



## **RESIDENT EVIL 4: OS VIDEOGAMES COMO FERRAMENTAS DIGITAIS NO APRENDIZADO DE LÍNGUA INGLESA**

George Patrick do Nascimento

*Mestrando em Letras pela Universidade do Estado do Rio Grande do Norte (UERN)*

geo.patrick@hotmail.com

**Resumo:** O presente trabalho tem como tema principal discorrer sobre a relevância educacional que os jogos eletrônicos desempenham na aprendizagem de uma língua estrangeira, especificamente da língua inglesa. O objetivo primordial deste estudo foi verificar essas possibilidades educativas por meio do manuseio de videogames, utilizando como exemplo enfático a jogabilidade do game *Resident Evil 4*. Para tanto, buscou-se apresentar a importância dos jogos eletrônicos na vida de aprendizes/jogadores enquanto nativos digitais e indivíduos autodidatas, bem como a implicância e influência dessas mídias digitais nos ambientes escolares. Neste processo educativo, considera-se a existência de certas estratégias de compreensão de ordem escrita, presentes em obras multimidiáticas, que auxiliam a habilidade leitora dos aprendizes/jogadores quando estes estão em contato com o mundo dos games. De modo que a jogabilidade do jogo *Resident Evil 4* também é considerada como um recurso tecnológico capaz de favorecer a aquisição tradutória da língua inglesa, principalmente por meio das estratégias de *skimming* e *scanning*, bem como através dos processos de leitura intersemiótica, caracterizadora desse game. Ao fim dessa revisão de literatura, percebeu-se que há, de fato, uma evidência de possibilidades de aprendizagem leitora da língua inglesa no jogo *Resident Evil 4*, para aqueles que são usuários desse tipo de mídia virtual.

**Palavras-chave:** Videogames. Aprendizagem. Língua Inglesa.

### **1. INTRODUÇÃO**

A utilização de videogames está, muitas vezes, direcionada para o entretenimento. Pessoas de várias idades, que possuem contato com esse tipo de mídia, usam os jogos eletrônicos de console<sup>1</sup> para preencherem o seu tempo livre, como uma maneira de lazer, diversão ou até mesmo de competição para um determinado fim.

Todavia, os jogos eletrônicos não promovem só diversão, mas também interação e aprendizagem (SILVA, 2014). Se encarados como recursos educativos, eles podem, da mesma forma, ser responsáveis na facilitação de conhecimentos diversos conforme a trama e a jogabilidade que determinado jogo oferece. É público e notório o fato de que muitos jogos de console são oriundos do exterior. Além disso, essas mídias são desenvolvidas, em parte, com falas, textos e

---

<sup>1</sup> Tipo de máquina ou dispositivo específico para se jogar videogames, também chamado de plataforma.



comandos em língua inglesa (LI). Podemos inferir, portanto, que os mesmos podem servir como uma alternativa para o ensino e aprendizagem de LI.

Dessa forma, o professor de LI possui a sua disposição um meio de ensino que é um tanto quanto familiar para muitos dos seus alunos, conforme faixa etária, condições financeiras e outros motivos pessoais destes. Muito embora que nem todos os educadores possuem apreço por essas mídias, ou desenvoltura adequada em manusear esse tipo de tecnologia, ou até mesmo, na pior das hipóteses, nem conheçam a existência desses tipos de recursos multimidiáticos. Portanto, o tratamento dessa temática sobre mídias é atrativo para o atual contexto educacional da disciplina de LI, desde que através de uma abordagem de ensino que não exclua a utilização das novas tecnologias dentro e fora dos ambientes escolares.

## 2. METODOLOGIA

O presente trabalho objetiva discorrer sobre a importância dos videogames como recursos facilitadores de aprendizagem da LI para aprendizes/jogadores. Esse estudo busca, metodologicamente, investigar as possibilidades educativas de uma língua estrangeira (LE), nesse caso da LI, através do enredo e jogabilidade de jogos eletrônicos, enfaticamente por meio do game *Resident Evil 4*<sup>2</sup>.

Nesse sentido, para discorrer sobre as contribuições dos videogames na educação ou no autodidatismo, esta pesquisa utilizou-se das postulações de autores como Abreu (2012), Corrêa (2010), Gee (2007; 2009), Gomes (2009), Johnson (2005), Paiva (2009), Prensky (2003), Santaella (2004), Silva (2014) e Zanolla (2010). Para explanar sobre texto, leitura e didática de LI, foi adotado os argumentos de Brown (2000), Libâneo (2013), Martinez (2009), Martins (2013), Oliveira (2014), Santos (2012), Tomitch (2009), dentre outros estudiosos que estão familiarizados com esta e outras temáticas similares, presentes neste trabalho.

Este trabalho procura também identificar as estratégias de compreensão escrita em LI existentes no jogo em questão. Por fim, busca-se examinar os processos de jogabilidade que favorecem o aprendizado da LI presentes no referido game.

---

<sup>2</sup> O game *Resident Evil 4*, como o próprio nome já diz, corresponde ao quarto jogo da franquia *Resident Evil*, produzida pela empresa japonesa Capcom e comercializado desde 2005, como sendo um videogame de ação e terror (*survival horror*). Essa temática de certa forma “aterrorizante” é o que faz jus a essa franquia, seja ela muito explorada nos jogos que antecederam este game, ou pouca em alguns dos que vieram a lhe suceder. Lembrando que o próprio *Resident Evil 4* é apontado, para muitos fãs da saga, como tendo mais ação do que terror (MATTOS, 2015).



### 3. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

#### 3.1. Jogos eletrônicos e Educação

É notório observar que o atual momento da história humana possui cada vez mais pessoas propensas a absorver para si uma postura digital ou tecnológica. Nesse contexto globalizado, elas acabam ajustando suas vidas pessoais e sociais no que diz respeito ao contato com mídias eletrônicas de toda qualidade (PRENSKY, 2003). Podemos entender que esses recursos multimidiáticos, como os videogames, fornecem ao indivíduo humano saberes que são substancialmente relevantes para o enriquecimento de sua intelectualidade (JOHNSON, 2005).

Estas pessoas, conhecidas como *nativos digitais*, na terminologia de Prensky (2003), usam os jogos virtuais, dentre outros gêneros tecnológicos, como maneira inconsciente de se aprender alguma coisa. Para Abreu (2012):

Esses nativos devem ser compreendidos não como uma cisão geracional, mas como indivíduos com afinidades e, em consequência, com expectativas provenientes de uma lógica diferente de se relacionar, no processo de produção e consumo de conhecimento, ao viver numa cultura digital. (ABREU, 2012, p. 86).

Essa convivência com um mundo tecnológico faz com que surjam novas maneiras de interação e aprendizagens, permitindo a ampliação da troca de experiências entre as mais diversas pessoas, dos mais diversos lugares, e até mesmo com o próprio “mundo” (CORRÊA, 2010).

Dessa forma, os videogames servem, já adentrando em um enfoque linguístico-educacional, como uma ferramenta tecnológica que permite que as pessoas possam analisar uma língua, bem como suas possibilidades de tradução, a exemplo do fato de que palavras, frases e expressões podem transmitir (ou não) mais de uma significação. Lembrando que a pessoa que joga é capaz de distinguir isso por meio de inferências que ela vai ativar graças ao contexto visual que o próprio game oferece, ou seja, graças a uma contextualização específica de determinado jogo (SILVA, 2014).

Além dessas potencialidades educativas no âmbito da linguística, bons videogames podem também incorporar certos **princípios de aprendizagem**, tais como a aprendizagem pela *interação* ou, até mesmo, pelos *riscos* ou pela *frustração prazerosa*, ou seja, ao se errar ou não passar de fase em um jogo, o jogador/aprendiz raciocina estratégias para se livrar desses empecilhos que vão surgindo na jogabilidade (GEE, 2009). Assim, tais princípios possibilitam a transmissão de valores educativos diversos, inclusive nos âmbitos da interdisciplinaridade, como biologia, física,



matemática, línguas e assim por diante. Ao apontar essas ideologias, Gee (*op. cit.*) sugere que as escolas devem melhorar suas metodologias de ensino, de modo que elas possam espelhar um pouco dos processos de autodidatismo que os jogadores/aprendizes encontram diariamente em seus momentos de lazer/aprendizagem, quando estes estão em contato com o mundo virtual dos games.

No que diz respeito aos videogames como mídia educativa, Corrêa (2010) informa que atualmente não faz mais sentido dificultar o trabalho com as mídias dentro do ambiente escolar, uma vez que elas demonstram certa utilidade, a exemplo dos jogos eletrônicos, como meio de ensino para determinado conteúdo escolar. De modo que a escola deve se reconhecer como espaço de recepção crítica e de utilização, quando cabível, dessas mídias. Uma dessas dificuldades ou limitações seria que os “jogos eletrônicos (quando conseguem um mínimo espaço na escola) entram nos momentos de lazer, para passar o tempo, distrair, divertir, recompensar” (CORRÊA, 2010, p. 62).

Na verdade, o professor de línguas deve mesclar entre gêneros multimidiáticos e gêneros tradicionais (como os livros didáticos) em suas aulas. Um exemplo hipotético seria o seguinte: Após uma aula de gramática sobre substantivos realizada através do livro didático, o professor de LI poderia sugerir um determinado jogo que fosse convidativo e que contextualizasse o assunto, de modo que o aprendiz mergulhasse em um ambiente digital e visual, fazendo com que o conhecimento trabalhado fosse melhor evidenciado, exemplificado e aproveitado.

Mas, é bem verdade que os educadores também podem melhorar e atualizar suas práticas, por meio do desafio de ter contato com essas novas mídias, que já são do conhecimento e interesse de boa parte de seus alunos (CORRÊA, 2010). É por essa razão que vários destes alunos, muitas vezes, conseguem aprender inglês de forma mais acessível em ambientes *desescolares*. Segundo Martinez (2009):

Mas não se exclua, no futuro, a tendência a uma desescolarização parcial do ensino de línguas, já manifestada pela importância das trocas linguísticas (frequentemente extraescolares) e pela abundância de materiais consagrados à difusão das línguas (videogames, ferramentas paraescolares). (MARTINEZ, 2009, p. 97).

Assim, para evitar uma total desescolarização apocalíptica, ou até mesmo (em termos menos extremistas) para auxiliar os alunos a terem uma boa aprendizagem, como maneira de guiá-los por escolhas intelectuais de conhecimentos proveitosos sobre a LI, bem como outras disciplinas, Gee (2009) formula a ideia de que a escola precisa mesclar certos princípios de aprendizagem que são próprios de bons videogames, como o fato de facilitar conhecimentos diversos a partir de uma prática educativa que seja desafiadora, motivadora e do interesse dos alunos. Essa prática educativa



deve levar em conta uma substancial aprendizagem dos discentes por questões não unicamente linguísticas, uma vez que:

Aprender é o processo de construção de conhecimentos, de desenvolvimento de habilidades e de aquisição e/ou mudança de comportamento e atitudes. Em outras palavras, aprender é um processo de transformação do indivíduo. (OLIVEIRA, 2014, p. 27).

Este processo ocorre porque ao utilizar a mídia videogame, o jogador/aprendiz acaba se deparando com diversas categorias desse gênero, que vão desde jogos infantis até jogos de teor violento e assustador. O que, se não for trabalhado com moderação, pode influenciar em comportamentos negativos na vida social, ou afetar a personalidade afetuosa do indivíduo (ZANOLLA, 2010). Mas também, em contrapartida, pode auxiliar o desenvolvimento de sua intelectualidade e raciocínio.

Assim, o professor e a família do educando necessita desse cuidado a mais com a qualidade de informação que é veiculada nos games. Uma vez que, quando se joga, o que acontece entre o jogador e o jogo é um tipo de interação (SANTAELLA, 2004; SILVA, 2014), de modo que, geralmente, o que ocorre, de fato, é que a pessoa que está jogando coloca tudo de si no próprio jogo e na sua jogabilidade (GOMES, 2009).

### **3.2. Estratégias de compreensão leitora em recursos multimidiáticos de Língua Inglesa**

Dentro dessa cultura digital, e já enveredando para o domínio educacional de uma LE, que é o foco deste trabalho, podemos entender, exemplificadamente, que os videogames são gêneros textuais que possibilitam o aprendizado de um idioma estrangeiro a partir de certas estratégias de compreensão escrita e oral. Nesse enfoque, Santos (2012) aponta estratégias que vão desde a inferência de informações, apoio em imagens, sons e palavras *transparentes*<sup>3</sup>, até o monitoramento dos processos de coesão e coerência em produções escritas. Por exemplo, o professor de LI identifica que o texto que irá trabalhar em sua turma possui muitas palavras em LI que são desconhecidas pela maioria dos seus alunos, assim, ele pode orientá-los que examinem as imagens ilustrativas do texto (caso existam), bem como vocábulos transparentes, para que eles consigam inferir alguma informação sobre ele. Todas essas estratégias funcionam como possíveis facilitadoras do aprendizado de uma LE, mais especificamente da LI.

---

<sup>3</sup> Vocábulos da LE cujas estruturas gráficas ou mórficas são bem próximas das de vocábulos da língua portuguesa, bem como seus significados. Essas palavras também são conhecidas como “cognatas”.



Considerando a leitura um importante caminho para o aprendizado de LE, compreendemos que as estratégias de leitura supracitadas, bem como outras ferramentas interpretativas que fazem parte do processo de ensino-aprendizagem, são relevantes para manutenção da correta informação transmitida por determinado texto, o qual, por sua vez, está organizado em determinado gênero textual, como os *games*. Assim:

Tendo a construção da compreensão como foco central das aulas, nós, professores de leitura, devemos trabalhar para dar ferramentas aos nossos alunos que os auxiliem nesse processo. Essas ferramentas incluem primordialmente o ensino de estratégias de leitura que levem o aluno a otimizar o conhecimento que ele já possui na língua materna e na língua estrangeira, seja esse conhecimento linguístico, metalinguístico ou de mundo, para ser bem-sucedido na leitura em LE. (TOMITCH, 2009, p. 195).

Deste modo, se um aluno possui, fora dos ambientes escolares, maior acessibilidade a gêneros que não sejam os tradicionais livros, jornais, revistas e similares, mas em compensação utiliza corriqueiramente da internet, da televisão, *smartphones* e até mesmo de videogames, então é tarefa do professor de LE auxiliá-lo nas escolhas de estratégias. O educador deve também auxiliar no uso adequado da gramática, no compartilhamento de curiosidades sobre a cultura de outros países, e qualquer temática afim que seja significativa sobre a língua alvo, de forma que ajude este aluno a ser um bom leitor dessas diversidades de gêneros multimidiáticos existentes.

Uma das ajudas ou estratégias que o professor pode fornecer aos seus alunos é a identificação e caracterização de determinado gênero textual (SANTOS, 2012). Por exemplo, ele pode explicar que os sujeitos que jogam ou se interessam por videogames devem saber que se trata de um gênero com determinadas peculiaridades: jogo digital que mistura imagem e som e que necessita de comandos para a realização de sua jogabilidade. Além disso, o professor deve esclarecer que o próprio aluno poderá ativar seus conhecimentos particulares de mundo sobre esse gênero. Ele (o docente) também deve expor que, ao se trabalhar um gênero em LE, como muitos videogames produzidos para consoles a exemplo do *PlayStation*, *Xbox*, *Nintendo* e outros mais<sup>4</sup>, o aluno irá ter contato com mídias, normalmente, em idioma estrangeiro e deverá, portanto, construir uma prática leitora que seja compatível com a mesma. Ou seja, o discente deverá prestar atenção em pequenos elementos textuais, como os comandos ou os diálogos das personagens, para a efetivação das informações propostas no jogo.

---

<sup>4</sup> Os três consoles mencionados são fabricados, respectivamente, pelas empresas *Sony*, *Microsoft* e *Nintendo*. Estão entre os “*Top 3*” dos mais renomados, segundo o site *Script Brasil*. Disponível em: <<http://www.scriptbrasil.com.br/eletronicos/videogames/melhores-videogames-da-Atualidade.html>>. Acesso em 15 jun. 2016.



Nesse aspecto de ludicidade, os jogos eletrônicos, se compreendidos como gêneros textuais tecnológicos, são capazes de funcionar como produtores de sentido, porém não de forma independente e nem autônoma (MARCUSCHI, 2010). O que vai ser autônomo será a maneira como o aprendiz/jogador irá absorver a gama de conhecimentos disponíveis nessas mídias, como por exemplo saberes referentes a LI (PAIVA, 2009; FRANCO, 2013; SILVA, 2014).

Desta forma, as postulações de Libâneo (2013) são de que os videogames poderiam ser considerados como meios de ensino, uma vez que os mesmos, caso utilizados pelos professores e pelos alunos na construção organizacional do processo de ensino e aprendizagem, funcionam como materiais específicos e auxiliares, por exemplo, na disciplina de LI. Claro que com objetivos específicos, como o favorecimento da aprendizagem dos alunos ao resolver enigmas e desafios propostos pelos games que eles jogam, em um tipo de prática leitora, uma vez que o docente não deve entrar em um comodismo ao utilizar unicamente de um tipo de material didático. Livros, filmes, músicas, charges, tirinhas e outros gêneros textuais são exemplos de materiais que podem ser didaticamente explorados na disciplina de LI.

Como exemplo de saberes que podem ser trabalhados nesses gêneros supracitados (inclusive nos videogames) temos os processos de compreensão (inegavelmente necessários quando estamos diante de um texto), sejam eles de ordem escrita ou falada, em que os alunos de uma LE acabam se utilizando para a assimilação de saberes próprios de um idioma estrangeiro. Os jogos virtuais, que são um misto de imagem, texto, som, música, movimento e sensações corporais (GEE, 2007) são gêneros que requerem, dependendo da modalidade do jogo, diversos tipos de inferências para o entendimento de suas histórias, ou simplesmente para se passar de fase no que diz respeito à jogabilidade. Assim, a inferência é uma das estratégias de compreensão cognitiva que serve para facilitar o processamento de informações textuais (KOCH, 2013).

Além das estratégias de compreensão mencionadas, os videogames apresentam os processos de *skimming* e *scanning* para os seus jogadores não-nativos durante o desenvolvimento das fases do jogo, seja de forma direta ou indireta. Dessa forma, Brown (2000) explica que esses processos são bastante significativos para os aprendizes que estudam uma LE. Ainda segundo esse autor, o *skimming* corresponde ao ato de ler alguma coisa de forma rápida, sem se prender ao corpo do texto, a fim de encontrar ideias principais, ou seja, uma boa escolha para leituras preliminares. Já o *scanning* se refere a uma maior preocupação em encontrar de forma substancial os detalhes de um determinado texto. Nessa estratégia é preciso um pouco mais de tempo e dedicação na leitura a ser realizada.



Ainda sobre o *skimming*, pode-se mencionar que essa estratégia é uma importante ferramenta a ser utilizada para se iniciar uma leitura, uma vez que ela consiste da ação de se ler rapidamente um texto, seja ele qual for, na busca das informações mais relevantes (BROWN, 2000). Além disso:

Ao *skim* um texto, o leitor deve inicialmente projetar sua atenção para títulos, imagens e outras informações em destaque (por exemplo, em negrito ou sublinhadas). Depois, deve deixar seus olhos “caminharem” sobre o texto rapidamente, sem se prender em um ponto específico do mesmo. (SANTOS, 2012, p. 59-60).

O *scanning*, por sua vez, é uma estratégia distinta e tão oportuna quanto o *skimming*, por fazer com que o leitor busque no texto informações específicas já previamente inferidas, e não de forma alheia (BROWN, 2000). Assim, a pessoa que lê não precisa obrigatoriamente se prender ao todo do texto, uma vez que ela já estará fazendo uma leitura focada na extração de informações que necessita para determinado fim (SANTOS, 2012).

Quando se realiza esse tipo de leitura de uma LE, espera-se que a pessoa que lê se utilize de uma (ou mais de uma) das possibilidades de tradução listadas por Jakobson (apud MARTINS, 2013), a saber: **tradução interlingual, intralingual e intersemiótica.**

Por tradução interlingual, podemos entender que trata-se do procedimento em que há uma tradução literal de vocábulos e expressões entre línguas distintas, apesar de nem sempre haver equivalência. Já a tradução intralingual corresponde à tradução realizada por elementos linguísticos da própria língua, a exemplo dos sinônimos. Por fim, a tradução intersemiótica abrange tanto a linguagem verbal quanto a não-verbal. É uma tradução que está no campo da transformação, ou seja, apresentação, representação e interpretação de signos verbais por meio de recursos visuais, bem como sua ação oposta. (MARTINS, 2013).

Na verdade, para manusear os jogos digitais que contenham alguma porcentagem de LI em sua essência, o vasto número de estratégias de compreensão que os aprendizes/jogadores se utilizam em materiais multimidiáticos (a exemplo dos videogames) está propenso, de certa forma, aos domínios didáticos da leitura interlingual e da leitura intersemiótica, como possibilidades textuais de tradução para a aprendizagem de LI nestas mídias. Embora que, em essência, a tradução intersemiótica seja a que mais se caracteriza com os videogames, por representar textos que mixam recursos visuais com signos verbais.

#### **4. RESULTADOS E DISCUSSÃO**



#### **4. 1. *Resident Evil 4*: recurso de aprendizagem da língua inglesa**

Pelo que já foi exposto até agora, é possível entender que há uma substancial interação virtual entre videogames e jogadores. Em outras palavras, a pessoa que joga vê nos videogames (através de uma assimilação ou aceitação de conceitos relacionados a determinada personagem, bem como dos demais quesitos digitais que estão envolvidos no jogo) uma maneira de escapismo da realidade física, adentrando em uma realidade virtual, como se estivesse, por exemplo, lendo um livro ou concentrando-se em outra atividade cognitiva similar.

Os videogames da plataforma PlayStation 2, como é o caso do jogo *Resident Evil 4* a ser analisado nesse trabalho, costumam ser essas ferramentas auxiliadoras no aprendizado de LE ao contrário de outros consoles, como o PlayStation 3, 4, etc., em virtude de favorecerem uma maior imersão em um idioma estrangeiro, como a LI. Isso ocorre porque, com o avanço dos interesses econômicos envolvidos na indústria dos videogames, muitos games da atualidade já estão sendo produzidos e comercializados com dublagens em idiomas diversos, como o português do Brasil (AGUIAR, 2013), uma vez que o número de jogadores interessados nessas mídias vem crescendo vertiginosamente, inclusive em nossa nação, o que acaba impossibilitando a imersão em uma LE.

Deste modo, a imersão e o aprendizado de língua inglesa ocorrem, nesse jogo, através de sua jogabilidade. A jogabilidade corresponde, neste trabalho, como tudo aquilo que envolve um jogo digital: os recursos visuais, o áudio, os comandos, o estilo do game, etc.

Nesse aspecto, *Resident Evil 4* auxilia o aprendizado de leitura de LI por fornecer ao jogador uma visão de mundo que contempla a terceira pessoa, ou seja, o indivíduo que joga consegue ver seu personagem inserido em determinado ambiente através do visor ou tela de sua plataforma de videogame. O que possibilita, da mesma forma, que ele olhe placas com avisos, itens espalhados pelo jogo, documentos e papéis deixados para trás por outros personagens, e assim por diante.

Vejamos a seguinte imagem:

**Figura 1. Linguagem intersemiótica: comando virtual composto de signos verbais e não-verbais**



Fonte: Game *Resident Evil 4*, plataforma PlayStation 2.

Nesta figura, é solicitado ao jogador que ele aperte freneticamente o botão “X” do *joystick*<sup>5</sup> para realizar, simultaneamente, a ação em destaque de “cut”, para que o personagem Leon corte a corda que prende sua perna. Dessa forma, o jogador/aprendiz consegue entender (ou inferir) que o texto simbolizado pela palavra *cut* e o botão em questão está relacionado com o sentido de “cortar”. Essa consideração permeia, por assim dizer, os demais comandos a serem produzidos no jogo, auxiliando, substancialmente, no aprendizado de LI, no que tange respeito aos domínios de leitura.

Esse tipo de reconhecimento de informações, ou seja, da identificação das ideias gerais e específicas em um texto, configura-se novamente como uma estratégia de compreensão escrita (SANTOS, 2012), em que há a simultaneidade das estratégias de *skimming* e *scanning* (BROWN, 2000).

Assim, as ações e comandos do jogador perante situações textuais (como as apresentadas) serão mais ou menos aceitáveis durante o game. E mesmo que elas estejam erradas em um primeiro momento, o princípio de aprendizagem dos **riscos** ou da **frustração prazerosa** (GEE, 2009) irá fazer com que o jogador corrija suas deduções e, dessa forma, possa aprender mesmo falhando, uma vez que o erro não é impedimento de aprendizagem nos jogos eletrônicos.

## 5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

---

<sup>5</sup> Dispositivo de consoles em forma de manete.



Este trabalho buscou discorrer sobre a importância educativa dos jogos eletrônicos no ensino de línguas, através da exemplificação da jogabilidade do game *Resident Evil 4*. Dessa forma, demonstrou-se que o uso dos videogames está, geralmente, em sintonia com o mundo da educação, uma vez que eles possuem certos princípios de aprendizagem que poderiam ser utilizados também nas escolas, e não apenas em situações domésticas de autodidatismo.

Estas conclusões partiram da ideia de que os jogos digitais estrangeiros, por si próprios, requerem de seus usuários variadas e, ao mesmo tempo, específicas estratégias de leitura ou compreensão, na maioria das vezes de aspecto tradutório, para uma efetiva consolidação da jogabilidade dos muitos jogos virtuais existentes em nossa sociedade tecnológica.

## 6. REFERÊNCIAS

ABREU, P. H. B. **Games e educação: potência de aprendizagem em nativos digitais**. 2012. 142 f. Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal de Juiz de Fora, Faculdade de Educação, 2012.

AGUIAR, L. **Confira os jogos dublados e legendados para PS3 e PS VITA**. (2013). Disponível em: <<http://www.misturanerd.com.br/confira-quais-sao-os-jogos-dublados-e-legendados-para-ps3-e-ps-vita/>>. Acesso em: 13 jun. 2016.

BROWN, H. D. **Teaching by principles: an interactive approach to language pedagogy**. 2. ed. San Francisco, CA: Longman, 2000.

CORRÊA, E. S. **Aprende-se com videogames? Com a palavra os jogadores**. 2010. 271 f. Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de Ciências da Educação. Florianópolis, 2010.

FRANCO, C. P. **Autonomia na aprendizagem de inglês: um estudo de caso com nativos digitais sob as lentes do caos e da complexidade**. 2013. 201 f. Tese (Doutorado) – Universidade Federal de Minas Gerais, Faculdade de Letras, 2013.

GEE, J. P. **What video games have to teach us about learning and literacy**. New York: Palgrave Macmillan, 2007.

\_\_\_\_\_. Bons videogames e boa aprendizagem. **Revista Perspectiva**, Florianópolis, v. 27, n. 1, p. 167-178, jan./jun. 2009.

GOMES, R. Videogames: imagem, narrativa, participação. In: FURTADO, B. (Org.). **Imagem contemporânea: cinema, tv, documentário, fotografia, videoarte, games...** Vol. II. São Paulo: Hedra, 2009.

JOHNSON, S. **Supreendente!:** a televisão e o videogame nos tornam mais inteligentes. Trad. Lucy Hellena Duarte. Rio de Janeiro: Elsevier, 2005.



**III CONEDU**

CONGRESSO NACIONAL DE  
**E D U C A Ç Ã O**

KOCH, I. G. V. **O texto e a construção dos sentidos**. 10. ed. 2ª reimpressão. São Paulo: Contexto, 2013.

LIBÂNEO, J. C. **Didática**. 2. ed. São Paulo: Cortez, 2013.

MARCUSCHI, B. Escrevendo na escola para a vida. In: RANGEL, E. O.; ROJO, R. H. R. (Coords.). **Língua Portuguesa: ensino fundamental**. Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, 2010. (Coleção Explorando o Ensino; v. 19).

MARTINEZ, P. **Didática de línguas estrangeiras**. Trad. Marco Marcionilo. São Paulo: Parábola, 2009. (Série Estratégias de Ensino; volume 15).

MARTINS, S. B. **Categorias de tradução em livros didáticos de inglês instrumental: uma perspectiva funcionalista**. 2013. 142 f. Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal de Campina Grande, Centro de Humanidades, Campina Grande, 2013.

MATTOS, B. **Por que Resident Evil 4 é inesquecível?** 2015. Disponível em: <<http://residentevil.com.br/site/jogos-2/serie-principal/residentevil4/por-que-resident-evil-4-e-inesquecivel>>. Acesso em: 11 jun. 2016.

MOITA, F. M. G. S. C. **Games: contexto cultural e curricular juvenil**. 2006. 181 f. Tese (Doutorado) – Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, 2006.

OLIVEIRA, L. A. **Métodos de ensino de inglês: teorias, práticas, ideologias**. São Paulo: Parábola, 2014.

PAIVA, V. L. M. O. O ensino de língua estrangeira e a questão da autonomia. In: LIMA, D. C. (Org.). **Ensino e aprendizagem de língua inglesa: conversas com especialistas**. São Paulo: Parábola, 2009.

PRENSKY, M. **Don't bother me, Mom – I'm learning**. 2003. Disponível em: <[http://marcprensky.com/wp-content/uploads/2013/04/Prensky-DONT\\_BOTHER\\_ME\\_MOM\\_IM\\_LEARNING-Part1.pdf](http://marcprensky.com/wp-content/uploads/2013/04/Prensky-DONT_BOTHER_ME_MOM_IM_LEARNING-Part1.pdf)>. Acesso em: 12 jun. 2016.

SANTAELLA, L. **Games e comunidades virtuais**. 2004. Disponível em: <<http://www.canalcontemporaneo.art.br/tecnopoliticas/archives/000334.html>>. Acesso em: 12 jun. 2016.

SANTOS, D. **Ensino de língua inglesa: foco em estratégias**. Barueri: DISAL, 2012.

SILVA, R. L. Video games as opportunity for informal english language learning: theoretical considerations. **The ESpecialist**, vol. 35, nº 2 (155-169), 2014.

TOMITCH, L. M. B. Aquisição de leitura em língua inglesa. In: LIMA, D. C. (Org.). **Ensino e aprendizagem de língua inglesa: conversas com especialistas**. São Paulo: Parábola, 2009.

ZANOLLA, S. R. S. **Videogame, educação e cultura: pesquisas e análise crítica**. Campinas: Alínea, 2010.