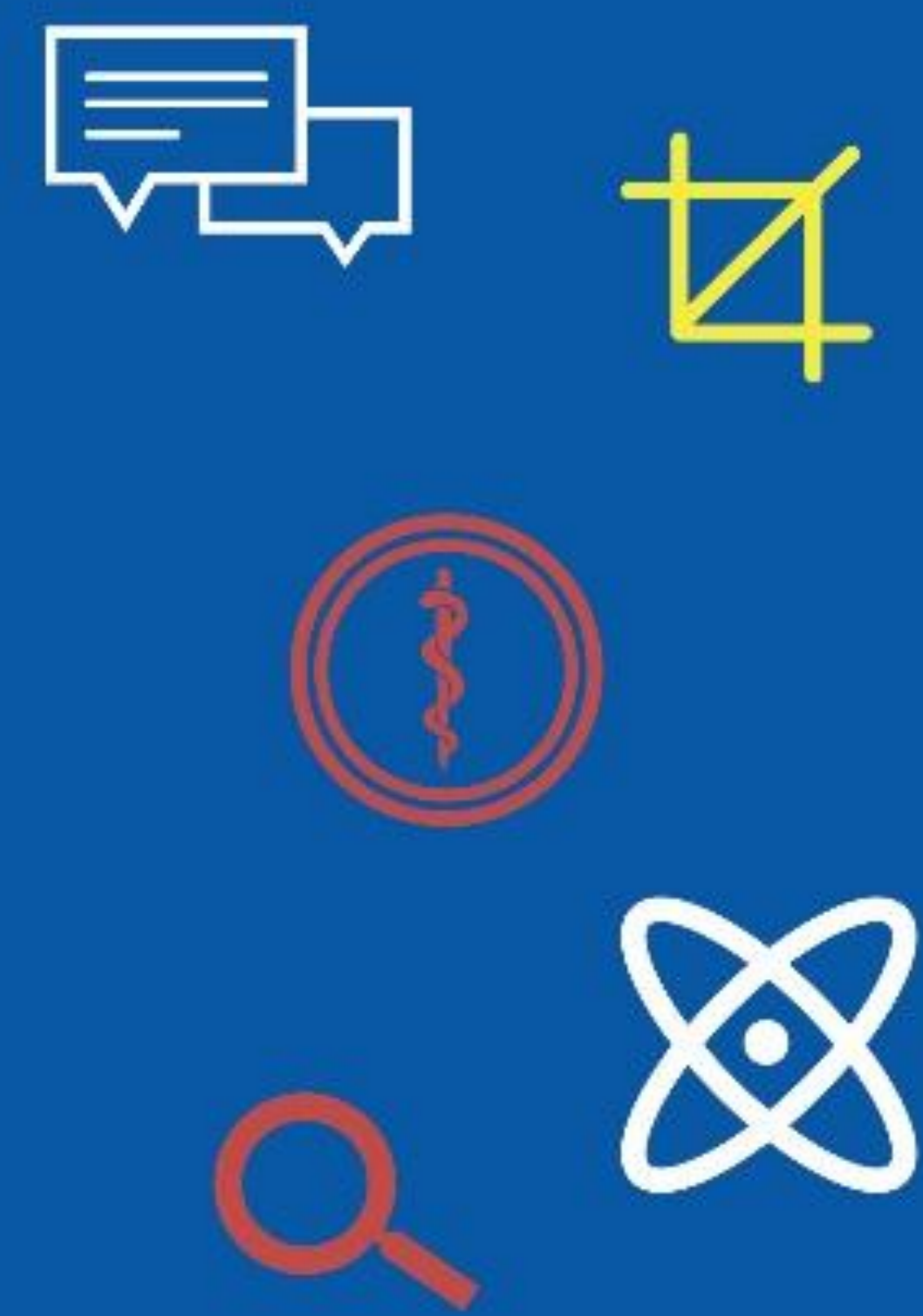




**PUC**  
CAMPINAS  
PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA

# 2ª MOSTRA DE TALENTOS DA GRADUAÇÃO



**Centro de Linguagem e Comunicação (CLC)**

## FACULDADE DE LETRAS

### **THE WITCHER 3: ABORDAGENS DE ENSINO PELA PERSPECTIVA DOS VIDEOGAMES E SEUS COMPONENTES ORBITANTES**

**Emanuel Uelide Codogno Pinto**

emanuelupinto@gmail.com

**Orientadora:** Profa. Dra. Eliane Fernandes Azzari

eliane.azzari@puc-campinas.edu.br

#### INTRODUÇÃO

Este trabalho teve como proposta investigar (alguns dos) componentes do videogame *THE WITCHER 3* a fim de examinar possíveis inter-relações entre esse objeto, práticas de seus apreciadores em comunidades online e propostas voltadas ao ensino e aprendizagem de língua inglesa



#### RESULTADOS

Tomando por base discussões acerca dos (novos) letramentos (digitais) e da cultura de participação (GEE, 2017; COPE; KALANTZIS, 2009) e convergência (JENKINS, 2006), o estudo sugere que, no design de jogos como o examinado, há uma ordem estruturada a medida que todo novo conteúdo é apresentado aos jogadores, o que faz com que a curva de aprendizagem do jogo, por seu usuário, seja estimulada em quesitos tais como: língua(gem), interatividade e colaboração. Ao contextualizar seus desafios em inúmeros elementos, o ambiente do jogo digital favorece a construção de sentidos situados e incentiva o participante a continuar/promover discussões em outras plataformas digitais



#### OBJETIVOS

Identificar e analisar elementos fundadores/oriundos desse videogame, a fim de que se possa articular (novas) práticas pedagógicas e/ou ressignificar práticas já existentes. Acredita-se que, sem que seja necessário recorrer de maneira direta ao videogame como objeto de ensino-aprendizagem, seja possível propor a incorporação de alguns de seus princípios, identificados na análise, no ensino de inglês na escola regular.



#### CONCLUSÕES

Para superar as situações apresentadas no jogo analisado, o participante precisa buscar recursos diversos, processo que auxilia a expandir e aprimorar, também, seus conhecimentos linguísticos. Ademais, a recorrente participação em comunidades *online* promove a aprendizagem situada, com o engajamento do jogador em práticas sociais que requerem o conhecimento da língua inglesa. Assim, a aprendizagem da língua se torna significativa e motivadora e possibilita a inserção do apreciador de jogos em um ambiente global. Disto, implica-se que o ensino-aprendizagem do inglês na sala de aula pode se beneficiar a medida que forem incorporadas atividades que, a exemplo do que ocorrem em jogos digitais e derivados, um engajamento em práticas discursivas situadas que sejam mais significativas para os aprendizes.



#### METODOLOGIA

Realizou-se uma investigação de base qualitativa-interpretativista, que procurou entender por que e de que forma os videogames, tais como o elencado para o corpus desta pesquisa, conseguem "ensinar" seus usuários a jogá-los, bem como motivam a criação e manutenção de inúmeras comunidades de apreciadores/jogadores que, utilizando-se de ambientes digitais, continuam ativas após anos do lançamento inicial de alguns jogos.



#### BIBLIOGRAFIA

COPE, B. ; KALANTZIS, M. , 'Multiliteracies: New Literacies, New Learning', *Pedagogies: An International Journal*, Vol.4, 2009, pp.164-195.  
GEE, J., P. **Bons videogames e boa aprendizagem**. In *Revista Perspectiva*, Florianópolis, v. 27 n. 1, jan./jun. 2009. Disponível em: <http://www.perspectiva.ufsc.br>. Acesso em: 08. Aug. 2017.  
JENKINS, H. **Convergence Culture** - Where Old and New Media Collide. New York: New York University Press, 2006.

