pesquisa e Ensino em Transporte, 2010, Salvador. Congresso de Pesquisa e Ensino em Transporte, 2010.

COSTA, A. R.; FIALHO, V. R.; BEVILÁQUA, A. F.; OLIVEIRA, E. 10 anos de Jornada de Elaboração de Materiais, tecnologias e Aprendizagem de Línguas: estado da arte. In: LEFFA, V. J.; FIALHO, V. R.; BEVILÁQUA, A. F.; COSTA, A. R. (Org.) **Tecnologias e ensino de**

^{xiv}Texto original: In short, the use of technology is fast developing in language teaching and learning. Language educationists have been integrating the use of technology, most particularly computer in teaching. However, it is best to remember that computer is not a substitution for teachers but rather it is an enabler to help both teachers and students have more opportunities to experience various innovative methods in teaching and learning.

línguas: uma década de pesquisa em Linguística Aplicada. Santa Cruz do Sul: EDUNISC, 2020, v. 1, p. 19-43.

CRYSTAL, D. In word and deed. **Tes**, 2004. Disponível em:
<https://www.tes.com/news/word-and-deed-0>

GERHARDT, Tatiana Engel, et al. Estrutura do projeto de pesquisa. In: GERHARDT, Tatiana Engels; SILVEIRA, Denise Tolfo. *Métodos de Pesquisa*. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2009.

GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2007.

KERLINGER, F.N. **Metodologia da pesquisa em ciências sociais**. São Paulo: EPU/EDUSP, 1980.

MASON, B.; BRUNING, R. Providing Feedback in Computer-based instruction: What the Research Tells us. **ResearchGate**, 2001. Disponível em:
https://www.researchgate.net/publication/247291218_Providing_Feedback_in_Computer-based_Instruction_What_the_Research_Tells_Us

PAIVA, V. L. M. O. **Manual de pesquisa em estudos linguísticos**. São Paulo: Parábola, 2019. 160 p.

POSSENTI, S. **Por que (não) ensinar gramática na escola**. Campinas, São Paulo: Mercado de Letras: Associação de Leitura do Brasil, 1996

ROBLYER, M. D.; EDWARDS, J. Integrating educational technology into teaching. 2ª ed. Ohio: Merrill CollegePublishingCompany, 2000.

TRIVIÑOS, A. N. S. **Introdução à pesquisa em ciências sociais:** a pesquisa qualitativa em educação. São Paulo: Atlas, 1987.

TUAN, L.; DOAN, N. Teaching English Grammar Through Games. **Studies in Literature and Language**, Canada, Vol. I, nº 7, p. 61-75, 2010. Disponível em:
www.cscanada.org/index.php/sll

YOLAGELDİLİ, G.; ARIKAN, A. Effectiveness of Using Games in Teaching Grammar to Young Learners. **Eric: InstituteofEducationSciences**, 2011. Disponível em:
<https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED527862.pdf>

ZANELLA, L. **Metodologia de pesquisa**. 2. ed. reimp. Florianópolis: Departamento de Ciências da Administração/UFSC, 2013.