

HIBRIDIZANDO O ENSINO DE INGLÊS COMO LÍNGUA ADICIONAL NA UFRN: UMA EXPERIÊNCIA COM JOGOS ELETRÔNICOS DO TIPO MMORPG

Wilka Catarina da Silva Soares*

Janaina Weissheimer***

Resumo: Os *Massively Multiplayer Online Role-Playing Games* (MMORPGs) são jogos de interpretação de personagem que, através da Internet, podem integrar milhares de jogadores interagindo ao mesmo tempo em pelo menos um mundo virtual. Esses jogos podem proporcionar um maior convívio com a língua inglesa e a oportunidade de aprimorar a proficiência linguística dentro de um contexto real. O objetivo deste artigo é relatar um estudo empírico realizado na UFRN com o intuito de investigar se uma experiência híbrida com o MMORPG *Allods Online* poderia auxiliar no desenvolvimento da proficiência na língua adicional. Participaram deste estudo experimental alunos do componente curricular Práticas de Leitura e Produção Escrita em Língua Inglesa da Escola de Ciência e Tecnologia. De uma forma geral, os resultados indicam que o período de experimento parece ter gerado resultados positivos nas notas dos testes dos *gamers*.

Palavras-chave: Abordagem híbrida de ensino. Inglês como língua adicional. Jogos eletrônicos. MMORPG.

Abstract: The *Massively Multiplayer Online Role-Playing Games* (MMORPGs) are role-playing games that, through the Internet, can integrate thousands of players interacting at the same time in at least one virtual world. These games can provide a greater familiarity with the additional language and opportunity to improve the linguistic proficiency in a real context. The purpose of this paper is to report an empirical study conducted at UFRN with the aim of investigating if a hybrid experience with the MMORPG *Allods Online* could assist the development of proficiency of the additional language. Students of the curricular component Reading and Writing Practices in English Language have comprised this experimental study at the School of Science and Technology. In general, the results indicate that the period of experiment possibly generated positive results on the gamers' proficiency scores.

Key-words: Hybrid approach to teaching. English as an additional language. Electronic games. MMORPG.

* Programa de Pós-Graduação em Estudos da Linguagem, UFRN, Natal, Rio Grande do Norte, Brasil.
wilka1308@gmail.com.

** Programa de Pós-Graduação em Estudos da Linguagem, UFRN, Natal, Rio Grande do Norte, Brasil.
janaina.weissheimer@gmail.com.

Introdução

Segundo Sharma e Barret (2007), um curso híbrido é aquele que combina o ensino presencial com a utilização de ambientes virtuais de aprendizagem. De acordo com os autores, a tecnologia deve ser utilizada para aprimorar os planos de aula dos professores, de forma que se possa aproveitar os benefícios que elas podem trazer para os aprendizes. Sharma e Barret (2007) também alertam para o ponto crucial na elaboração de um curso híbrido, que é o equilíbrio entre o ensino face a face e à distância.

Vários estudos apontam efeitos positivos em cursos híbridos. Em 25 pesquisas comparativas relatadas por Robb e Sangyo (2006) ao revisar Grgurovi (2007), o curso híbrido foi tão ou mais efetivo quanto os cursos presenciais. Semelhantemente, Winke e Goertler (2008) revisaram seis entre as mais proeminentes pesquisas sobre projetos de currículo híbrido e encontraram benefícios institucionais e atitude mais positiva dos estudantes, porém, desafios de implementação. Na mesma linha, Blake (2011) observou que alunos de cursos híbridos superaram alunos que participaram apenas de cursos *on-line* que, por sua vez, superaram aqueles que fizeram parte de cursos apenas presenciais. Por fim, Clark (2009) apresenta um estudo conduzido por Riffel (2003) a respeito da crença dos alunos no qual mostra que um curso híbrido melhora a comunicação e interação, tanto entre alunos quanto com o professor.

Outros pesquisadores também defendem que o ensino de línguas deva se tornar mais híbrido em função dos avanços das TIC. Snyder (2008) postula que uma aula de letramento do futuro deverá envolver a integração de material digital e impresso, pois a educação precisa dar atenção aos dois. Ainda, Snyder (2008) faz uma revisão de pesquisas sobre jogos de computador em aulas de letramento onde os resultados mostram que os jogos requerem letramentos complexos e ensinam em um nível de multimodalidade com sofisticação linguística e visual que geralmente é negligenciado pelo ensino regular. Tal nível de complexidade é essencial para consolidar e estender o conhecimento de práticas de leitura nos alunos. Similarmente, de acordo com Snyder (2008), as pesquisas argumentam que trabalhar com jogos em aulas de língua dá aos alunos formas adicionais de expressão e comunicação, principalmente para aqueles que ainda se sentem dependentes de escrever em papel.

A ideia de incluir os *games* no currículo não substitui uma forma por outra, mas enriquece e diversifica as narrativas e experiências de aprendizagem, para criar continuidades

entre a realidade dos alunos dentro e fora da escola, envolvendo leitura, prazer, análise e crítica. O currículo deve ser responsivo às rápidas mudanças do mundo em que nós habitamos (BEAVIS, 1997). Como exemplo dessas mudanças, há um estudo cujos resultados mostraram que adolescentes se engajam em mídias digitais durante 110 por cento dos seus dias, metáfora que faz sentido se pensarmos que muitos jovens se envolvem com mais de uma forma ao mesmo tempo (BATES, 1994 *apud* BEAVIS, 1997). Dessa forma, essa é uma experiência de mundo muito diferente do que vem sendo oferecida pelas escolas.

Por fim, é importante desmistificar duas crenças comuns em relação aos *games* e aprendizagem. A primeira diz respeito ao fato de que o mundo dos *games* foi feito para pessoas do sexo masculino, ou apenas para jovens. Tal pensamento não mais se aplica à realidade da Austrália, conforme Snyder (2008), nem à do Brasil, como é sugerido por Mattar (2010). Isto porque já existe atualmente uma variedade de *games* que podem agradar a ambos os sexos e às diversas faixas etárias e preferências pessoais.

Outra crença é a de que a educação, por ser séria, deve ser dissociada da diversão e que, dessa forma, não há espaço para os *games* enquanto atividade lúdica. No entanto, Koster (2004 *apud* MATTAR, 2010) define diversão justamente em função da aprendizagem, divertir-se é aprender em um contexto em que não há pressão. Divertimo-nos ao obter o *feedback* que o cérebro nos fornece quando estamos absorvendo padrões para objetivos de aprendizagem. Desse modo, acreditamos que tal crença deve ser desfeita, já que de acordo com a discussão abordada em Mattar (2010), a diversão está associada à aprendizagem e, por isso, seu lugar na educação deve ser fundamental.

A pesquisa reportada neste artigo teve como objetivo investigar se uma experiência híbrida com um MMORPG poderia auxiliar no desenvolvimento da proficiência na língua adicional. Participaram deste estudo experimental alunos do componente curricular Práticas de Leitura e Produção Escrita em Língua Inglesa da Escola de Ciência e Tecnologia. A partir da análise dos dados, esperamos corroborar com uma abordagem híbrida de ensino, onde o material digital (no caso, o MMORPG *Allods Online*), ao invés de suplementar, seja integral ao curso, e seja acessado pelos estudantes fora da sala de aula. A nossa hipótese é de que os alunos passariam o tempo que fosse interessante para eles com o material, de uma maneira que não precisariam da presença do professor enquanto o utilizassem. Dentro desta proposta, como sugerem Robb e Sangyo (2006), é preciso haver uma forma de monitorar a

aprendizagem (como protocolos escritos, por exemplo) e isso seria necessário tanto para a avaliação quanto para estimular o engajamento dos alunos.

O MMORPG *Allods Online*

Os *Massively Multiplayer Online Role-Playing Games* (MMORPGs) são jogos de interpretação de personagem que, através da Internet, podem integrar milhares de jogadores interagindo ao mesmo tempo em pelo menos um mundo virtual. Desta forma, tais jogos possibilitam aos aprendizes a construção de modelos situacionais que facilitarão a aquisição da língua-alvo (ZWAAN, 1999).

Os MMORPGs diferenciam-se dos demais *Massively Multiplayer Online Games* (MMOGs) pelo fato de estarem inseridos em uma narrativa. Segundo Ferreira (2008), que analisa narrativas em variados tipos de *games*, os MMORPGs, diferentemente de outros, apresentam verdadeiras narrativas interativas. Por possuírem densos conteúdos narrativos e mundos abertos, os MMORPGs permitem aos seus jogadores uma interação em tempo real com o ambiente virtual em que seus personagens “habitam” e também com outros jogadores. Ainda para Ferreira (2008), é bastante comum que de tempos em tempos o jogador seja confrontado com longo conteúdo textual, o qual servirá para contextualizá-lo na história do jogo assim como apresentar seus objetivos. A Figura 1 a seguir pode exemplificar o conteúdo textual de missões presentes no *game Allods Online*, utilizado nesta pesquisa.

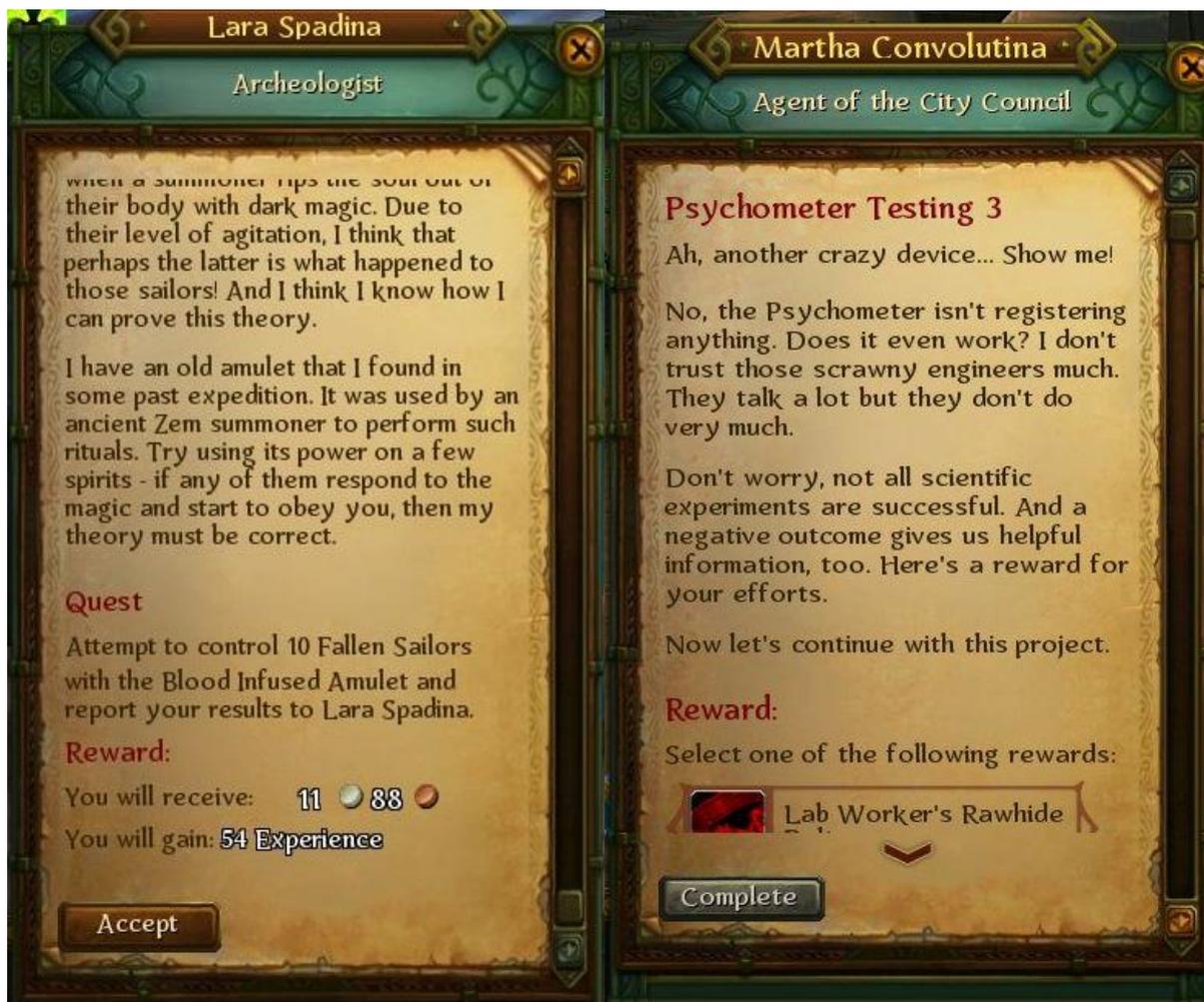


Figura 1 – Exemplos de missões do game *Allods Online*.
Fonte: *Game Allods Online*.

A narrativa também poderá guiar o jogador na sua jornada. Ele pode escolher dentre os vários caminhos a seguir, mas sempre estarão à disposição missões que envolvem soluções de problemas (das mais simples às mais complexas). Para compreender a narrativa do jogo, saber tomar decisões, interpretar o que pedem as missões, os jogadores irão praticar, por exemplo, suas habilidades de compreensão textual, aplicando estratégias de leitura na língua inglesa.

Para Ferreira (2008), o grande diferencial dos MMORPGs – no que diz respeito à construção de uma narrativa interativa, está no fato de estarem baseados em mundos que estão sempre ativos (*on-line*), independentemente da participação dos usuários e, por serem abertos, contar com a participação de outros jogadores *on-line*. Neste sentido, o desenrolar dos acontecimentos da história não está estritamente pré-determinado pelo banco de dados do

game (com suas possibilidades limitadas), mas será afetado pela participação dos outros jogadores, que em conjunto poderão alterar o curso dos acontecimentos. Não à toa, os desenvolvedores deste tipo de jogo lançam constantemente novas atualizações (patches), colocando-as à disposição de seus jogadores para download, promovendo assim um desenrolar contínuo de suas histórias.

O *Allods Online* é um MMO do tipo RPG, pois está inserido em uma narrativa épica no universo virtual nomeado de Astral. A história do jogo conta que Sarnaut era um planeta que após um cataclisma, foi destruído formando *Allods* - fragmentos de terra que flutuam no Astral. Os habitantes desse universo seriam demônios astrais ou componentes de duas facções inimigas: A Liga e o Império. O jogador, portanto, no início do jogo, pode personalizar a aparência de seu personagem, escolher a facção de que fará parte e escolher uma entre seis raças diferentes. Durante a aventura no *Allods Online*, o jogador também deve escolher uma dentre três árvores de talentos e seguir pelo mundo para realizar milhares de missões propostas. Além disso, os jogadores podem escolher profissões e esportes.

Depois de definir as características do avatar, o jogador entra no mundo virtual Astral interpretando o seu herói. Um breve tutorial aparece na tela ensinando comandos básicos de como movimentar-se no jogo e como interagir com os NPCs. Os demais comandos (como utilizar itens; equipamentos; atribuir pontos de habilidade; interagir com outros jogadores; proceder durante batalhas, entre outros) são ensinados no decorrer do jogo, através de missões que os jogadores recebem ao clicar em NPCs, que estão espalhados pelo mundo e os guiam durante toda a aventura. As instruções e histórias contadas por eles são em inglês, havendo também, em alguns casos, reforço auditivo. As histórias contadas pelos NPCs são narrativas fictícias no presente (ver Figura 1), já as instruções dadas são no imperativo. O jogador deve ler as instruções e aceitar segui-las se desejar, para isso, os NPCs sempre oferecem alguma recompensa (geralmente itens e pontos de experiência para subir de nível) caso o jogador retorne com a missão cumprida.



Figura 2 - Interface do game *Allods Online*.
Fonte: *Game Allods Online*.

Ao realizar missões e derrotar monstros, o jogador recebe pontos de experiência que os farão subir de nível no jogo. Ao chegar ao nível 60, os jogadores estarão aptos para construir um navio, navegar pelo Astral até encontrar habitantes de outras facções e participar da guerra entre facções lutando contra outros jogadores reais para conquistar territórios, itens e equipamentos. Antes disso, os jogadores podem entrar em arenas espalhadas pelo mundo para competir amistosamente contra qualquer outro jogador. O objetivo geral do jogo é evoluir e se tornar mais forte, possuindo os melhores atributos e equipamentos para derrotar inimigos. No que diz respeito à interação entre os jogadores, o jogo possui sistemas de ranking entre os jogadores, clã, grupo, correio, leilão e bate-papo (privado entre dois jogadores; entre o grupo; entre o clã; entre todo o mundo virtual e para apenas a tela que o jogador estiver operando).

Portanto, o jogador precisará utilizar a língua inglesa para lidar com a interface do jogo; para interpretar as missões e histórias dadas pelos NPCs; para interpretar a descrição de itens e equipamentos que poderá utilizar durante o jogo (alguns podem vir a ajudar e outros

atrapalhar o jogador durante a batalha); para interagir com outros jogadores, seja para discutir estratégias de batalha, discutir preços de compra, venda ou troca de itens e equipamentos do jogo; instruir outros personagens; pedir ajuda, conselho, fazer amizade e conversar sobre o assunto que desejar.

Tendo definido o material digital utilizado, passaremos para a apresentação da metodologia da pesquisa na seção seguinte, explicitando os métodos utilizados na execução deste estudo envolvendo aulas de inglês e utilização de um jogo eletrônico do tipo MMORPG.

Metodologia da pesquisa

O objetivo principal deste estudo é verificar se uma prática híbrida e sistemática com o uso de MMORPGs pode auxiliar no desenvolvimento da proficiência na língua inglesa. Com base neste objetivo, elaboramos a seguinte pergunta de pesquisa:

- (1) Os MMORPGs podem, por meio de uma prática híbrida e sistemática, auxiliar no desenvolvimento da proficiência na língua inglesa?

Para responde-la, pretende-se investigar o desenvolvimento da proficiência na língua inglesa de um grupo de alunos de nível básico em língua inglesa antes e depois de uma experiência com um MMORPG.

Para verificar o desenvolvimento da proficiência dos participantes de ambos os grupos (*gamers* e *non-gamers*), antes e depois do experimento, foram utilizados dois testes escritos (pré e pós-teste) adaptados do Key Elementary Test (KET, 2008) da Universidade de Cambridge. Cada teste foi constituído por 18 perguntas de múltipla escolha e 10 perguntas abertas, totalizando 28 perguntas, envolvendo interpretação textual, o uso da língua em conversação, gramática e vocabulário. O teste foi dividido em cinco partes. Na primeira parte constava cinco questões de múltipla escolha, envolvendo leitura e identificação de vocabulários mais apropriados (foco lexical); na segunda parte eram cinco questões de múltipla escolha de leitura e identificação de resposta apropriada (foco na conversação); na terceira parte eram oito questões de múltipla escolha de leitura e identificação de estruturas gramaticais apropriadas (foco gramatical); na quarta parte o respondente deveria completar cinco palavras que estavam faltando, envolvia leitura e identificação de vocabulário adequado e ortografia (foco ortográfico). Por fim, na quinta parte do teste, os respondentes deveriam

transferir uma informação corretamente, envolvia leitura e escrita com interpretação de palavras e números com foco no conteúdo e acurácia ortográfica. Dados que podem ser melhor visualizados na Figura 3 a seguir.

TESTE KET				
<p>PARTE 1</p> <p>LÉXICO</p> <p>Leitura e identificação de vocabulários mais apropriado</p>	<p>PARTE 2</p> <p>CONVERSAÇÃO</p> <p>Leitura e identificação de resposta apropriada</p>	<p>PARTE 3</p> <p>GRAMÁTICA</p> <p>Leitura e identificação de estruturas apropriadas</p>	<p>PARTE 4</p> <p>ORTOGRAFIA</p> <p>Leitura e identificação de vocabulário adequado e ortografia</p>	<p>PARTE 5</p> <p>ESCRITA</p> <p>Leitura e escrita com interpretação de palavras e números com foco no conteúdo e acurácia</p>

Figura 3 – Habilidades avaliadas no *Key Elementary Test* adaptado.

Fonte: KET, 2008.

O método experimental, de acordo com Nunan (1997), foi escolhido por acreditarmos que este seria o método mais eficaz para testar a hipótese de que os MMORPGs podem, através de uma prática híbrida e sistemática, contribuir para o desenvolvimento das habilidades linguísticas na língua inglesa, já que apenas desta maneira poderíamos simular a experiência com um MMORPG em laboratório e controlar as variáveis externas. Para Nunan (1997), pode-se dizer que um método é verdadeiramente experimental quando os participantes de ambos os grupos (controle e experimental) são designados de forma aleatória e é administrado um teste pré e pós-experimento. No entanto, não foi possível distribuir os participantes aleatoriamente já que precisávamos de participantes voluntários.

Os participantes da presente pesquisa foram alunos do componente curricular Práticas de Leitura e Escrita em Língua Inglesa, do curso de Bacharelado em Ciências e Tecnologia da Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN). O componente curricular conta com dois professores e cinco turmas de 90 a 160 alunos. Os discentes de duas turmas de um professor, em média 250 alunos, foram convidados a participar do grupo controle e do grupo experimental. No total, 141 alunos assinaram um termo de consentimento livre e esclarecido e

responderam ao pré-questionário e pré-teste, dentre eles, apenas 100 responderam ao pós-questionário e pós-teste. Dentro deste total que responderam a ambos questionários e testes, 17 alunos se voluntariaram para participar do grupo experimental e jogar o MMORPG *Allods Online* por um mês. Do restante dos respondentes, foram selecionados os participantes do grupo controle, composto por 16 participantes que, durante o experimento, responderam nos pós-questionários terem perfis de exposição à língua inglesa semelhantes aos dos participantes do grupo experimental.

Os experimentos tiveram duração de 3 horas seguidas, por 5 sextas-feiras, o que totalizou 15 horas de experimento. O laboratório foi alocado por 5 sextas-feiras das 17 às 20 horas e 30 minutos, visando adequar-se aos horários dos participantes.

Após as 5 semanas de experimento, a pesquisadora compareceu novamente aos 30 minutos finais das aulas para realizar o pós-teste KET e pós-questionário com os participantes de ambos os grupos. O pós-teste KET foi semelhante ao primeiro, e o pós-questionário teve as mesmas perguntas, porém elas se referiam apenas ao período do experimento.

Depois de tabulados os dados dos pós-questionários, foi realizado um corte do grupo controle com o intuito de amenizar as variáveis. Dos 83 participantes que faziam parte do grupo controle, foram eliminados aqueles que jogaram qualquer tipo de video *game* em inglês durante o experimento e que se engajaram em atividades em inglês por muito mais ou muito menos tempo do que os participantes do grupo experimental. Para isso, as horas de atividades do grupo experimental foram somadas e os participantes do grupo controle foram sendo eliminados até que fosse obtida uma soma semelhante à do grupo experimental.

Os dados quantitativos que correspondiam aos testes KET de proficiência e questionários sobre o perfil de exposição à língua inglesa tiveram como auxílio para análise o programa estatístico PASW 18. Apenas foram selecionados os dados de participantes que mostraram respostas semelhantes ao questionário de hábitos de aprendizagem de língua inglesa, com o intuito de amenizar as variáveis externas.

Para saber a que nível a amostragem poderia ser generalizada, procedimentos de análise quantitativa foram realizados, como média, desvio padrão. Após os dados terem sido considerados normais, ou seja, distribuídos com probabilidade igual para ambos os grupos, de acordo com o resultado do teste Kruskal-Wallis ($p = ,209$), os dados numéricos puderam ser analisados e comparados através do teste *t-test* disponível no programa estatístico PASW 18.

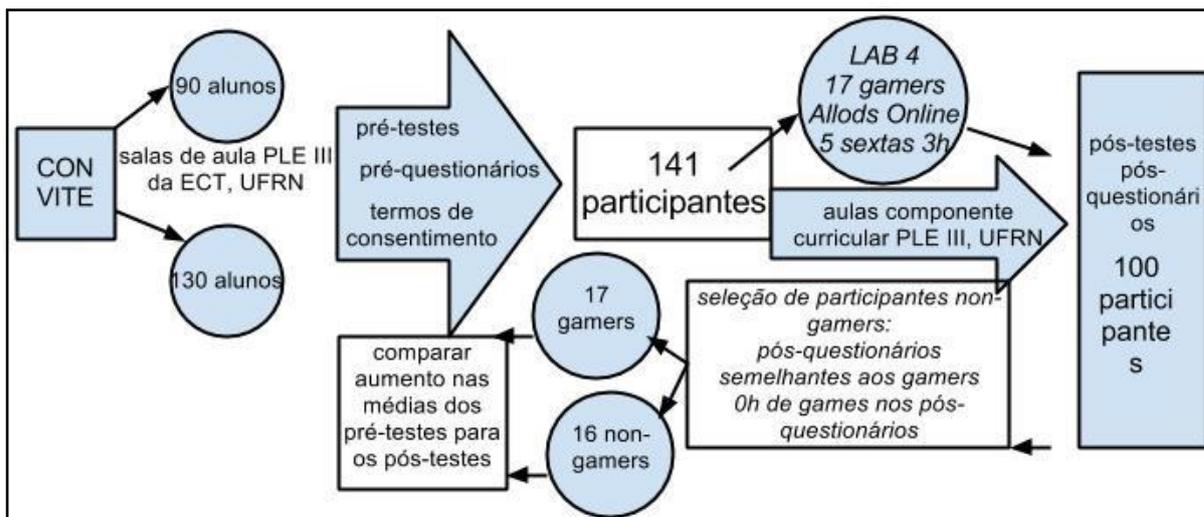


Figura 4 – Resumo do *layout* metodológico.
 Fonte: Dados da pesquisa.

Com o intuito de facilitar o entendimento do design metodológico da pesquisa, um esquema com o resumo da metodologia deste trabalho foi elaborado (Figura 4). Os resultados desta pesquisa serão apresentados juntamente com a discussão no capítulo seguinte.

Resultados e discussão

Para responder a pergunta de pesquisa se os MMORPGs podem, por meio de uma prática híbrida e sistemática, auxiliar no desenvolvimento da proficiência na língua inglesa, as médias e desvio padrão das notas dos pré e pós-testes KET do grupo experimental foram calculadas com o auxílio do programa PASW Statistics edição 18. A média do pré-teste dos *gamers* foi 14,82, DP=4,940 e a do pós-teste foi 17,41, DP=6,472, como mostra a tabela 5.

Tabela 5 - Paired samples descriptive statistics pré e pós-teste gamers.

	Média	N	Desvio Padrão	Média do desvio padrão
Pré-teste gamers	14,82	17	4,940	1,198
Pós-teste gamers	17,41	17	6,472	1,570

Fonte: Dados da pesquisa.

Os resultados indicam um aumento da média, mas o cálculo do *t-test* a seguir verificará se estes resultados possuem significância estatística. Para verificar a significância estatística das médias das notas dos pré e pós-testes, um *paired samples t-test* foi aplicado aos resultados.

Tabela 6 - Paired differences pré e pós-teste gamers.

	Média	Desvio Padrão	t	df	Sig. (2-tailed)
Gamers pré & pós-testes	-2,588	2,501	-4,266	16	,001

Fonte: Dados da pesquisa.

A Tabela 6 mostra que o aumento das médias das notas do grupo experimental foi significativo ($t(17) = -4,266$, $p < .05$)¹, o que indica que a proficiência na língua inglesa, medida através do teste KET, dos participantes parece ter aumentado significativamente. Para garantir que tal aumento das notas tenha sido gerado em virtude da experiência com o *game Allods Online*, utilizamos dados do grupo controle para comparar com os dados obtidos com o grupo experimental. A média do pré-teste dos *non-gamers* foi 11,00, DP=6,573 e a do pós-teste foi 11,25, DP=6,094. Pode-se observar na Tabela 7 que houve um pequeno aumento entre a média do pré-teste e a do pós-teste, entretanto bastante inferior ao aumento dos *gamers*.

¹ Para ser estatisticamente significativo, o valor de p deve ser menor (<) ou igual (=) a 0.05.

Tabela 7 – Paired samples statistics pré e pós-teste non-gamers.

	Média	N	Desvio Padrão	Média do desvio padrão
Pré-teste <i>non-gamers</i>	11,00	16	6,573	1,643
Pós-teste <i>non-gamers</i>	11,25	16	6,094	1,523

Fonte: Dados da pesquisa.

Para verificar a significância deste aumento nos resultados do grupo controle, também foi feito um *paired samples t-test*, como mostra a tabela a seguir.

Tabela 8 - Paired differences pré e pós-teste non-gamers.

	Média	Desvio Padrão	t	df	Sig. (2-tailed)
<i>Non-gamers</i> pré & pós-testes	-,250	3,733	-,268	15	,792

Fonte: Dados da pesquisa.

A Tabela 8 mostra que o aumento das notas do grupo controle (*non-gamers*) não foi estatisticamente significativo ($t(16) = -,792$, $p > .05$), o que nos leva a corroborar a hipótese inicial deste estudo de que a experiência híbrida com o MMORPG causaria um impacto positivo sobre os escores de proficiência do grupo experimental (*gamers*) ao longo de 5 semanas.

Conforme apresentado na metodologia do trabalho, os perfis de exposição à língua inglesa dos participantes durante o experimento (coletados a partir do pós-questionário) foram semelhantes, o que nos leva a acreditar que a diferença se deu em parte por razão da atividade com o *game*.

Para saber em qual parte do teste KET os participantes de ambos os grupos mais se desenvolveram linguisticamente, comparamos as médias obtidas de cada parte dos pré e pós-testes separadamente. Como pode-se observar na tabela 10, as médias das partes 1, 2 e 3, relacionadas respectivamente, ao desenvolvimento lexical, conversação e gramatical, do grupo experimental (*gamers*) diminuíram do pré-teste para o pós-teste (-0.1, -0.3 e -0.4). E as médias das partes 4 e 5, relacionadas ao desenvolvimento ortográfico, de leitura e interpretação, escrita com foco no conteúdo e acurácia ortográfica aumentaram (+1.3 e +2).

Tabela 10 – Notas das partes dos testes dos *gamers*.

<i>Gamers</i>	parte 1: léxico (5 pontos)	parte 2: conversação (5 pontos)	parte 3: gramática (8 pontos)	parte 4: ortografia (5 pontos)	parte 5: escrita (5 pontos)
Pré-teste	3.4	2.9	5.2	1.3	2
Pós-teste	3.3	2.6	4.8	2.6	4
Aumento	-0.1	-0.3	-0.4	+1.3	+2

Fonte: Dados da pesquisa.

Já o grupo controle (*non-gamers*), teve uma média menor no pós-teste apenas na parte 2 (-0.6), que envolvia o conhecimento de conversação. Nas partes 1 e 4, relacionadas ao desenvolvimento lexical e ortográfico houve um pequeno aumento (+0.1). E as partes 3 e 5, relacionadas ao conhecimento gramatical, de leitura e interpretação, e escrita com foco no conteúdo foram as que apresentaram os maiores aumentos (+0.2 e +0.6), como mostra a tabela 11.

Tabela 11 – Notas das partes dos testes dos *non-gamers*.

<i>Non-gamers</i>	parte 1: léxico (5 pontos)	parte 2: conversação (5 pontos)	parte 3: gramática (8 pontos)	parte 4: ortografia (5 pontos)	parte 5: escrita (5 pontos)
Pré-teste	2.2	2.3	3.7	0.7	2
Pós-teste	2.3	1.7	3.9	0.8	2.6
Aumento	+0.1	-0.6	+0.2	+0.1	+0.6

Fonte: Dados da pesquisa.

O maior aumento de ambos os grupos foi na parte 5 do teste, correspondente à leitura e interpretação e escrita com foco no conteúdo, fato este que pode ser explicado devido às atividades a que ambos os grupos foram expostos ao cursarem o componente curricular Práticas de Leitura e Escrita em Língua Inglesa na Universidade. Porém, o fato de os *gamers* terem obtido um maior aumento (+2) do que os *non-gamers* (+0.6) pode ser justificado também pela experiência com o MMORPG que lida com leitura em grande escala e com a necessidade de interpretação com foco no conteúdo.

A outra parte do teste em que os *gamers* mais desenvolveram foi a parte 4, de ortografia e vocabulário. Este dado vem a corroborar com os estudos realizados por Grgurovi (2007) e Blake (2011) quando afirmam que o curso híbrido foi tão ou mais efetivo quanto os cursos somente presenciais, já que os resultados indicam que ambos *gamers* e *non-gamers* adquiriram vocabulário. Aqui encontramos que o aumento nesta parte do teste foi mais significativo para os *gamers* (+1.3) do que para os *non-gamers* (+0.1).

Podemos supor que os *non-gamers* aumentaram suas médias na parte 3, relacionada ao conhecimento gramatical, devido ao fato de eles terem um hábito mais frequente que os *gamers* de estudar inglês em casa, atividade que geralmente foca em aspectos gramaticais da língua. Da mesma forma, a razão de os *non-gamers* terem diminuído suas médias na parte 2, pode ter ocorrido devido ao fato de que nenhum deles costuma se comunicar com estrangeiros.

Considerações finais

O estudo reportado neste artigo se propôs a verificar o impacto no desenvolvimento da proficiência em língua inglesa de um grupo de dezessete aprendizes expostos a uma experiência híbrida com o MMORPG *Allods Online*. Pudemos verificar um desenvolvimento da proficiência em inglês significativo para este grupo de participantes que integraram o grupo experimental com o *game Allods Online*.

Os resultados evidenciaram um aumento significativo na proficiência do grupo experimental, o que pode ser atribuído à experiência de cinco semanas com o *game*. Este fato

ficou ainda mais evidente quando comparamos os resultados do grupo experimental (*gamers*) com os resultados com grupo controle (*non-gamers*), apesar de estes terem investido praticamente o mesmo tempo em atividades que envolviam a língua inglesa durante o experimento.

Em relação às limitações encontradas nesta pesquisa, a principal foi o curto período de experimento. Os resultados poderiam ser melhor visualizados caso o período de experimento fosse maior. Outra limitação foi o número de participantes neste estudo. Acreditamos que uma amostra mais numerosa poderia fortalecer os dados quantitativos, tornando-os mais significativos e, assim, mais passíveis de generalização a outras populações de aprendizes.

Com este estudo esperamos que os professores busquem conhecer mais esses jogos para que saibam como, se julgarem relevante, apresentar, utilizar ou incentivar essa prática entre seus alunos. Além disso, pensamos que os professores podem aprender com os *games* e outras tecnologias novas maneiras de motivar seus alunos. Acreditamos que trazendo o tema às suas aulas, os professores poderão se aproximar mais da realidade de seus alunos. Visto os benefícios oferecidos por um curso híbrido, seria interessante que os professores buscassem além de *games*, outras formas de tecnologias que possam vir a incrementar suas aulas e atender às necessidades da nova geração de aprendizes.

Referências

- BEAVIS, Catherine. Computer games, culture and curriculum. In: *Page to screen: talking literacy in the electronic era*. Allen & Unwin, 1997.
- BLAKE, Robert. Current Trends in Online Learning. *Annual Review of Applied Linguistics*, 31, 19-35, 2011.
- 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.
- FERREIRA, Emmanoel. Games narrativos: dos adventures aos MMORPGs. In: *Anais do IV Seminário de jogos eletrônicos, comunicação e educação: construindo novos trilhos*, 4, Salvador/BA. 2008.
- KET - KEY ELEMENTARY TEST. Cambridge University Press: Cambridge. 2008.
- MATTAR, João. *Games em educação: como os nativos digitais aprendem*. São Paulo: Pearson, 2010.
- NUNAN, David. *Research methods in language learning*. Cambridge: Cambridge University Press, 1992.
- ROBB, Thomas; SANGYO, Kyoto. "CALL and the Non-autonomous Learner: Build It, But Will They Come?" In: *Learning languages through technology*, TESOL, pp.69-76, Kyoto, 2006.
- SHARMA, Pete; BARRET, Barney. *Blended learning: using technology in and beyond the language classroom*. Oxford: Macmillan. 2007.
- SNYDER, Ilana. *The Literacy Wars*. Austrália: McPherson's printing Group, 2008.
- WINKE, Paula, & GOERTLER, Senta. An introduction to distance language learning. In P. Winke & S. Goertler (Eds.), *Opening doors through distance language education: Principles, perspectives, and practices* (pp. 1-10). San Marcos, TX: CALICO, 2008.
- ZWAAN, Rolf. A. Situation Models: The mental leap into imagined worlds. *American psychological society*. Florida: Blackwell Publishers, 1999.