

UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
INSTITUTO DE LETRAS
DEPARTAMENTO DE LÍNGUAS ESTRANGEIRAS E TRADUÇÃO
CURSO DE LETRAS: LÍNGUA E LITERATURA JAPONESA

JOÃO PAULO SANTOS FRANCISCO

***Videogames* e ensino de japonês: aplicabilidade e possibilidades de uso para o
desenvolvimento de estratégias de leitura**

Brasília

2016

JOÃO PAULO SANTOS FRANCISCO

***Videogames* e ensino de japonês: aplicabilidade e possibilidades de uso para o desenvolvimento de estratégias de leitura**

Monografia apresentada como requisito parcial para obtenção do título de Licenciado em Letras, pelo Curso de Letras: Língua e Literatura Japonesa da Universidade de Brasília.

Orientador: Prof. Valdeilton Lopes de Oliveira

Brasília

2016

JOÃO PAULO SANTOS FRANCISCO

***Videogames* e ensino de japonês: aplicabilidade e possibilidades de uso para o desenvolvimento de estratégias de leitura**

Monografia apresentada como requisito parcial para obtenção do título de Licenciado em Letras, pelo Curso de Letras: Língua e Literatura Japonesa da Universidade de Brasília.

Orientador: Prof. Valdeilton Lopes de Oliveira

BANCA EXAMINADORA

Orientador: Prof. Valdeilton Lopes de Oliveira – Universidade de Brasília – UnB

Examinadora: Profa. Dr. Yuko Takano – Universidade de Brasília – UnB

Examinador: Prof. Dr. Yûki Mukai – Universidade de Brasília – UnB

AGRADECIMENTOS

Ao meu orientador, Prof. Valdeilton Lopes de Oliveira, por todo o incentivo e disposição para aconselhar-me durante todos os momentos desta pesquisa.

À todos os professores da área de japonês da Universidade de Brasília, que contribuíram para meu desenvolvimento como discente e como ser humano

À minha família, a por acreditar no meu potencial e todo o apoio durante todos os momentos de minha vida.

Aos meus amigos, que me ajudam a crescer cada vez mais e com os quais compartilhei tantos bons e maus momentos

Aos participantes da pesquisa, que tornaram este trabalho possível

E a todos aqueles que contribuíram direta ou indiretamente para este trabalho.

RESUMO

Ao analisar vários trabalhos, dentre eles Gee (2007), DeHaan (2005), percebeu-se que videogames podem ser ferramentas muito úteis para o ensino de uma língua estrangeira. James Paul Gee, um dos pesquisadores da área de videogames e ensino, afirma em sua obra *What video games have to teach us about learning and literacy* (2007), que os videogames têm alto potencial de uso para o letramento e defende sua posição apresentando 36 princípios de aprendizagem embutidos nos videogames. Corroborando a posição de Gee, Dehaan (2005) testou o uso de um videogame de baseball com um estudante de japonês como L2 e baseado nos resultados encontrados, concluiu que o jogo foi benéfico para a compreensão oral e para a leitura de japonês. Portanto, o presente trabalho procura, através de questionário, entrevista semiestruturada e observações por parte do pesquisador, investigar as estratégias de leitura usadas por aprendentes de língua japonesa de duas turmas com níveis diferentes de proficiência (um grupo de alunos regulares de um curso universitário, com nível intermediário de proficiência, e outro grupo de alunos de um curso livre de idiomas, com nível básico de proficiência) ao trabalhar com um videogame exclusivamente nesse idioma. Além disso, investigamos as possibilidades de uso dessa ferramenta e se ela pode afetar a motivação dos estudantes. Nos resultados, averigua-se que o uso de videogames no ensino de japonês tem efeitos positivos no aprendizado e motivação. Além disso de acordo com os alunos pesquisados essa ferramenta pode ser usada dentro e fora da sala de aula, com potencial para melhorar várias habilidades linguísticas, em especial, a habilidade de leitura.

Palavras-chaves: Estratégias de leitura. Videogames. Ensino e aprendizagem de Japonês como LE.

ABSTRACT

When analyzing several works, among them Gee (2007), DeHaan (2005), it was perceived that video games can be very useful tools for the teaching of a foreign language. James Paul Gee, one of the researchers in the field of video games and teaching, states in his work *What video games have to teach us about learning and literacy* (2007), that video games have a high potential of use for literacy and defends its position by presenting 36 Learning principles embedded in video games. Corroborating Gee's position, Dehaan (2005) tested the use of a baseball video game with a Japanese student as L2 and based on the results found, concluded that the game was beneficial for listening comprehension and for reading Japanese. Therefore, the present work seeks, through a questionnaire, semi-structured interview and researcher's observations, to investigate the reading strategies used by Japanese language learners from two classes with different levels of proficiency (a group of regular students from a university course, with intermediate level of proficiency, and another group of students of a course free of languages, with basic level of proficiency) when working with a video game exclusively in that language. In addition, we investigate the possibilities of using this tool and whether it can affect students' motivation. In the results, it is found that the use of video games in teaching Japanese has positive effects on learning and motivation. In addition, according to the students surveyed, this tool can be used both inside and outside the classroom, with the potential to improve various language skills, especially reading ability.

Keywords: Reading strategies. Video games. Teaching and learning Japanese as FL.

Lista de quadros

QUADRO 1: Diferenças entre as gerações quanto ao uso de tecnologias

QUADRO 2: Participantes do G1

QUADRO 3: Participantes do G2

Lista de gráficos

GRÁFICO 1: Estratégias de leitura de textos em japonês do Grupo 1

GRÁFICO 2: Estratégias de leitura de textos em japonês do Grupo 2

GRÁFICO 3: Estratégias de leitura dos textos de *Ni no Kuni* do Grupo 1

GRÁFICO 4: Estratégias de leitura dos textos de *Ni no Kuni* do Grupo 2

SUMÁRIO

1. Introdução	11
1.1. Contextualização/Justificativa.....	11
1.2. Problematização.....	13
1.3. Objetivos.....	13
1.3.1 Objetivo geral	13
1.3.2 Objetivos específicos.....	13
1.3.3 Perguntas de pesquisa.....	14
1.4. Estrutura do trabalho.....	14
2. Referencial Teórico.....	15
2.1. Videogames como fenômeno social.....	15
2.2. Videogames e	
aprendizagem	15
2.3. Estratégias de leitura em língua estrangeira.....	18
2.4. Motivação.....	21
3. Metodologia.....	22
3.1. Método de pesquisa.....	22
3.2. Natureza da	
pesquisa.....	22
3.3. Contexto da	
Pesquisa.....	23
3.4. Participantes.....	23
3.5. Descrição do programa de extensão permanente pesquisado.....	28
3.6. Descrição do curso “O videogame no aprendizado da língua japonesa”.....	28

3.7.	Descrição da disciplina Laboratório de língua japonesa.....	29
3.8.	Descrição do jogo <i>Ni no Kuni</i>	29
4.	Coleta de Dados.....	30
4.1.	Instrumentos.....	30
4.1.1.	Questionário misto.....	30
4.1.2.	Observação dos alunos.....	30
4.1.3.	Entrevista semiestruturada.....	31
4.2.	Procedimentos para a coleta de dados.....	31
4.3.	Procedimentos para a análise de dados.....	31
4.4.	Resultados.....	32
4.4.1.	Respostas das entrevistas.....	32
4.4.2.	Respostas dos questionários.....	34
5.	Conclusões.....	42
5.1.	Respostas as perguntas de pesquisa.....	42
5.2.	Contribuições do estudo.....	43
5.3.	Limitações do estudo.....	43
5.4.	Sugestões de pesquisa.....	43

5.5.	Considerações
Finais.....	44
6. Referências bibliográficas.....	45
APÊNDICE A – TERMO DE CONSENTIMENTO.....	47
APÊNDICE B – QUESTIONARIO.....	48
APÊNDICE C – OS RESULTADOS DOS QUESTIONÁRIOS.....	52
APÊNDICE D – ROTEIRO DE ENTREVISTA.....	81
ANEXO A – SCREENSHOTS DE <i>Ni no Kuni</i>	83
ANEXO B – DESCRIÇÃO DO CURSO “O VIDEOGAME NO APRENDIZADO DA LÍNGUA JAPONESA.....	85
ANEXO C – DESCRIÇÃO DO CURSO “LABORATÓRIO DE LÍNGUA JAPONESA”	86
ANEXO D – DESCRIÇÃO DO JOGO “ <i>NI NO KUNI</i> ”.....	87

1 Introdução

1.1 Contextualização/Justificativa

As motivações deste trabalho partiram da própria experiência do pesquisador em relação a aquisição/aprendizado¹ de idiomas, ao perceber que muito do que se adquire sobre o idioma inglês (como, por exemplo, vocabulário, expressões idiomáticas, estrutura frasal, etc.) veio do contato com videogames nesse idioma. A partir desta percepção, imaginou-se se a mesma experiência poderia ser reproduzida no aprendizado do japonês e nesse processo entender mais sobre o método de aprendizagem de um idioma.

De acordo com Coutinho e Lisboa², graças aos rápidos avanços tecnológicos ocorridos nas últimas décadas, a distância temporal que separava as gerações diminuiu drasticamente (de 25 anos para apenas 10 anos) e agora diferentes gerações vivem na mesma era.

Em seu trabalho, Coutinho e Lisboa caracterizam as gerações que convivem simultaneamente na atualidade. Os autores separam as gerações em três grupos:

- **Geração X:** São os nascidos entre 1960 e 1979. “Esta geração está ligada a títulos, méritos (...) e se preocupa com estabilidade. Eles se mantêm resistentes a tecnologia, não procuram inovações no trabalho (...).”^{3 4}
- **Geração Y:** Também conhecidos como *Millenials*⁵, são os nascidos entre 1980 e 1995 e são caracterizados pelo contato com a internet.

Uma pessoa da geração Y tem um modelo mental diferente, é um profissional mais inclinado ao prazer, impaciente (...) não gosta de trabalhar em espaços fechados e não dá muita atenção à hierarquia, nunca está satisfeito, porque na sua opinião o tempo não para, as coisas estão em constante evolução(...) ^{6 7}

¹ Krashen (1982) faz uma distinção entre aquisição e aprendizagem. De acordo com o autor, Aquisição é um processo subconsciente, em que o aprendiz sabe que está em contato com o idioma, mas não está atento a aquisição deste idioma. Por outro lado, a aprendizagem é um processo consciente, em que o aprendiz sabe que está aprendendo o idioma diretamente.

² Coutinho; Lisboa, 2012,

³ *Ibid.*, p.2, tradução nossa

⁴ No original: This generation is attached to titles, positions, merit and effort, and is concerned about stability. They remain resistant to technology, do not seek innovation at work and are more dedicated to work.

⁵ Oliveira; Campos, 2013

⁶ Coutinho; Lisboa, 2012, *loc.cit.*, tradução nossa

⁷ No original: ...a person from generation Y has a different mental model, is a professional more inclined to pleasure, impatient and a career climber. Generation Y does not enjoy an enclosed work and does not give much attention to hierarchy, is never satisfied, because in his view time does no stop, things are constantly evolving and life should be like this too.

- **Geração Z:** É a geração mais recente, com nascidos depois de 1996, também são conhecidos como *Nativos Digitais*. Essa geração é marcada por uma imersão digital ainda maior que a geração anterior (OLIVEIRA; CAMPOS, 2013), portanto, pode se supor que apresentam as mesmas características da geração anterior, porém, num nível muito mais expressivo.

Apesar de viverem no mesmo período temporal, essas gerações lidam com o mundo e a tecnologia de modos diferentes. A seguir apresenta-se um quadro que ilustra algumas dessas diferenças.

QUADRO 1: Diferenças entre as gerações quanto ao uso de tecnologias

IMIGRANTES DIGITAIS	MILLENNIALS	NATIVOS DIGITAIS
GERAÇÃO X (1960)	GERAÇÃO Y (1980)	GERAÇÃO Z (1996)
TV	TV EM ALTA DEFINIÇÃO	TVs ONLINE
VÍDEO	VIDEOGAMES	JOGOS ONLINE
CELULARES ANALÓGICOS	CELULARES DIGITAIS	CELULARES COM BLUETOOTH E SMARTPHONES
PCs	INTERNET	<i>SECOND LIFE</i> (MUNDO VIRTUAL)
DISCO DE VINIL	CDs	DVDs e BLU-RAYs
FAX	E-MAIL	SKYPE E CHATS ONLINE

Fonte: OLIVEIRA E CAMPOS (2013) (adaptado)

O uso contínuo das novas tecnologias reflete nas relações de aprendizado das gerações Y e Z. Esta forma destoa completamente da maneira de aprender da geração X. Os indivíduos da geração X veem o aprender como um ato passivo, silencioso e repetitivo, enquanto para os *millennials* e para os nativos digitais, aprender é um ato ativo, dinâmico e fluido. (COUTINHO; LISBOA, 2012.).

Logo, é possível concluir que as novas gerações necessitam de estratégias de ensino, alinhadas aos seus estilos de aprendizagem. Entretanto, frequentemente, não conseguimos alinhar tais estilos de aprendizado às gerações modernas. Nas palavras do pesquisador Antonio Carlos Xavier:

Ao constatar essas características em seus alunos, muitos docentes têm apresentado reações de repulsa e saudosismo. Poucos são os docentes que reconhecem estar diante de aprendizes com perfil diferente dos com que estavam acostumados a lidar. (XAVIER, 2011, p. 10)

Portanto, esta pesquisa busca servir como forma de apresentar uma maneira de estimular os alunos a aprender através do uso de *videogames*⁸, uma ferramenta midiática com a qual os aprendentes têm afinidade e que possui muitas possibilidades para aprendizagem, porém ainda é pouco explorada nesse contexto (OLIVEIRA E CAMPOS, 2013).

1.2 Problematização

Apesar de ser uma mídia tão presente no cotidiano dos aprendentes das gerações mais recentes, poucas pesquisas foram feitas sobre a utilização de videogames para o ensino de línguas, principalmente no que se refere a língua japonesa. Além disso, como foi observado anteriormente há uma crescente demanda dos alunos de formas mais dinâmicas de ensino. Portanto, julga-se esta pesquisa como necessária.

1.3 Objetivos

1.3.1 Objetivo geral

Identificar as estratégias de leitura usadas pelos aprendentes ao jogar um *videogame* exclusivamente em japonês.

1.3.2 Objetivos específicos

1. Investigar o uso de videogames para a prática da leitura em japonês e sua aplicabilidade para o ensino do idioma supracitado.
2. Entender como os aprendentes lidam com a introdução de uma nova ferramenta não didática para a prática de leitura.
3. Entender como os videogames podem influenciar a motivação dos aprendentes em relação aos conteúdos aprendidos.

⁸ A concepção de *videogame* adotada aqui é a mesma de Oliveira e Campos “Classificamos como *videogame* qualquer mídia, plataforma ou tecnologia que ofereça suporte a jogo eletrônicos, tais como consoles, computadores, smartphones e demais dispositivos eletrônicos.” (Oliveira e Campos, 2013, p. 9)

1.3.3 Perguntas de pesquisa

1. Qual a aplicabilidade dos *videogames* para o desenvolvimento de estratégias de leitura e ensino de japonês?
2. Como os aprendizes lidam com a introdução de uma nova ferramenta não convencional para a prática de leitura?
3. Como os videogames podem melhorar a motivação dos alunos em relação ao conteúdo aprendido?

1.4 Estrutura do trabalho

O trabalho a seguir terá a seguinte estrutura: Primeiramente, será apresentado o Referencial Teórico, onde apresentaremos as teorias que guiaram esta pesquisa. Em seguida, introduz-se a metodologia aplicada a este trabalho. Por fim, serão vistos os resultados da coleta de dados e a discussão dos resultados obtidos e as conclusões que puderam ser inferidas a partir destes resultados.

2 Referencial Teórico

2.1 Videogames como fenômeno social

Antes de iniciar a discussão proposta neste trabalho, julga-se pertinente uma breve apresentação sobre a ascensão dos videogames como um dos principais meios de entretenimento no mundo.

A indústria dos videogames é como uma das maiores do mundo superando até mesmo segmentos mais tradicionais do entretenimento como as indústrias musical e cinematográfica.⁹ Apenas como um exemplo, apresentamos aqui uma comparação retirada de um site de notícias: O filme *Avatar*, o filme de maior bilheteria da história do cinema, vendeu 3 milhões de DVDs e *Blu-Rays* no mundo inteiro. Enquanto que o jogo *Call of Duty: Black Ops* vendeu 5,6 milhões de unidades apenas nos EUA¹⁰.

Além disso, os videogames são plataformas abrangentes (isto é, com possibilidades de uso e aplicação em várias situações) e que são usadas por um grande número de pessoas. De acordo com uma pesquisa promovida pelo *NPD Group* oitenta e três por cento dos brasileiros jogam em pelo menos uma plataforma (*PC, smartphones, consoles, etc*) e a idade desses jogadores varia entre 13 e 59 anos¹¹.

Somado a isso, existem pesquisas que indicam diversos benefícios promovidos pela prática de jogos tais como: melhora nas habilidades motoras, redução de estresse, melhora na visão, entre outros¹².

2.2 Videogames e aprendizagem

O número de pesquisas sobre o uso de videogames para a aprendizagem no Brasil ainda é escasso, pois apesar da crescente demanda dos alunos, pela inserção de métodos didáticos mais dinâmicos (COUTINHO; LISBOA, 2012), ainda há muita resistência em sua adoção e isso é especialmente notável no caso dos videogames, devido a estigma que ainda carregam de meros passatempos.

⁹ <<http://g1.globo.com/sp/sao-carlos-regiao/jornal-da-eptv/videos/v/industria-mundial-dos-games-superou-faturamento-do-mercado-de-musica-e-cinema-juntos/3975162/>> Acesso em 02 de outubro de 2016

¹⁰ <<http://www.tecmundo.com.br/infografico/9708-o-tamanho-da-industria-dos-video-games-infografico-.htm>> Acesso em 02 de outubro de 2016

¹¹ < <https://www.npd.com/wps/portal/npd/us/news/press-releases/2015/new-report-from-the-npd-group-provides-in-depth-view-of-brazils-gaming-population/>> Acesso em 02 de outubro de 2016

¹² <<https://theweek.com/articles/466852/7-health-benefits-playing-video-games>> Acesso em 02 de outubro de 2016

Somado a isso, James Paul Gee (2007), um dos pesquisadores da área de videogames e ensino, afirma em sua obra, que os videogames têm alto potencial de uso para o letramento (o conceito de letramento será abordado posteriormente), porém todo esse potencial é deixado de lado em prol de práticas cristalizadas que não condizem mais com o perfil do aluno das novas gerações (CASTANHA; DE CASTRO, 2010). Em seu livro *What video games have to teach us about learning and literacy*, O autor discute alguns princípios de aprendizagem presentes em bons videogames, mas antes de serem apresentados, é importante uma introdução a alguns conceitos relacionados a estes princípios.

Começando pelo conceito de letramento, Gee (2007) defende que a concepção de letramento deve ser ampliada para mais do que apenas a habilidade de ler e escrever pois, para ele a língua escrita é apenas uma das maneiras de se comunicar, “Imagens, símbolos, gráficos, diagramas, artefatos e muitos outros símbolos visuais são significantes, hoje mais do que nunca^{13 14}”. Somado a isso, o autor argumenta que mesmo o letramento tem múltiplos níveis. “Nós não lemos ou escrevemos jornais, tratados legais, ensaios, poesias, letras de *rap* e uma quase interminável lista de outros, da mesma forma. Cada um desses domínios tem suas próprias regras e exigências^{15 16}”.

A partir do que foi dito anteriormente, dois conceitos se fazem necessários: a multimodalidade e o multiletramento. Em relação a multimodalidade, Kress (2001) defende que a comunicação é feita através de modos (sons, imagens, gestos, entre outros) interligados uns com os outros e com o contexto no qual eles são produzidos de forma tão intrínseca, que não é possível separá-los sem comprometer o significado da mensagem. Com base nisso, pode-se afirmar que aprender a se comunicar é, essencialmente, aprender a utilizar os múltiplos modos disponíveis da maneira mais eficiente possível.

Quanto ao multiletramento, pode ser entendido como a aplicação e extensão da multimodalidade. *The New London Group* (1996) argumenta que o letramento envolve mais do que fatores unicamente linguísticos. Tal posição é reforçada por Vidal ao dizer que:

A multimodalidade é um dos aspectos centrais do termo multiletramento, pois surge da impossibilidade atual de pensarmos em letramento apenas como uma tarefa linguística ou à parte de uma miríade de fatores econômicos, tecnológicos e sociais (VIDAL, 2011, p.45).

¹³ No original: Images, symbols, graphs, diagrams, artifacts, and many other visual symbols are significant, more so today than ever.

¹⁴ Gee, 2007, p.17, tradução nossa

¹⁵ No original: We don't read and write newspapers, legal tracts, essays, poetry, rap songs and so on through a nearly endless list, in the same way. Each of these domains, has its own rules and requirements.

¹⁶ Gee, op. cit., p. 18, tradução nossa

Dessa forma, para que os aprendentes tenham uma formação mais completa, é preferível que os materiais e ferramentas apresentados lhes deem a possibilidade de usar e reutilizar tantos modos quanto forem possíveis.

É nesse contexto que os *videogames* apresentam várias possibilidades de uso. Como dito anteriormente, Gee apresenta alguns princípios de aprendizagem embutidos nos videogames. Em sua obra, ele fala de 36 princípios, porém devido as limitações dessa pesquisa optou-se por focar nos 5 considerados mais relevantes para a aprendizagem de línguas estrangeiras.:

1) Princípio dos domínios semióticos: Para o autor, os *videogames* são domínios semióticos, isto é, são “práticas que reúnem um ou mais modos (...) para comunicar tipos distintos de significados” (GEE, 2007, p.19) ”¹⁷. O conhecimento de um domínio semiótico permite a participação ativa em grupos e áreas ligadas a esse domínio. Logo, uma pessoa considerada letrada tem a capacidade de compreender e produzir significado em um domínio semiótico.

2) Princípio da moratória psicossocial¹⁸, este princípio define que os *videogames* permitem aprender em um espaço onde os riscos e consequências da falha são muito menores que no mundo real, possibilitando assim uma diminuição da ansiedade e do filtro afetivo na aprendizagem (KRASHEN, 1982).

3) Princípio da amplificação do *input*¹⁹, onde Gee afirma que nos videogames com pouco insumo por parte do jogador pode-se conseguir grandes quantidades de *output*, ou seja, o jogador pode conseguir grandes amostras da língua alvo sem ter de fazer esforços maiores do que apertar alguns poucos botões. No caso do jogo utilizado nesta pesquisa, o jogador com alguns poucos movimentos poderia levar o personagem a um local onde receberia extensas informações sobre seu próximo objetivo.

4) Princípio da prática²⁰ cuja afirmação é a de que nos *videogames* um jogador pode praticar muito e por muito tempo sem ficar entediados. Pois, segundo o autor eles aprendem em um mundo virtual atraente e no seu próprio ritmo.

¹⁷ No original: (...) practices that requires one or more modalities(...) to communicate distinct types of meanings

¹⁸ No original: “Psychosocial Moratorium” principle

¹⁹ No original: Amplification of input principle

²⁰ No original: Practice principle

5) Princípio do significado localizado²¹. Nos *videogames* o conteúdo apresentado está ligado a um contexto significativo, isso torna aprendizado uma experiência real, dá “corpo” ao que foi apreendido. Assim, os conceitos se tornam mais relevantes e, portanto, menos propensos ao esquecimento.

Além dos autores já citados, há outros que também direcionam suas pesquisas aos efeitos e resultados da aplicação de *videogames* em sala de aula. Jonathan W. DeHaan em vários trabalhos (DEHAAN, 2005, 2008, 2010) aponta que o uso de *videogames* no aprendizado de idioma tem efeitos benéficos para sua aquisição. Em um estudo de caso, Dehaan (2005) testou o uso de um *videogame* de baseball com um estudante de japonês como L2²² e baseado nos resultados encontrados, concluiu que o jogo foi benéfico para a compreensão oral e para a leitura de japonês.

Nos seus outros trabalhos DeHaan (2008, 2010), também obteve resultados positivos sobre uso de *videogames*. Nesses estudos, o autor observou os efeitos de jogos de música e ritmo em inglês e percebeu que os alunos participantes da pesquisa demonstraram recordar o vocabulário à que foram expostos.

Portanto, a partir do referenciado até agora, pode-se inferir que *videogames* tem potencial para auxiliar o processo de aquisição/aprendizado de idiomas, no entanto é importante deixar claro que não se propõe aqui substituir o material didático e/ou o ensino formal pelos *videogames*. O que pretendemos, é que os jogos sejam usados como uma ferramenta a mais para o ensino.

2.3 Estratégias de leitura em língua estrangeira

Para fins de esclarecimento, julga-se importante apresentar a definição de leitura que orienta este trabalho. Pang, et al. apresenta, em seu trabalho, uma definição de leitura: “Leitura se refere a compreensão de textos escritos. É uma atividade complexa que envolve percepção e reflexão²³. (2003, p 6, tradução nossa)”. A seguir, destacamos alguns elementos que a autora afirma serem necessários para a leitura.

Em primeiro lugar, temos o reconhecimento de palavras que é a capacidade de corresponder os símbolos escritos a suas representações na língua falada. Depois temos a compreensão, isto é, a faculdade de geração de significados a partir das palavras e frases presentes no texto. Além disso, para entender um texto, também são necessários

²¹ No original: Situated meaning principle

²² Isto é, aquele que estuda o idioma estrangeiro em um ambiente onde ele é usado como uma dos principais meios de comunicação entre os nele vivem

²³ No original: “Reading is about understanding written texts. It is a complex activity that involves both perception and thought”

“(...)conhecimento prévio, vocabulário, conhecimento gramatical, experiência com o texto e outras estratégias(...)”²⁴ (PANG, et al., 2003, p 6, tradução nossa)”.

Outra habilidade que se considera importante para leitura é a independência, isto é, a capacidade de reunir por conta própria as informações disponíveis para a compreensão do texto. Sobre isso, Coscarelli (2003, p.8) afirma: “Os bons leitores são capazes de adquirir informação sozinhos e, portanto, abrem para si mesmos as portas do aprendizado constante que é tão valorizado nas sociedades modernas.”.

Buscando fazer uso de todas essas habilidades da forma mais eficiente possível, os leitores fazem uso de estratégias de leitura. Cantalice define estratégias de leitura como “técnicas ou métodos que os leitores usam para adquirir a informação, ou ainda procedimentos ou atividades escolhidas para facilitar o processo de compreensão em leitura.” (2004, p.115).

O’Malley e Chamot (1990) classificam as estratégias de leitura em três grandes grupos. As estratégias cognitivas, metacognitivas e sociais\afetivas.

As estratégias cognitivas são aquelas ligadas diretamente a manipulação da informação.

O’Malley e Chamot (1990, p.45, tradução nossa, adaptado) apresentam, em sua obra 8 estratégias que são usadas para a compreensão oral e de leitura. São elas:

- Ensaio: Repetição de termos que tenham sido ouvidos;
- Organização: Agrupamento de termos e/ou conceitos baseados em atributos semelhantes (semânticos ou sintáticos);
- Inferência: Uso da informação dada pelo texto (os autores mencionam apenas texto oral) para adivinhar significados termos novos ou de partes incompletas;
- Resumo: Síntese de informação recebida para assegurar sua compreensão;
- Dedução: Aplicação de regras para a compreensão do idioma;
- Imagético: Uso de imagens para melhor compreender ou lembrar conteúdo;
- Transferência: Uso de informação linguística conhecida para facilitar o aprendizado; e
- Elaboração: Ligação de ideias presentes em informações novas ou integração de ideias novas aos conceitos já conhecidos;

²⁴ No original: (...)background knowledge, vocabulary, grammatical knowledge, experience with text and other strategies(...)

Já as estratégias metacognitivas lidam com o próprio processo de aquisição de informação e controlam aspectos como a avaliação da compreensão, controle da atenção,

²⁴ No original: (...)background knowledge, vocabulary, grammatical knowledge, experience with text and other strategies(...)

planejamento da leitura e são apresentadas 4 estratégias que podem ser usadas em tarefas linguísticas.

- Atenção seletiva: Atenção seletiva a aspectos especiais de uma tarefa, como a procura por palavras e/ou frases chave;
- Planejamento: Planejamento da organização do discurso;
- Monitoramento: Monitoramento da atenção a tarefa, da informação a ser lembrada e da produção no momento em que se produz; e
- Auto avaliação: Avaliação da compreensão ou da produção depois de concluída;

Por fim, temos as estratégias sociais\afetivas que trabalham com os aspectos relacionados a afetividade, motivação e outros pontos de ordem emocional. No seu livro O'Malley e Chamot (1990) apresentam três estratégias que podem ser usadas.

- Colaboração: Colaboração entre pares para a resolução de um problema ou recebimento de *feedback* após um evento de aprendizagem;
- Questionamento: Questionamento ou esclarecimento por parte do professor ou de um colega; e
- Automotivação: *Self-talk*, ou automotivação para redução de ansiedade e reafirmação do sucesso da aprendizagem.

Gürses e Bouvet (2016) citam em seu trabalho estudos cujos resultados apontam que um leitor proficiente em L2 sabe usar estratégias de forma eficiente, aplicando diferentes estratégias em vários textos e, conseqüentemente, aumentando sua compreensão do texto.

De acordo com Gee (2007), nos videogames a leitura também possui posição central, pois, muitas das informações passadas a ele como, por exemplo, as instruções do jogo ou os comandos que devem realizar são passadas na forma escrita.

Além disso, como já foi visto anteriormente, videogames são textos multimodais, portanto apresentam a informação em várias camadas (modos), como por exemplo: som, imagem, texto, etc. e, graças a isso permitem ao leitor ligar a informação textual à imagem ou som e, dessa forma, aprofundar seu entendimento sobre o item observado.

2.4 Motivação

Krashen (1982) destaca a importância da afetividade no ensino de línguas. Em sua obra, ele propõe 5 hipóteses²⁵ relacionadas a aquisição de L2 e uma delas é a Hipótese de Filtro Afetivo²⁶. Segundo essa hipótese, um aluno com um filtro afetivo alto cria uma barreira que dificulta seu processo de aquisição de um idioma, enquanto que um aluno com um filtro afetivo baixo, está mais propenso a aquisição e, portanto, pode intensificar sua aquisição.

De acordo com o autor mencionado, existem três principais fatores relacionados ao filtro afetivo: Motivação, autoconfiança e ansiedade. Destes três, o aspecto mais importante para este trabalho é a motivação.

Schutz (2003) afirma que a motivação é “elemento-chave” para o aprendizado de línguas e que essa motivação pode ser ativada por fatores internos (como o desejo de autorrealização) ou externos (como um ambiente favorável ao estudo).

Schutz ainda explica que a motivação para o aprendizado de idiomas também pode ser dividida em Direta e Indireta. A motivação direta é a motivação nascida do contato a nova língua e o acesso a uma nova cultura, enquanto que a motivação indireta se refere ao uso do idioma como meio para um fim e nesse tipo de motivação a apreender a língua é uma consequência e não uma causa. Porém, o autor deixa claro que muitas vezes a motivação indireta se torna direta, graças ao fascínio que o idioma exerce no aprendiz.

Gee (2007) afirma que nos videogames, a motivação é um fator central, pois se os jogos não motivassem o jogador a investir horas de sua vida neles, eles jamais sairiam das lojas e seus produtores faliriam. E além de cativantes, os videogames oferecem a possibilidade de criar terreno fértil para o desenvolvimento da motivação indireta, já que se a compreensão das instruções é necessária para o avanço, os jogadores vão em busca de soluções para entender o que é preciso para prosseguir no jogo e, nesse processo, acabam aprendendo sobre o idioma usado no jogo.

Ao combinar essa possibilidade com a instrução formal em sala de aula, tem-se um cenário positivo para o aprendizado e desenvolvimento de habilidades em um novo idioma.

²⁵ As cinco hipóteses propostas por Krashen (1982) são: A distinção entre a aquisição e aprendizagem, A hipótese da ordem natural, A hipótese do monitor, A hipótese de *input* e a hipótese do filtro afetivo.

²⁶ Optamos nos focar apenas nessa hipótese pois é a que mais se relaciona ao tema de motivação.

3 Metodologia

3.1 Método de pesquisa

Nesta pesquisa optou-se por fazer uma pesquisa qualitativa, pois segundo Gerhardt e Silveira (2009) este tipo de pesquisa permite o levantamento de dados que não podem ser quantificados, tais como sentimentos, experiências e opiniões sobre determinado assunto.

Godoy (1995) completa esta posição afirmando que a pesquisa qualitativa possibilita um envolvimento do pesquisador com os fatos e situações estudadas, de forma que se pode recolher os dados diretamente de seus ambientes naturais. A mesma autora ainda afirma que a pesquisa qualitativa é mais interessante de se usar quando o problema da investigação ainda foi pouco explorado.

Por isso, busca-se com esse tipo de pesquisa, compreender fatos que quantitativamente não podem ser descritos por completo e, com isso, fomentar pesquisas futuras.

3.2 Natureza da pesquisa

Yin (2001) define estudo de caso como um estudo empírico cuja investigação acontece dentro de um contexto real de produção do qual o fenômeno a ser observado não pode ou não deve ser analisado de forma separada.

Stake (1995 *apud* TAKESHI 2015) subdivide o estudo de caso em três subcategorias: intrínseco, instrumental e coletivo.

a) Intrínseco: Se refere ao estudo de apenas um único caso buscando elucidar algo relacionado apenas ao caso em questão.

b) Instrumental: Tem um foco mais amplo, busca responder a uma questão teórica maior usando a análise de um caso e, por isso, as experiências e conclusões retiradas deste trabalho podem ser usadas em outros que pretendam analisar alguma questão semelhante.

c) Coletivo: É a análise de vários estudos de caso da mesma natureza para responder a uma indagação.

Para os objetivos do presente trabalho, foi adotado o estudo instrumental, pois a pesquisa foi feita a partir de um caso em particular, do qual serão levantados os dados que irão testar as indagações aqui propostas.

²⁷ Nessa pesquisa, *Console* se refere qualquer equipamento eletrônico dedicado exclusivamente a execução de videogames.

3.3 Contexto da Pesquisa

Esta pesquisa foi realizada em uma instituição de ensino superior de Brasília, com uma classe do programa de extensão permanente do departamento de línguas estrangeiras dessa instituição. Além desta, uma turma do curso de Língua e Literatura Japonesa da mesma instituição supracitada também foi pesquisada.

O *videogame* que foi usado nesta pesquisa se chama *Ni no kuni*. Mais informações serão passadas logo a seguir.

3.4 Participantes

É importante salientar que por motivos de ordem ética, os nomes dos participantes foram substituídos por pseudônimos escolhidos pelos mesmos e que todos os alunos assinaram um termo de consentimento concordando com a utilização de suas respostas neste trabalho e que as falas e ou respostas foram transcritas de maneira fiel ao original, com erros ortográficos e gramaticais, procurando manter a veracidade dos dados.

Os participantes são alunos do curso “Laboratório de língua japonesa” (doravante G1) ofertada no segundo semestre de 2016 pelo curso de Língua e Literatura Japonesa da instituição supracitada. A turma conta com 8 alunos matriculados, dos quais 5 participaram. Todos os alunos são universitários e têm pelo menos sete semestres de estudo do idioma japonês, portanto, possuem domínio intermediário do idioma japonês, porém nem todos os participantes têm muita experiência com *videogames*. A pesquisa contou com 2 alunos e 3 alunas com idades entre 21 e 25 anos.

QUADRO 2: Participantes do G1

Pseudonimo	Idade	Gênero
Bonten	25	Masculino
José	21	Masculino
Maria	22	Feminino
Naga	22	Feminino
Solange	23	Feminino

²⁷ Nessa pesquisa, *Console* se refere qualquer equipamento eletrônico dedicado exclusivamente a execução de *videogames*.

Participaram também os alunos da disciplina “O videogame no aprendizado da língua japonesa”(doravante G2) oferecido no 2º semestre de 2016 pelo programa de extensão permanente da instituição pesquisada. A turma possui atualmente 7 alunos, porém destes apenas 4 alunos participaram. Todos os alunos são universitários com, e tem pelo menos três semestres de estudo do idioma japonês e, portanto, têm domínio básico do idioma japonês e algum nível de experiência com *videogames* em diversas plataformas e de vários tipos diferentes. Os participantes são todos do gênero masculino com idades entre 19 e 22 anos.

QUADRO 3: Participantes do G2

Pseudônimo	Idade	Gênero
Carlos	21	Masculino
Eduardo	19	Masculino
Kaito	22	Masculino
Mate	21	Masculino

Além destas, seguem abaixo outras informações sobre o perfil dos alunos, obtidas por meio da entrevista e questionário:

3.4.1 Tem computador em casa?

Sim Não

Todos os 8 alunos responderam “sim”

3.4.2 Tem algum *console*²⁷ para game?

Sim Não

Apenas Maria afirma não possuir *console*, os outros 7 alunos afirmam ter console

3.4.2.1 Qual?

Nintendo Sony Playstation Microsoft XBox Outra opção

No G1, Bonten e José possuem um Playstation 4 e 3, respectivamente. Solange afirma ter um Xbox, porém ela destaca que o console é de seu irmão.

No G2, todos alunos possuem console para *videogame* e, dentre eles, apenas Carlos possui somente um console em casa (Xbox 360). Mate tem dois consoles da Sony, um

²⁷ Nessa pesquisa, *Console* se refere qualquer equipamento eletrônico dedicado exclusivamente a execução de *videogames*.

Playstation 2 e um Playstation 3. Eduardo tem um Nintendo Wii, Playstation, e um Xbox. Kaito tem um Nintendo 64, Playtation 1, 2 e 3 e um Sega Megadrive

3.4.3 Tem algum dispositivo móvel²⁸?

Sim Não

3.4.3.1 Qual?

Nintendo DS/Game boy Sony PSP Celular/Tablet

Outra opção: _____

Todos os alunos de ambos os grupos responderam “sim”. Todos os 8 participantes possuem celular ou tablet, três alunos do G1 e dois alunos do G2 tem um Nintendo DS ou Game boy e, por fim três do G1 e apenas um do G2 são donos de um PSP

3.4.4 Você joga games?

Sim Não

Dentre todos os participantes entrevistados, apenas Solange e Maria responderam “Não”. Devemos ressaltar que as próximas 6 perguntas foram respondidas apenas pelos alunos que afirmaram “Sim” a essa questão.

3.4.5 Em que plataforma você joga games?

Consoles Computador Dispositivos móveis Outra opção: _____

Baseando-se nas respostas obtidas, a principal plataforma para jogos usada é o computador. Todos os 6 alunos restantes afirmaram usá-lo e, no caso de Carlos, é a única plataforma usada. Em segundo lugar, vieram os dispositivos móveis com 4 respostas e, por fim, vieram os consoles com 3 respostas

3.4.6 Em que local você joga games?

Em casa Na casa de algum parente Na casa de um amigo Na escola LAN House Outra opção: _____

Nesta pergunta, quase todos os alunos afirmaram jogar apenas em casa. Apenas José disse jogar em outros lugares (na casa de algum parente e na casa de um amigo).

3.4.7 Geralmente com quem você joga games?

Sozinho Amigos Familiares Outra opção: _____

²⁸ Para esta pesquisa, dispositivo móvel se refere a qualquer aparelho portátil capaz de reproduzir jogos.

Mais uma vez, apenas José deu uma resposta diferente dos outros participantes. Ele respondeu jogar sozinho, com amigos, familiares e com a namorada, enquanto que os outros optam por jogar apenas sozinho.

3.4.8 Com que frequência você joga games?

- Uma vez por mês Uma vez por semana 2-3 vezes por semana
 4-6 vezes por semana Todos os dias Nos finais de semana
 Outra opção: _____

As respostas aqui foram variadas, com frequências que vão desde uma vez por mês a todos os dias.

3.4.9 Geralmente quanto tempo você joga por sessão?

- 30 minutos entre 30–60 minutos Mais de 1 hora Mais de 2 horas
 Outra opção: _____

Todos os alunos afirmaram jogar mais de 2 horas, com alguns afirmando jogar até mais de 4 horas por sessão de jogo.

3.4.10 Quais são os seus gêneros de games favoritos?

- Puzzle* Aventura RPG/RPG Online Música/Ritmo Simulação
 Esportes Outra opção _____

RPG/RPG Online e Aventura foram considerados os gêneros favoritos com 3 respostas cada, seguido por Simulação com suas respostas e por último *Puzzle* e Esportes com uma resposta cada. Os alunos ainda mencionaram outras duas opções: Luta com 2 respostas e MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) com 1 resposta.

3.4.11 “Há quanto tempo você estuda japonês?”/ “Você já estudava japonês antes de fazer este curso? Se sim, onde e por quanto tempo?”

Os alunos do G1 têm vários tempos de estudo:

- José: 3 anos
- Bonten: 4 anos
- Naga: 4 anos
- Maria: 5 anos
- Solange: 5 anos e meio

Quanto ao estudo prévio ao curso, as participantes Solange e Maria estudaram japonês por 1 ano e meio e 1 ano respectivamente, já os participantes Bonten, José e a participante Naga responderam que não estudavam japonês antes de entrar no curso

No G2, apesar de o tempo de estudo médio do grupo ser parecido a variação de tempo de estudo de individual é bem maior, como visto a seguir:

- Eduardo: 8 meses
- Mate: 3 anos
- Kaito: 5 anos e meio
- Carlos: 7 anos

Outra diferença em relação ao G1 é o fato de todos os participantes do grupo 2 terem feito algum estudo prévio de japonês antes de iniciar o curso, por períodos que variam de 6 meses a 5 anos.

Portanto, pode-se notar que as amostras, provém de fontes bastante variadas e isso contribui para a amplitude dos dados e conclusões aqui apresentadas.

3.4.12. “Você tem experiência com videogames? Se sim, há quanto tempo você joga?”

Esta pergunta buscava definir o nível de experiência com *videogames* dos alunos pesquisados.

Todos participantes do G1 afirmaram ter alguma experiência com *videogames*, porém apenas Bonten e José expressam ter muito mais experiência que os outros participantes. Em termos gerais os níveis vão desde “muito pouco, esporadicamente jogando com meu irmão” (Solange) até “Desde criança, então são mais ou menos 18 anos de experiência” (José).

O G2 apresenta um quadro mais homogêneo em relação a experiência previa com *videogames*, com todos os participantes afirmando ou dando a entender que possuem, no mínimo 15 ou mais anos de experiência.

3.4.13. “Os videogames já o auxiliaram a aprender algum idioma? Se sim, qual idioma e o que você aprendeu?”

Dos integrantes do G1, apenas José afirma que *videogames* o auxiliaram a aprender idiomas (em seu caso, o inglês) e na entrevista ele explica que a habilidade mais praticada em *games* foi a leitura.

Já em relação ao G2, os resultados foram o exato oposto, todos os alunos aprenderam algo sobre algum idioma (quase todos se referiram ao inglês). Kaito afirma que *videogames* auxiliaram até mesmo o seu aprendizado de japonês e eles apontam vocabulário e compreensão oral como alguns dos itens aprendidos.

Essas respostas deixam clara a diferença do perfil dos alunos de ambas as turmas pesquisadas, pois pode-se perceber que os alunos do G1 têm menos contato com *videogames* e não usam tanto quanto os alunos do G2. Isso garante uma abrangência maior dos resultados obtidos nessa pesquisa, visto que os alunos dos dois grupos possuem perfis distintos, sendo um grupo (G1) formado por alunos de graduação em língua japonesa, com mais experiência com o idioma e menor experiência com *videogames*. Enquanto outro grupo (G2) é formado por alunos com perfil oposto (menos experiência com a língua, mais experiência com *videogames*).

3.5 Descrição do programa de extensão permanente pesquisado

O Programa Permanente de Extensão pertence ao Departamento de Línguas Estrangeiras e Tradução e sua sede se localiza na própria instituição de ensino superior, porém as aulas acontecem nas salas da própria instituição. Adultos são o público-alvo do programa de extensão, com um foco maior em alunos dos cursos de graduação oferecidos e que, portanto, formam a maior parte do público atendido.

Atualmente, são ofertados cursos de 14 idiomas diferentes, entre eles, Japonês, Inglês, Turco e outros. O programa conta com turmas específicas para idosos, além de cursos temáticos e de aperfeiçoamento. Quanto às turmas, o Japonês conta com turmas que vão desde o Básico 1 até o Avançado 5 que podem ter até 13 alunos.

Os Professores do programa de extensão costumam ser alunos ou ex-alunos formados pelo próprio curso de Letras da instituição, porém existem professores que não são ex-alunos. Quanto aos horários, a maioria das aulas é no período da manhã, a partir da 08h, e no início da tarde, a partir das 12h. Para quem não tem disponibilidade nesses horários são ofertadas turmas nos sábados.

3.6 Descrição do curso “O videogame no aprendizado da língua japonesa”

A proposta do curso é analisar vários jogos eletrônicos de diferentes períodos históricos e suas possibilidades de uso no ensino e aprendizagem de língua japonesa. Com

base, nos pressupostos de Gee e outros autores da área da aprendizagem o curso busca estimular a independência e autonomia dos aprendentes.

O curso tem carga horária de 30 horas, seu público-alvo é a comunidade interna e externa da instituição e os alunos devem ter, pelo menos três semestres de estudo da língua japonesa antes de participar do curso.

3.7 Descrição da disciplina Laboratório de língua japonesa

A disciplina é ofertada no último período do curso de Língua e Literatura Japonesa da instituição pesquisada. O objetivo desta matéria, formar bons leitores em língua japonês e, portanto seu foco reside no desenvolvimento e aperfeiçoamento de técnicas de leitura no idioma japonês

A carga horária da disciplina é de 60 horas, seu público-alvo são os alunos do curso de Língua e Literatura Japonesa e tem como pré-requisito Japonês 7, disciplina ofertada a partir do sétimo período do curso.

3.8 Descrição do jogo *Ni no Kuni*

O jogo conta a história de Oliver e sua jornada para salvar a própria mãe, que morre depois de salvá-lo de um acidente. O jogo é apresentado em uma perspectiva de terceira pessoa, e os jogadores tem liberdade para explorar o mundo de *Ni no Kuni*, ao cumprir missões e encontrar companheiros de jornada.

O recorte escolhido começa a partir do momento que Oliver vai para *Ni no Kuni* e deve encontrar um castelo onde percebe que para conseguir entrar ele deve ajudar as pessoas que ali estão, e a forma de fazê-lo é ir para a floresta ao norte e encontrar a árvore anciã da floresta que lhe concederá poderes necessários para a tarefa. Este recorte foi escolhido, pois começa logo após o fim das instruções básicas passadas pelo próprio jogo. Dessa forma, os alunos entram diretamente na prática real do jogo, além disso, permite a isonomia de tratamento, pois todos os alunos podem iniciar o jogo a partir do mesmo ponto.

4 Coleta de Dados

4.1 Instrumentos

Buscando oferecer maior validade aos dados, foram usados três instrumentos de coleta de dados: o Questionário misto, a observação dos alunos e a entrevista semiestruturada.

4.1.1 Questionário misto

Questionário pode ser usado para coletar informações sobre sentimentos, impressões e experiências por parte dos indivíduos testados através de perguntas formuladas pelo pesquisador.

Gerhardt e Silveira apresentam os três tipos de questões que podem aparecer em um questionário:

- Abertas: Onde o informante responde livremente, sem opções pré-determinadas a serem escolhidas.
- Fechadas: Questões com opções definidas previamente pelo pesquisador e o informante deve escolher uma delas
- Mistas: Questões com respostas pré-definidas, porém com opção de resposta livre.

Um questionário misto é aquele que usa mais de um tipo de questão e foi escolhido como instrumento de coleta desta pesquisa, pois a utilização de itens abertos e fechados permite uma coleta de dados mais completa, além de possibilitar a triangulação com as respostas obtidas através de os outros instrumentos utilizados.

4.1.2 Observação dos alunos

Através da observação podemos analisar dados e questões que não podem ser verificados por meio de outras formas de análise. Sobre isso Gerhardt e Silveira afirmam:

Essas questões não podem ser coletadas como, por exemplo, um conjunto (ou uma amostra) de pedras que reunimos e colocamos numa caixa e enviamos para um laboratório para análise. A compreensão dessas questões (subjetivas) se constrói, não está dada. (GERHARDT, SILVEIRA, 2009, p.101)

As observações têm o intuito investigar as reações dos alunos ao lidar com o *game* proposto nesta pesquisa e dessa forma conseguir dados dentro de seu contexto específico. A observação feita foi do tipo participante, sobre participação Gerhardt e Silveira explicam

Seu objetivo é mergulhar na vida de uma comunidade, de um serviço, de um grupo social, etc. Porque estar no ambiente é uma condição necessária para acessar a fontes de informações importantes e diversas, em campos aparentemente distantes do problema estudado, mas que permitem compreender o fenômeno em toda a sua extensão. (GERHARDT, SILVEIRA, 2009, p.101)”

4.1.3 Entrevista semiestruturada

A entrevista semiestruturada foi escolhida como ferramenta de coleta de dados pois, acredita-se que seu objetivo é obter informações subjetivas dos pesquisados sobre determinados tópicos apresentados pelo pesquisador. Dessa forma, pode-se conseguir dados sobre impressões e sentimentos dos alunos, não apenas pela resposta, mas também pela reação apresentada pelo aluno ao responder.

4.2 Procedimentos para a coleta de dados

A coleta de dados foi feita na própria instituição de ensino, no período do dia 01 de novembro a 04 de novembro de 2016. Com os alunos do G1, a aplicação do jogo e o questionário foram feitos no dia 01 e a entrevista no dia 03. Já com os alunos do G2 toda a coleta de dados foi feita no mesmo dia (04/11)

Os dados foram coletados da seguinte maneira:

1. Primeiramente, cada aluno jogou a mesma parte *videogame* individualmente, de forma livre usando quaisquer maneiras que julgar necessário para auxiliar o avanço na tarefa;
2. Paralelamente à aplicação do *videogame*, ocorreu a observação dos alunos com a tomada de notas;
3. Após o aluno atingir o tempo limite de jogo (10 min. aprox²⁶), foi aplicado o questionário e a entrevista gravada

4.3 Procedimentos para a análise de dados

- a) Coleta de dados dos participantes sobre o uso de estratégias de leitura usadas em *videogames*
- b) Identificação das estratégias de leitura usadas pelos alunos durante o jogo

²⁶ Devido as limitações de tempo e quantidade de participantes dessa pesquisa, optamos por limitar o tempo de jogo em 10 minutos para cada participante.

- c) Descrição das ações dos participantes
- d) Triangulação dos dados coletados
- e) Análise e interpretação dos dados, relacionando a prática de jogar a aprendizagem de japonês

4.4 Resultados

A seguir apresentaremos os resultados obtidos através da coleta de dados, porém deve-se ressaltar que devido ao tempo limitado da pesquisa, alguns dados não puderam ser coletados em sua totalidade.

Primeiramente, serão mostradas as respostas obtidas nas entrevistas e em seguida as respostas obtidas nos questionários, pois com as entrevistas pôde-se fazer um perfil geral dos participantes. Entre as exposições de respostas, serão incluídos comentários e análises observadas por parte do pesquisador, procurando relacionar as respostas obtidas com o referencial teórico apresentado. Finalmente, serão retomadas as perguntas de pesquisa que serão respondidas com as conclusões apontadas pelos dados.

4.4.1 Respostas das entrevistas

As entrevistas foram feitas com oito participantes, sendo 4 de cada grupo (a participante Naga do G1, não pode participar das entrevistas por motivos de saúde) a maior parte das perguntas foram de múltipla escolha. As 10 primeiras perguntas da entrevista se referem a dados sobre o perfil dos alunos, que já foram apresentados anteriormente, portanto a análise das respostas se iniciará a partir da 11ª pergunta.

4.4.1.1 No jogo *Ni no Kuni*, como você compreendeu onde precisava ir e o que fazer?

Aqui, os alunos foram unânimes em apontar as imagens (mapa do jogo) e o texto como fontes primárias de informação para o avanço no jogo. Alguns deles, como Carlos, Maria e Solange, afirmaram, inicialmente, ter dificuldades em entender o que deveriam fazer até o momento em que perceberam a presença do mapa e a indicação do objetivo, nele marcado.

Ao alcançar o primeiro objetivo, a maior parte dos participantes passou a usar os textos apresentados como indicação de onde deveriam ir, mas alguns participantes como Mate e Maria continuaram a depender das indicações do mapa.

Isso demonstra a multimodalidade presente nos *videogames* que permite que as informações sejam transmitidas por múltiplos modos de comunicação, garantindo dessa forma que a mensagem possa ser transmitida para mais receptores pois mesmo que o receptor não compreenda plenamente um dos modos utilizados, ele ainda poderá utilizar-se dos outros modos para preencher as lacunas de compreensão.

4.4.1.2. Ainda sobre *Ni no kuni*, como você compreendeu a função dos botões de comando?

De acordo com as respostas, a experiência prévia com videogames foi um fator importante nesse momento. Os participantes José, Kaito, Mate, Bonten e Eduardo afirmaram que baseados em suas experiências com jogos do mesmo gênero de *Ni no kuni* deduziram os comandos do jogo. Por outro lado, alunos com menos experiência de jogo optaram por seguir os comandos indicados na tela ou seguir o método de tentativa-e-erro para descobrir as funções dos botões de comando.

4.4.1.3. Se houvesse mais tempo, que estratégias você adotaria para compreender o texto de *Ni no kuni*?

Nessa pergunta, todos os alunos concordaram que se houvesse mais tempo eles usariam dicionários e/ou gramáticas para procurar o significado de palavras desconhecidas e para compreender melhor o jogo. Mas outras respostas interessantes também surgiram como a de Eduardo que diz:

Excerto 1: “...eu sentaria pra ler realmente, pegaria um dicionário, tentaria entender pelo contexto, repetiria as palavras pra poder fixar, até mesmo para treinar escreveria as palavras, acho que algo mais técnico, pra sentar e absorver com mais calma...”

4.4.1.4. Como você sugere que jogos sejam usados no ensino de japonês para facilitar a aprendizagem?

Os alunos deram diversas sugestões de trabalho com *videogames* em sala:

Excerto 2: “Jogar durante a aula e, tipo, aí vai parando e explicando cada coisinha, o que que é pra fazer...” (Maria)

Excerto 3: “Fora de sala, seria interessante usar ele como treino de compreensão textual. Por exemplo, você passava uma (incompreensível) do jogo pra todos os alunos, se todo mundo tivesse acesso aquele console, e quando chegasse em sala fosse feito um diálogo com os alunos sobre o que deveria ter sido feito no jogo, o que aconteceu no jogo, explicando na língua-alvo...” (José)

Excerto 4: “Jogar previamente em casa, aí depois discutir em sala de aula...”(Kaito)

As outras sugestões dos alunos foram parecidas com as das falas supracitadas e optou-se por não as mencionar aqui.

4.4.2 Respostas dos questionários

As 6 primeiras perguntas se referem apenas a dados de perfil, que já foram apresentados previamente, por isso não serão revistas aqui. A análise será iniciada a partir da 7ª pergunta.

4.4.2.1. “Você procura ler textos em japonês fora da sala de aula? Se sim, qual tipo?”

Do G1, apenas Maria respondeu negativamente, enquanto os outros participantes deram respostas variadas, porém alguns itens devem ser destacados, pois apareceram em mais de uma resposta. São eles: Mangá (Naga e José), Jogos (José e Bonten) e Redes Sociais (José e Bonten) o que demonstra um interesse dos alunos por fontes de contato com o idioma diversificadas das comumente apresentadas em sala, com alguns deles procurando usar jogos por conta própria.

Porém, no G2, as respostas foram mais negativas. Apenas Kaito afirma procurar ler textos fora da sala, entretanto é importante destacar que ele também usa jogos como fonte de contato com o japonês. Entretanto, apesar de não procurarem textos por conta própria, eles procuram ler os textos que lhes são passados ou que eventualmente encontram por acaso.

As próximas perguntas já se referem diretamente ao uso de estratégias de leitura dos participantes em textos escritos em japonês. Após marcar opção que julgava adequada, a questão orienta o participante a organizar as estratégias apresentadas em ordem de

importância, atribuindo a cada opção um valor numérico, quanto mais baixo o valor menos importante é a estratégia para o aluno e vice-versa.

4.4.2.2. “Qual sua primeira reação ao ler um texto em japonês? (Escolha apenas uma opção)”

() Eu me foco diretamente na leitura do texto procurando fazer anotações, pesquisar em dicionários ou gramáticas, adivinhar significados pelo contexto, etc. **(se você marcou essa opção, vá para o item 8.1)**

() Eu me concentro na forma de ler texto procurando eliminar as distrações, pesquisando sobre o tema do texto para entendê-lo melhor, me focando nas partes que chamam atenção, etc. **(se você marcou essa opção, vá para o item 8.2)**

() Eu aproveito a oportunidade para interagir com os colegas e com o professor, esclarecendo dúvidas sobre o texto **(se você marcou essa opção, vá para o item 8.3)**

Todos os alunos de ambos os grupos indicaram a preferência ao uso estratégias cognitivas (O’MALLEY; CHAMOT,1990) ao ler textos em japonês. Quanto a ordem de importância atribuída pelos alunos, apresentaremos os resultados nos gráficos a seguir:

GRÁFICO 1: Estratégias de leitura de textos em japonês do Grupo 1

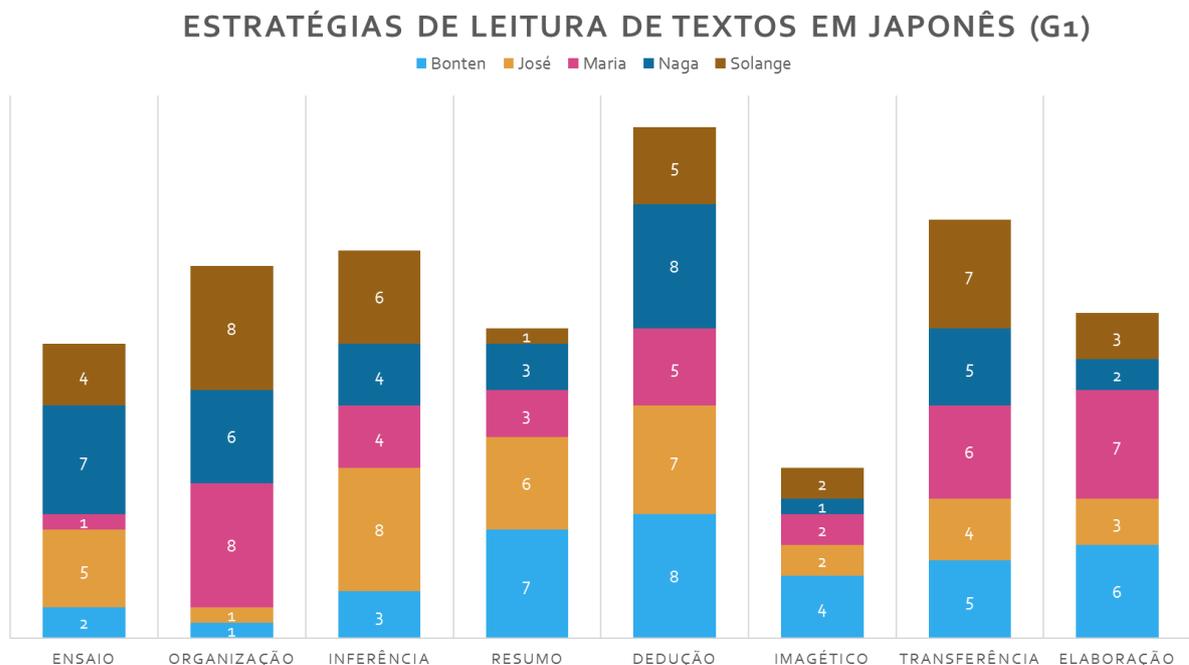
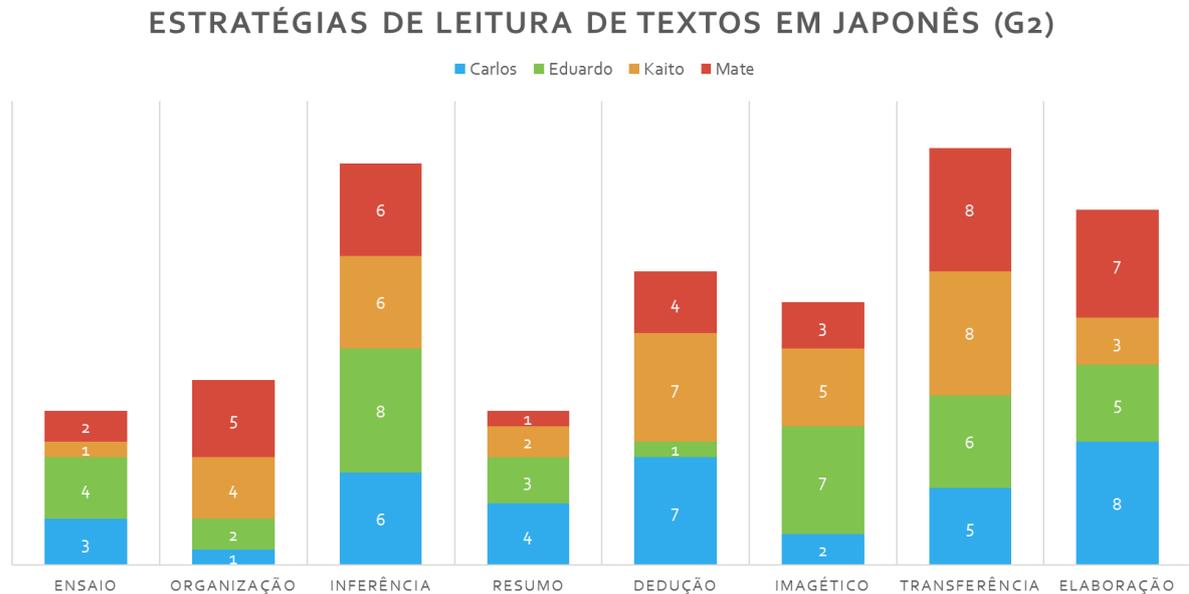


GRÁFICO 2: Estratégias de leitura de textos em japonês do Grupo 2



À primeira vista nota-se uma grande variação individual em relação ao nível de importância atribuído pelos participantes, porém, em uma análise mais atenta pode-se perceber que (baseando-se na média aritmética das respostas apresentadas) no G1 as três estratégias mais importantes são Dedução, Transferência e Inferência, nesta ordem. No G2, as três escolhidas foram Transferência, Inferência e Elaboração.

Essa diferença talvez possa ser explicada pelo foco linguístico-gramatical do curso de Língua e literatura japonesa da instituição, voltada para a formação de professores de língua japonesa. É possível perceber também que, para ler textos, os alunos do G1 usam uma variedade maior de estratégias que os alunos do G2, isso talvez aconteça, pois, são alunos do curso de Letras-Japonês e, graças a isso têm maior experiência e desenvoltura ao lidar com os mesmos.

A nona e décima pergunta apresentavam mais alguns dados de perfil já apresentados, portanto avançaremos para a décima primeira pergunta.

4.4.2.3. “Você gostou de jogar Ni no Kuni? Por quê?”

Aqui procurou-se levantar dados em relação as questões afetivas relacionadas ao *game* usado nesta pesquisa. Todos os alunos responderam positivamente à primeira pergunta e os motivos para a resposta foram variados. Boa parte dos alunos mencionaram a arte e/ou design

do jogo, mas os participantes Bonten e Solange, também chamaram atenção a linguagem simples e fácil do jogo.

4.4.2.4. “O nível dos textos de Ni no Kuni estava adequado a seu nível de leitura em japonês?”

No G1, os participantes consideraram que o texto do jogo, de forma geral, foi compreensível, porém eles apontaram ter dificuldades em entender alguns vocabulários. Como visto o comentário de Solange

Excerto 5: “...a leitura é simples, com a utilização do hiragana, faltando a pesquisa de vocabulários”.

Os participantes do G2, entretanto, tiveram mais dificuldades em entender o que se passava, com Eduardo e Mate afirmando que o nível dos textos não estava compreensível. Contudo, Eduardo afirma que

Excerto 6: “...mesmo não lendo tudo, compreendi palavras-chave que me fizeram compreender o contexto”.

Por outro lado, Carlos e Kaito, deram respostas semelhantes às dos alunos do G1, apontando as mesmas dificuldades com vocabulário e chamando outra dificuldade: o uso de dialeto, por parte de um dos personagens do *game*.

É importante notar essa característica típica dos *videogames* de trabalhar conteúdos linguístico que normalmente não são abordados em sala, como o uso de dialetos, ou até mesmo questões culturais, sociais ou históricas. Tal fato remete ao multiletramento presente em *videogames*, como apontado por Vidal (2011)

Considerando todas as respostas até pode-se concluir que *videogames* apresentam grande potencial de uso para aprendizado de idiomas, porém, é preciso levar em conta o nível de proficiência dos alunos ao escolher um jogo a ser trabalhado. Um jogo muito complexo pode acabar se tornando frustrante e afetar a motivação dos alunos.

4.4.2.5. “Qual foi sua primeira reação ao ler os textos de Ni no Kuni? ”

() Eu me foquei diretamente na leitura do texto procurando fazer anotações, pesquisar em dicionários ou gramáticas, adivinhar significados pelo contexto, etc. **(se você marcou essa opção, vá para o item 13.1)**

() Eu me concentrei na forma de ler texto procurando eliminar as distrações, pesquisando sobre o tema do texto para entendê-lo melhor, me focando nas partes que chamam atenção, etc. **(se você marcou essa opção, vá para o item 13.2)**

() Eu aproveitei a oportunidade para interagir com os colegas e com o professor, esclarecendo dúvidas sobre o texto **(se você marcou essa opção, vá para o item 13.3)**

Esta questão foi construída no mesmo formato da pergunta nº8, buscando identificar as estratégias de leitura aplicadas ao jogo *Ni no Kuni* e estabelecer uma comparação entre as estratégias usadas em textos em japonês. Os resultados serão apresentados nos gráficos a seguir:

GRÁFICO 3: Estratégias de leitura dos textos de *Ni no Kuni* do Grupo 1

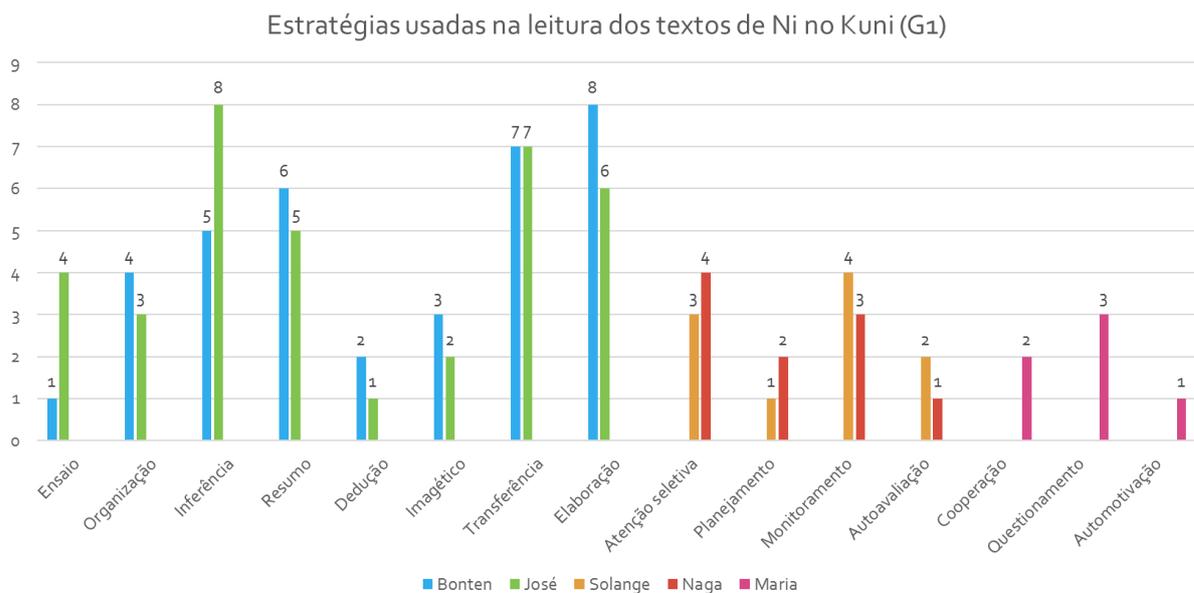
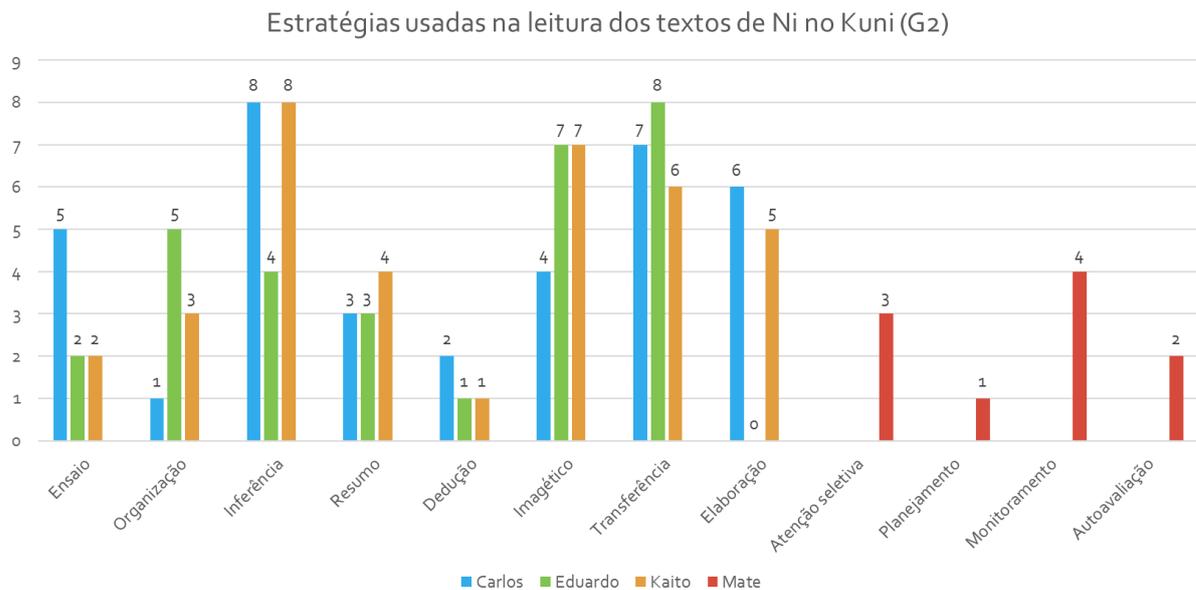


GRÁFICO 4: Estratégias de leitura dos textos de *Ni no Kuni* do Grupo 2

Como é possível notar, houve uma diversidade maior de estratégias usadas para a compreensão dos textos de *Ni no kuni*.

Nos dois grupos, os a maioria dos alunos com mais experiência em jogos optarem por continuar usando estratégias cognitivas, especialmente as estratégias de Inferência e Transferência, mas a estratégia de Elaboração (para os alunos do G1) e a estratégia Imagética (para os alunos do G2) ganharam prioridade maior quando comparadas aos resultados do gráfico anterior. Quando eles foram questionados em entrevista sobre o motivo dessa diferença surgiram algumas explicações, tais como: as diferenças entre um texto comum, tais como a maior presença de imagens e sons (Carlos), o teor lúdico da atividade (Bonten) ou até mesmo o tempo limitado da atividade (Kaito)

Por outro lado, houve alunos que optaram como sendo importantes estratégias totalmente diferentes daquelas percebidas anteriormente. Esse foi o caso de Solange, Maria e Naga do G1 e Mate do G2. Solange, Naga e Mate, escolheram usar estratégias metacognitivas para compreender os textos do *videogame*, elencando como principais Atenção seletiva e Monitoramento. Para explicar sua mudança, Solange e Mate chamam atenção a importância do contexto e da interatividade presentes nos *videogames* que tornam necessária uma alteração na forma de compreender os textos apresentados. (Naga não pôde participar das entrevistas).

Finalmente, Maria foi a única participante a usar estratégias sociais/afetivas para facilitar sua compreensão de *Ni no Kuni* e marcou como principal estratégia o

Questionamento, pois durante o jogo ela fez várias perguntas ao pesquisador, que se limitou a responder apenas uma vez com o mínimo de informação possível, para não comprometer a imparcialidade e validade dos dados coletados. Posteriormente, Maria comenta na entrevista que sua escolha de estratégia foi determinada pelo tempo curto da atividade e, se houvesse mais tempo, ela poderia ter adotado outra estratégia.

4.4.2.6. “Qual foi sua maior dificuldade para entender os textos de Ni no Kuni?”

Tanto os alunos do G1 quanto os do G2 apontaram ter dificuldades semelhantes ao lidar com os textos de *Ni no Kuni*. 3 alunos disseram ter dificuldades com o dialeto falado por um dos personagens, 2 disseram ter problemas com a compreensão do contexto geral da história, dado o fato que eles começaram a jogar a partir de um recorte que já estava em andamento. Vários deles tiveram dificuldade em reconhecer alguns vocábulos em *Kanji* ou *katakana* e, por fim dois alunos identificaram como problema, a própria falta de conhecimento do idioma.

4.4.2.7. “Na sua opinião, os videogames podem ser uma ferramenta útil para o ensino e aprendizado do japonês? Por quê? ”

Todos os alunos pesquisados de ambos os grupos concordaram que *videogames* podem ser uma ferramenta útil para o ensino da língua japonesa e listaram várias razões para justificar sua resposta:

Excerto 7: “...pois já utilizei videogames para aprender inglês e sou fluente graças a isso. Acredito que, com o japonês, aconteça o mesmo.” (Eduardo)

Excerto 8: “O jogador, por estar imerso no jogo (as vezes até diretamente), pode estar muito mais apto a aprender do que utilizando livros didáticos” (Kaito)

Excerto 9: “Porque é uma forma de entretenimento que pode motivar quem gosta a ir atrás e procurar mais sobre a língua, principalmente quando essa é a única opção para se seguir em um jogo.” (Carlos)

Excerto 10: “...acredito que pode ser uma ferramenta útil, interativa e motivacional.” (Solange)

Excerto 11: “Se pega um jogo no nível do seu japonês, jogando esse jogo...treina vocabulário, gramática e audição tudo de uma vez”

As opiniões dos alunos corroboram os argumentos de Gee (2007), especialmente no que se refere a motivação proporcionada pelos *games* e o princípio da prática, também remetem a DeHaan (2005, 2008, 2010) e a Oliveira e Campos (2013) dando suporte ao conceito de *videogames* como ferramentas de aprendizagem.

4.4.2.8. “Você gostaria que videogames fossem usados mais vezes em sala de aula? Por quê?”

Quase todos concordaram com uso de *games* em sala, apontando a possibilidade de um aprendizado descontraído, sem pressões (o que remete ao princípio da moratória social de Gee) e motivador em uma mídia tão rica quanto músicas, livros ou vídeos. Além disso, eles chamam atenção ao fato de *videogames* permitirem o multiletramento como evidenciado na resposta de Kaito: “Além de ser uma ferramenta mais lúdica, trazendo descontração, também pode ser utilizado no ensino de idiomas, cultura, literatura, entre outros.”

Apenas José discordou dessa possibilidade argumentando que: “...porque como ferramenta lúdica não funcionaria para sala de aula, uma vez que o aluno teria melhor desempenho em casa, mantendo seu ritmo de jogo e consulta a dicionários, etc.”. Entretanto, é importante notar que ele não descartou totalmente o uso de *videogames* para o ensino, mas ele acredita que seu uso seja mais eficiente fora de sala.

5 Conclusões

5.1 Respostas as perguntas de pesquisa

Para as conclusões serão retomadas as perguntas de pesquisa, como forma de respondê-las à luz dos resultados aqui expostos.

Qual a utilidade dos *videogames* para o desenvolvimento de estratégias de leitura e ensino de japonês?

Analisando as respostas obtidas, pode-se perceber que

- a) *Videogames* tem várias possibilidades de uso para o ensino do japonês, pois como apontado por vários alunos pesquisados, os *games* são ferramentas interativas, cativantes e multimodais, o que permite um variado leque de opções para sua utilização.
- b) Para o desenvolvimento de estratégias de leitura os *videogames* são especialmente interessantes, visto que para avançar no jogo, os alunos tiveram que trabalhar com os textos apresentados, além de contar com outras fontes de informação como suporte para sua compreensão. Além disso, por ser texto com características diferentes dos textos comuns, os *videogames* auxiliam o aluno a ganhar flexibilidade e desenvoltura ao ler textos em língua japonesa.
- c) Entretanto, ao usar essa ferramenta o orientador da atividade deve levar em consideração o nível de seus alunos e então escolher um jogo adequado a ele, pois um jogo muito complexo pode gerar frustrações e desmotivação.
- d) Os *videogames* podem ser usados tanto em sala quanto fora dela, de acordo com sugestões dos alunos pesquisados, dentro de sala é mais interessante usá-los de maneira mais pausada com o auxílio do orientador. Fora de sala, seria melhor deixar os estudantes jogarem livremente e, posteriormente fazer uma análise do conteúdo com todos.

Como os aprendizes lidam com a introdução de uma nova ferramenta não convencional para a prática de leitura?

- a) Muitos dos alunos participantes dessa pesquisa, já possuem experiência prévia com *videogames*, portanto para eles foi especialmente interessante usar como ferramenta de aprendizado algo que eles já usam cotidianamente em seu entretenimento

- b) Os alunos com menos contato com jogos também puderam fazer uso desta ferramenta, porém, visto que eles apresentaram mais dificuldade, é interessante que eles recebam algumas instruções prévias de como lidar com *game* antes de iniciar seu contato com o jogo.
- c) Em suma, pode-se concluir que *videogames* têm grande aceitação entre os alunos e, com algum auxílio do orientador pode-se criar um ambiente positivo para a aprendizagem através do ato de jogar

Como os videogames podem melhorar a motivação dos alunos em relação ao conteúdo aprendido?

- a) Os alunos pesquisados apontaram que usando uma ferramenta lúdica, como o *videogame*, para aprendizagem pode-se aumentar o interesse do aluno no conteúdo ensinado que deixa de ser visto como uma obrigação e passa a ser visto como diversão
- b) Os alunos, ao perceber os *videogames* como objetos voltados para o entretenimento, retiram dele a carga de pressão que normalmente vem acompanhada de uma atividade de aprendizado comum, isso contribui para manter o filtro afetivo dos alunos baixo (KRASHEN, 1982).

5.2 Contribuições do estudo

O presente trabalho procurou identificar a influência do uso de *videogames* na prática do ensino de língua japonesa. Por ser uma área de pesquisa ainda recente e possuir poucos trabalhos publicados, esperamos que este trabalho sirva como referência para futuros pesquisadores e pesquisadoras interessados em investigar o uso de *videogames* para o ensino.

5.3 Limitações do estudo

Devido curto tempo de pesquisa, pudemos investigar apenas 9 alunos de duas turmas, dos quais um deles não pode participar das entrevistas. Além disso, devido ao grande volume de dados, análise não pode ser tão profunda quanto gostaríamos, por isso procuramos resumir e condensar o conteúdo das respostas obtidas para facilitar a análise.

5.4 Sugestões de pesquisa

Para pesquisas futuras faz-se necessário o uso de outros tipos de *games*, para avaliar a influência de vários gêneros de games, além de um estudo de caso e/ou pesquisa-ação que

verifique a real evolução de turmas que usam *videogames* como ferramenta de aprendizado em comparação a turmas comuns.

5.5 Considerações Finais

A presente pesquisa procurou identificar as estratégias de leitura adotadas pelos alunos ao ler textos em japonês, investigar o uso de *videogames* na prática da leitura em japonês e como os videogames podem afetar a motivação dos alunos ao aprender este idioma. Concluímos que o uso dos videogames é benéfico a prática da leitura em japonês e seu uso como ferramenta de aprendizado estimula o uso de diversas estratégias para o sucesso da tarefa, essa prática contribui para um desenvolvimento mais amplo das habilidades do aluno.

Somado a isso, pudemos perceber que o caráter lúdico e descontraído dos *videogames* aumenta a motivação dos alunos e diminui seu filtro afetivo, tornando o aprendizado mais efetivo. Porém, ao escolher e usar *games* para o ensino, o professor deve estar atento ao nível de proficiência dos alunos e garantir que ele seja compatível com o nível do jogo. Além disso, é interessante que o professor saiba o grau de afinidade de seus alunos com *games*, pois para aqueles cuja experiência com *games* seja menor, podem ser necessárias algumas orientações prévias ao uso do jogo.

6 Referências bibliográficas

- CASTANHA, D.; DE CASTRO, M. B. A necessidade de refletir sobre as estratégias pedagógicas para atender à aprendizagem da Geração Y. **Revista de EDUCAÇÃO do Cogeime**, v. 19, n. 36, p. 27-38, 2010. Disponível em: <<http://www.cogeime.org.br/wp-content/uploads/2011/11/36Artigo02.pdf>>, Visualizado em: 28 de setembro de 2016
- COSCARELLI, C. V. Entendendo a leitura. **Revista de Estudos da Linguagem**, v. 10, n. 1, p. 7-27, 2002.
- DEHAAN, J. W.. Acquisition of Japanese as a foreign language through a baseball video game. **Foreign Language Annals**, v. 38, n. 2, p. 278-282, 2005.
- _____. **Video games and second language acquisition: the effect of interactivity with a rhythm video game on second language vocabulary recall, cognitive load, and telepresence**. 2008.
- _____. REED, W. Michael; KUWADA, K.. The Effect of Interactivity with a Music Video Game on Second Language Vocabulary Recall. **Language Learning & Technology**, v. 14, n. 2, p. 74-94, 2010
- GEE, J. P. *What video games have to teach us about learning and literacy*. 1. ed. New York, NY: Palgrave Macmillan, 2007
- GERHARDT, T. E.; SILVEIRA, D. T.. **Métodos de pesquisa**. PLAGEDER, 2009.
- GODOY, A. S. Introdução à pesquisa qualitativa e suas possibilidades. **Revista de administração de empresas**, v. 35, n. 2, p. 57-63, 1995.
- GÜRSES, M. Ö.; BOUVET, Eric. Investigating reading comprehension and learning styles in relation to reading strategies in L2. **Reading in a Foreign Language**, v. 28, n. 1, p. 1, 2016.
- KRASHEN, S. Principles and practice in second language acquisition. 1982.
- KRESS, G. (Ed.). **Multimodal teaching and learning: The rhetorics of the science classroom**. A&C Black, 2001.
- LISBOA, E. S.; COUTINHO, C. P.. Generation X, Y and Z: challenges for teaching and learning. **EDEN 2012**, 2012.
- OLIVEIRA, K. S. de; CAMPOS, M. S. F.. O ensino-aprendizagem de língua inglesa como LE através de videogames não didáticos. 2013. 81 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) – Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Curitiba, 2013.
- O'MALLEY, J. M.; CHAMOT, A. U. **Learning strategies in second language acquisition**. Cambridge university press, 1990.
- PANG, Elizabeth S. et al. **Teaching reading**. Brussels,, Belgium: International Academy of Education, 2003.
- SCHÜTZ, Ricardo. "Motivação e Desmotivação no Aprendizado de Línguas" English Made in Brazil . Disponível em: <www.sk.com.br/sk-motiv.html> Visualizado em: 07 de setembro de 2016
- STAKE, R. E. **The art of case study research**. London: SAGE Publications, 1995.

TAKANO, T. Y. T. Estratégia de leitura: língua japonesa como L2. 2013. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) – Universidade de Brasília, Brasília

TAKECHI, R. S., Crenças e ações dos alunos de língua japonesa como língua estrangeira acerca das estratégias de aprendizagem utilizadas em sala de aula, 2015 Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) – Universidade de Brasília, Brasília,

THE NEW LONDON GROUP. A pedagogy of multiliteracies: Designing social futures. **Harvard educational review**, v. 66, n. 1, p. 60-93, 1996.

VIDAL, C. D. et al. Multimodalidade e traduções funcionais para investigar a aquisição de segunda língua em gamers. 2011.

XAVIER, A. C.. Letramento digital: impactos das tecnologias na aprendizagem da Geração Y. **Calidoscópico**, v. 9, n. 1, p. 3-14, 2011.

YIN, R. K. Estudo de caso: planejamento e métodos, trad. Daniel Grassi - 2.ed. -Porto Alegre : Bookman, 2001.

APÊNDICE A – TERMO DE CONSENTIMENTO

Universidade de Brasília – UnB

Instituto de Letras – IL

Departamento de Línguas Estrangeiras e Tradução – LET

Pesquisador: João Paulo Santos Francisco

Orientador: Prof. Valdeilton Oliveira

Termo de Consentimento

Eu, _____, declaro que concedo ao pesquisador João Paulo Santos Francisco, o uso de dados coletados por meio de questionário escrito, entrevista oral gravada e observação em sala de aula filmada e concordo em participar voluntariamente de sua pesquisa, assegurando que as informações por mim divulgadas serão verídicas. Estou ciente que:

- A minha participação é voluntária e que, em nenhum momento me senti coagido(a) a participar.
- Posso retirar o meu consentimento e encerrar minha participação em qualquer estágio da pesquisa.
- Todas as minhas respostas escritas ou orais permanecerão anônimas e a minha identidade será totalmente resguardada, sendo apenas identificada por pseudônimo.
- As minhas respostas poderão ser utilizadas no todo ou em parte em monografia, artigos e em comunicações em congressos.
- A minha participação nesta pesquisa inclui preenchimento de um questionário escrito e a participação de uma entrevista oral.

Fui informado(a) de que terei a minha identidade preservada por pseudônimo, conforme um dos princípios éticos da investigação acadêmica. Afirmando que recebi uma cópia deste termo de consentimento.

Brasília, ____ de _____ de 2016.

(Assinatura do(a) participante)

APÊNDICE B – QUESTIONARIO

Questionário Misto

1) **Nome:** _____

2) **Pseudônimo:** _____

3) **Idade:** ____ anos

4) **Gênero:**

() Masculino () Feminino

5) **Há quanto tempo você estuda japonês?**

6) **Você já estudava japonês antes de fazer este curso? Se sim, onde e por quanto tempo?**

7) **Você procura ler textos em japonês fora da sala de aula. Se sim, qual tipo?**

8) **Qual sua primeira reação ao ler um texto em japonês? (Escolha apenas uma opção)**

() Eu me foco diretamente na leitura do texto procurando fazer anotações, pesquisar em dicionários ou gramáticas, adivinhar significados pelo contexto, etc. **(se você marcou essa opção, vá para o item 8.1)**

() Eu me concentro na forma de ler texto procurando eliminar as distrações, pesquisando sobre o tema do texto para entendê-lo melhor, me focando nas partes que chamam atenção, etc. **(se você marcou essa opção, vá para o item 8.2)**

() Eu aproveito a oportunidade para interagir com os colegas e com o professor, esclarecendo dúvidas sobre o texto **(se você marcou essa opção, vá para o item 8.3)**

8.1) Em uma escala de 1 à 8, marque quais estratégias cognitivas você julga mais importantes para facilitar a compreensão de um texto? (1= menos importante; 8 = mais importante)

() Repetir (oralmente ou por escrito) palavras e/ou frases até compreendê-las

() Organizar os termos em grupos de atributos semelhantes (por significado ou função na frase)

() Adivinhar o significado de palavras pelo contexto

() Resumir o texto e/ou frase

- Consultar gramáticas de japonês para compreensão das frases e estruturas
- Usar imagens para fixar o conteúdo do texto
- Compreender o texto baseado em seus conhecimentos prévios sobre o idioma
- Ligar as várias ideias presentes no texto em uma única linha de raciocínio

8.2) Em uma escala de 1 à 4, marque quais estratégias metacognitivas você julga mais importantes para facilitar a compreensão de um texto? (1= menos importante; 4 = mais importante)

- Focar em palavras ou frases-chave
- Preparar-se previamente para o texto, procurando sobre o tema abordado ou em textos relacionados
- Procurar manter a atenção ao texto e as informações mais importantes
- Avaliar o que compreendeu após a leitura

8.3) Em uma escala de 1 à 3, marque quais estratégias sócio-afetivas você julga mais importantes para facilitar a compreensão de um texto? (1= menos importante; 3 = mais importante)

- Trocar informações com outros colegas sobre o texto lido
- Pedir explicações ao professor
- Procurar se manter motivado a ler o máximo possível

9) Você tem experiência com videogames? Se sim, há quanto tempo você joga?

10) Os videogames já o auxiliaram a aprender algum idioma? Se sim, qual idioma e o que você aprendeu?

11) Você gostou de jogar *Ni no Kuni*? Por quê?

12) O nível dos textos de *Ni no Kuni* estava adequado a seu nível de leitura em japonês?

13) Qual foi sua primeira reação ao ler os textos de *Ni no Kuni*? (Escolha apenas uma opção)

- Eu me foquei diretamente na leitura do texto procurando fazer anotações, pesquisar em dicionários ou gramáticas, adivinhar significados pelo contexto, etc. **(se você marcou essa opção, vá para o item 13.1)**
- Eu me concentrei na forma de ler texto procurando eliminar as distrações, pesquisando sobre o tema do texto para entendê-lo melhor, me focando nas partes que chamam atenção, etc. **(se você marcou essa opção, vá para o item 13.2)**
- Eu aproveitei a oportunidade para interagir com os colegas e com o professor, esclarecendo dúvidas sobre o texto **(se você marcou essa opção, vá para o item 13.3)**

13.1) Em uma escala de 1 à 8, marque quais estratégias cognitivas você julgou mais importantes para facilitar a compreensão dos textos de *Ni no Kuni*? (1= menos importante; 8 = mais importante)

- Repetir (oralmente ou por escrito) palavras e/ou frases até compreendê-las
- Organizar os termos em grupos de atributos semelhantes (por significado ou função na frase)
- Adivinhar o significado de palavras pelo contexto
- Resumir o texto e/ou frase
- Consultar gramáticas de japonês para compreensão das frases e estruturas
- Usar imagens para fixar o conteúdo do texto
- Compreender o texto baseado em seus conhecimentos prévios sobre o idioma
- Ligar as várias ideias presentes no texto em uma única linha de raciocínio

13.2) Em uma escala de 1 à 4, marque quais estratégias metacognitivas você julgou mais importantes para facilitar a compreensão dos textos de *Ni no Kuni*? (1= menos importante; 4 = mais importante)

Focar em palavras ou frases-chave

Preparar-se previamente para o texto, procurando sobre o tema abordado ou em textos relacionados

Procurar manter a atenção ao texto e as informações mais importantes

Avaliar o que compreendeu após a leitura

13.3) Em uma escala de 1 à 3, marque quais estratégias sócio-afetivas você julgou mais importantes para facilitar a compreensão dos textos de *Ni no Kuni*? (1= menos importante; 3 = mais importante)

Trocar informações com outros colegas sobre o texto lido

Pedir explicações ao professor

Procurar se manter motivado a ler o máximo possível

14) Qual foi sua maior dificuldade para entender os textos de *Ni no Kuni*?

15) Na sua opinião, os videogames podem ser uma ferramenta útil para o ensino e aprendizado do japonês? Por quê?

16) Você gostaria que videogames fossem usados mais vezes em sala de aula? Por quê?

APÊNDICE C – OS RESULTADOS DOS QUESTIONÁRIOS

Questionário Misto

- 1) **Nome:** _____
 - 2) **Pseudônimo:** Bonten
 - 3) **Idade:** 25 anos
 - 4) **Gênero:**
 Masculino Feminino
 - 5) **Há quanto tempo você estuda japonês?**
4 anos
 - 6) **Você já estudava japonês antes de fazer este curso? Se sim, onde e por quanto tempo?**
Não
 - 7) **Você procura ler textos em japonês fora da sala de aula. Se sim, qual tipo?**
Sim. Twiter, Jogos, Textos para Noryokushiken
 - 8) **Qual sua primeira reação ao ler um texto em japonês? (Escolha apenas uma opção)**
 - (x) Eu me foco diretamente na leitura do texto procurando fazer anotações, pesquisar em dicionários ou gramáticas, adivinhar significados pelo contexto, etc. **(se você marcou essa opção, vá para o item 8.1)**
 - Eu me concentro na forma de ler texto procurando eliminar as distrações, pesquisando sobre o tema do texto para entendê-lo melhor, me focando nas partes que chamam atenção, etc. **(se você marcou essa opção, vá para o item 8.2)**
 - Eu aproveito a oportunidade para interagir com os colegas e com o professor, esclarecendo dúvidas sobre o texto **(se você marcou essa opção, vá para o item 8.3)**
- 8.1) Em uma escala de 1 à 8, marque quais estratégias cognitivas você julga mais importantes para facilitar a compreensão de um texto? (1= menos importante; 8 = mais importante)
- (2) Repetir (oralmente ou por escrito) palavras e/ou frases até compreendê-las
 - (1) Organizar os termos em grupos de atributos semelhantes (por significado ou função na frase)
 - (3) Adivinhar o significado de palavras pelo contexto
 - (7) Resumir o texto e/ou frase
 - (8) Consultar gramáticas de japonês para compreensão das frases e estruturas
 - (4) Usar imagens para fixar o conteúdo do texto
 - (5) Compreender o texto baseado em seus conhecimentos prévios sobre o idioma

(6) Ligar as várias ideias presentes no texto em uma única linha de raciocínio

8.2) Em uma escala de 1 à 4, marque quais estratégias metacognitivas você julga mais importantes para facilitar a compreensão de um texto? (1= menos importante; 4 = mais importante)

() Focar em palavras ou frases-chave

() Preparar-se previamente para o texto, procurando sobre o tema abordado ou em textos relacionados

() Procurar manter a atenção ao texto e as informações mais importantes

() Avaliar o que compreendeu após a leitura

8.3) Em uma escala de 1 à 3, marque quais estratégias sócio-afetivas você julga mais importantes para facilitar a compreensão de um texto? (1= menos importante; 3 = mais importante)

() Trocar informações com outros colegas sobre o texto lido

() Pedir explicações ao professor

() Procurar se manter motivado a ler o máximo possível

9) Você tem experiência com videogames? Se sim, há quanto tempo você joga?

Sim. Desde os 10 anos

10) Os videogames já o auxiliaram a aprender algum idioma? Se sim, qual idioma e o que você aprendeu?

Não

11) Você gostou de jogar *Ni no Kuni*? Por quê?

Sim. Fácil entendimento da história

12) O nível dos textos de *Ni no Kuni* estava adequado a seu nível de leitura em japonês?

50%, algumas partes foquei mais em saber o verbo, (ilegível) e assim por diante para saber o que estava acontecendo.

13) Qual foi sua primeira reação ao ler os textos de *Ni no Kuni*? (Escolha apenas uma opção)

(x) Eu me foquei diretamente na leitura do texto procurando fazer anotações, pesquisar em dicionários ou gramáticas, adivinhar significados pelo contexto, etc. **(se você marcou essa opção, vá para o item 13.1)**

() Eu me concentrei na forma de ler texto procurando eliminar as distrações, pesquisando sobre o tema do texto para entendê-lo melhor, me focando nas partes que chamam atenção, etc. **(se você marcou essa opção, vá para o item 13.2)**

() Eu aproveitei a oportunidade para interagir com os colegas e com o professor, esclarecendo dúvidas sobre o texto (**se você marcou essa opção, vá para o item 13.3**)

13.1) Em uma escala de 1 à 8, marque quais estratégias cognitivas você julgou mais importantes para facilitar a compreensão dos textos de *Ni no Kuni*? (1= menos importante; 8 = mais importante)

- (1) Repetir (oralmente ou por escrito) palavras e/ou frases até compreendê-las
- (4) Organizar os termos em grupos de atributos semelhantes (por significado ou função na frase)
- (5) Adivinhar o significado de palavras pelo contexto
- (6) Resumir o texto e/ou frase
- (2) Consultar gramáticas de japonês para compreensão das frases e estruturas
- (3) Usar imagens para fixar o conteúdo do texto
- (7) Compreender o texto baseado em seus conhecimentos prévios sobre o idioma
- (8) Ligar as várias ideias presentes no texto em uma única linha de raciocínio

13.2) Em uma escala de 1 à 4, marque quais estratégias metacognitivas você julgou mais importantes para facilitar a compreensão dos textos de *Ni no Kuni*? (1= menos importante; 4 = mais importante)

- () Focar em palavras ou frases-chave
- () Preparar-se previamente para o texto, procurando sobre o tema abordado ou em textos relacionados
- () Procurar manter a atenção ao texto e as informações mais importantes
- () Avaliar o que compreendeu após a leitura

13.3) Em uma escala de 1 à 3, marque quais estratégias sócio-afetivas você julgou mais importantes para facilitar a compreensão dos textos de *Ni no Kuni*? (1= menos importante; 3 = mais importante)

- () Trocar informações com outros colegas sobre o texto lido
- () Pedir explicações ao professor
- () Procurar se manter motivado a ler o máximo possível

14) Qual foi sua maior dificuldade para entender os textos de *Ni no Kuni*?

Gírias

15) Na sua opinião, os videogames podem ser uma ferramenta útil para o ensino e aprendizado do japonês? Por quê?

Sim. Se pegar um jogo no nível de seu japonês, jogando esse jogo, (illegível) treinar vocabulário, gramática e audição, tudo de uma vez

16) Você gostaria que videogames fossem usados mais vezes em sala de aula? Por quê?

Sim. Porque ajuda a refletir o que você aprendeu em sala de aula junto com o jogo. Você acaba usando o que aprendeu na sala no jogo. Claro, que seja um jogo no nível dos alunos.

Questionário Misto

1) **Nome:** _____

2) **Pseudônimo:** Carlos

3) **Idade:** 21 anos

4) **Gênero:**

(x) Masculino () Feminino

5) **Há quanto tempo você estuda japonês?**

Desde 2009

6) **Você já estudava japonês antes de fazer este curso? Se sim, onde e por quanto tempo?**

Sim, a UnB Idiomas por 5 anos, e no curso de japonês da UnB por 4 anos (em alguns momentos simultaneamente)

7) **Você procura ler textos em japonês fora da sala de aula. Se sim, qual tipo?**

Muito de vez em quando. Quando quero solucionar uma dúvida ou pesquisar sobre algo, por interesse próprio, que julgo ser melhor em japonês

8) **Qual sua primeira reação ao ler um texto em japonês? (Escolha apenas uma opção)**

(x) Eu me foco diretamente na leitura do texto procurando fazer anotações, pesquisar em dicionários ou gramáticas, adivinhar significados pelo contexto, etc. **(se você marcou essa opção, vá para o item 8.1)**

() Eu me concentro na forma de ler texto procurando eliminar as distrações, pesquisando sobre o tema do texto para entendê-lo melhor, me focando nas partes que chamam atenção, etc. **(se você marcou essa opção, vá para o item 8.2)**

() Eu aproveito a oportunidade para interagir com os colegas e com o professor, esclarecendo dúvidas sobre o texto **(se você marcou essa opção, vá para o item 8.3)**

8.1) Em uma escala de 1 à 8, marque quais estratégias cognitivas você julga mais importantes para facilitar a compreensão de um texto? (1= menos importante; 8 = mais importante)

- (3) Repetir (oralmente ou por escrito) palavras e/ou frases até compreendê-las
- (1) Organizar os termos em grupos de atributos semelhantes (por significado ou função na frase)
- (6) Adivinhar o significado de palavras pelo contexto
- (4) Resumir o texto e/ou frase
- (7) Consultar gramáticas de japonês para compreensão das frases e estruturas
- (2) Usar imagens para fixar o conteúdo do texto
- (5) Compreender o texto baseado em seus conhecimentos prévios sobre o idioma
- (8) Ligar as várias ideias presentes no texto em uma única linha de raciocínio

8.2) Em uma escala de 1 à 4, marque quais estratégias metacognitivas você julga mais importantes para facilitar a compreensão de um texto? (1= menos importante; 4 = mais importante)

- () Focar em palavras ou frases-chave
- () Preparar-se previamente para o texto, procurando sobre o tema abordado ou em textos relacionados
- () Procurar manter a atenção ao texto e as informações mais importantes
- () Avaliar o que compreendeu após a leitura

8.3) Em uma escala de 1 à 3, marque quais estratégias sócio-afetivas você julga mais importantes para facilitar a compreensão de um texto? (1= menos importante; 3 = mais importante)

- () Trocar informações com outros colegas sobre o texto lido
- () Pedir explicações ao professor
- () Procurar se manter motivado a ler o máximo possível

9) Você tem experiência com videogames? Se sim, há quanto tempo você joga?

Tenho, porém não tanta. Jogo desde de muito pequeno, (6, 7 anos de idade) porém nunca tive tantos jogos ou consoles, por isso conheço poucos jogos

10) Os videogames já o auxiliaram a aprender algum idioma? Se sim, qual idioma e o que você aprendeu?

Imagino que ajudaram, porém de forma mínima. Mas imagino que seja pelo fato de, apesar de sempre ter jogado não gostar tanto assim.

11) Você gostou de jogar *Ni no Kuni*? Por quê?

Indiferente. Os gráficos são bonitos mas o tempo de jogo foi muito curto para ter uma opinião a respeito

12) O nível dos textos de *Ni no Kuni* estava adequado a seu nível de leitura em japonês?

Razoavelmente. Compreendi a maioria das palavras, porém haviam alguns vocabulários desconhecidos e o uso de dialeto por um personagem, que deixava a compreensão um pouco mais difícil

13) Qual foi sua primeira reação ao ler os textos de *Ni no Kuni*? (Escolha apenas uma opção)

(x) Eu me foquei diretamente na leitura do texto procurando fazer anotações, pesquisar em dicionários ou gramáticas, adivinhar significados pelo contexto, etc. **(se você marcou essa opção, vá para o item 13.1)**

() Eu me concentrei na forma de ler texto procurando eliminar as distrações, pesquisando sobre o tema do texto para entendê-lo melhor, me focando nas partes que chamam atenção, etc. **(se você marcou essa opção, vá para o item 13.2)**

() Eu aproveitei a oportunidade para interagir com os colegas e com o professor, esclarecendo dúvidas sobre o texto **(se você marcou essa opção, vá para o item 13.3)**

13.1) Em uma escala de 1 à 8, marque quais estratégias cognitivas você julgou mais importantes para facilitar a compreensão dos textos de *Ni no Kuni*? (1= menos importante; 8 = mais importante)

(5) Repetir (oralmente ou por escrito) palavras e/ou frases até compreendê-las

(1) Organizar os termos em grupos de atributos semelhantes (por significado ou função na frase)

(8) Adivinhar o significado de palavras pelo contexto

(3) Resumir o texto e/ou frase

(2) Consultar gramáticas de japonês para compreensão das frases e estruturas

(4) Usar imagens para fixar o conteúdo do texto

(7) Compreender o texto baseado em seus conhecimentos prévios sobre o idioma

(6) Ligar as várias ideias presentes no texto em uma única linha de raciocínio

13.2) Em uma escala de 1 à 4, marque quais estratégias metacognitivas você julgou mais importantes para facilitar a compreensão dos textos de *Ni no Kuni*? (1= menos importante; 4 = mais importante)

- Focar em palavras ou frases-chave
- Preparar-se previamente para o texto, procurando sobre o tema abordado ou em textos relacionados
- Procurar manter a atenção ao texto e as informações mais importantes
- Avaliar o que compreendeu após a leitura

13.3) Em uma escala de 1 à 3, marque quais estratégias sócio-afetivas você julgou mais importantes para facilitar a compreensão dos textos de *Ni no Kuni*? (1= menos importante; 3 = mais importante)

- Trocar informações com outros colegas sobre o texto lido
- Pedir explicações ao professor
- Procurar se manter motivado a ler o máximo possível

14) Qual foi sua maior dificuldade para entender os textos de *Ni no Kuni*?

Dialeto e falta de contexto no início do jogo

15) Na sua opinião, os videogames podem ser uma ferramenta útil para o ensino e aprendizado do japonês? Por quê?

Sim. Porque é uma forma de entretenimento que pode motivar quem gosta a ir atrás e procurar mais sobre a língua, principalmente quando essa é única opção para se seguir em um jogo.

16) Você gostaria que videogames fossem usados mais vezes em sala de aula? Por quê?

Sim. Da mesma forma que utilizam de músicas, vídeos, filmes e etc em alguns momentos em sala de aula, videogame também poderia ser um deles, se houver uma proposta de atividade por trás.

Questionário Misto

- 1) **Nome:** _____
- 2) **Pseudônimo:** Eduardo
- 3) **Idade:** 19 anos
- 4) **Gênero:**
 Masculino Feminino
- 5) **Há quanto tempo você estuda japonês?**
 Por volta de 8 anos
- 6) **Você já estudava japonês antes de fazer este curso? Se sim, onde e por quanto tempo?**

Sim, na UnB Idiomas, por 6 meses, 1 semestre

7) Você procura ler textos em japonês fora da sala de aula. Se sim, qual tipo?

Não, apenas leio quando me aparecem ao acaso (letras de músicas, algo escrito em fotos, etc.)

8) Qual sua primeira reação ao ler um texto em japonês? (Escolha apenas uma opção)

- (x) Eu me foco diretamente na leitura do texto procurando fazer anotações, pesquisar em dicionários ou gramáticas, adivinhar significados pelo contexto, etc. **(se você marcou essa opção, vá para o item 8.1)**
- () Eu me concentro na forma de ler texto procurando eliminar as distrações, pesquisando sobre o tema do texto para entendê-lo melhor, me focando nas partes que chamam atenção, etc. **(se você marcou essa opção, vá para o item 8.2)**
- () Eu aproveito a oportunidade para interagir com os colegas e com o professor, esclarecendo dúvidas sobre o texto **(se você marcou essa opção, vá para o item 8.3)**

8.1) Em uma escala de 1 à 8, marque quais estratégias cognitivas você julga mais importantes para facilitar a compreensão de um texto? (1= menos importante; 8 = mais importante)

- (4) Repetir (oralmente ou por escrito) palavras e/ou frases até compreendê-las
- (2) Organizar os termos em grupos de atributos semelhantes (por significado ou função na frase)
- (8) Adivinhar o significado de palavras pelo contexto
- (3) Resumir o texto e/ou frase
- (1) Consultar gramáticas de japonês para compreensão das frases e estruturas
- (7) Usar imagens para fixar o conteúdo do texto
- (6) Compreender o texto baseado em seus conhecimentos prévios sobre o idioma
- (5) Ligar as várias ideias presentes no texto em uma única linha de raciocínio

8.2) Em uma escala de 1 à 4, marque quais estratégias metacognitivas você julga mais importantes para facilitar a compreensão de um texto? (1= menos importante; 4 = mais importante)

- () Focar em palavras ou frases-chave
- () Preparar-se previamente para o texto, procurando sobre o tema abordado ou em textos relacionados
- () Procurar manter a atenção ao texto e as informações mais importantes
- () Avaliar o que compreendeu após a leitura

8.3) Em uma escala de 1 à 3, marque quais estratégias sócio-afetivas você julga mais importantes para facilitar a compreensão de um texto? (1= menos importante; 3 = mais importante)

Trocar informações com outros colegas sobre o texto lido

Pedir explicações ao professor

Procurar se manter motivado a ler o máximo possível

9) Você tem experiência com videogames? Se sim, há quanto tempo você joga?

Sim, jogo desde criança, por volta dos 3 anos.

10) Os videogames já o auxiliaram a aprender algum idioma? Se sim, qual idioma e o que você aprendeu?

Sim, inglês. Aprendi diversas coisas, como palavras utilizadas no cotidiano, gírias, termos antigos da língua, como se expressar emocionalmente, etc.

11) Você gostou de jogar *Ni no Kuni*? Por quê?

Sim, bastante. O sistema de batalhas, as lindas paisagens, a trilha sonora e os personagens me chamaram a atenção.

12) O nível dos textos de *Ni no Kuni* estava adequado a seu nível de leitura em japonês?

Acredito que não, pois tinha dificuldade para ler os kanjis, mesmo tendo furigana. Teria que parar o jogo e fazer anotações. Entretanto, mesmo não lendo tudo, compreendi palavras-chave que me fizeram compreender o contexto.

13) Qual foi sua primeira reação ao ler os textos de *Ni no Kuni*? (Escolha apenas uma opção)

Eu me foquei diretamente na leitura do texto procurando fazer anotações, pesquisar em dicionários ou gramáticas, adivinhar significados pelo contexto, etc. **(se você marcou essa opção, vá para o item 13.1)**

Eu me concentrei na forma de ler texto procurando eliminar as distrações, pesquisando sobre o tema do texto para entendê-lo melhor, me focando nas partes que chamam atenção, etc. **(se você marcou essa opção, vá para o item 13.2)**

Eu aproveitei a oportunidade para interagir com os colegas e com o professor, esclarecendo dúvidas sobre o texto **(se você marcou essa opção, vá para o item 13.3)**

13.1) Em uma escala de 1 à 8, marque quais estratégias cognitivas você julgou mais importantes para facilitar a compreensão dos textos de *Ni no Kuni*? (1= menos importante; 8 = mais importante)

(2) Repetir (oralmente ou por escrito) palavras e/ou frases até compreendê-las

- (5) Organizar os termos em grupos de atributos semelhantes (por significado ou função na frase)
- (4) Adivinhar o significado de palavras pelo contexto
- (3) Resumir o texto e/ou frase
- (1) Consultar gramáticas de japonês para compreensão das frases e estruturas
- (7) Usar imagens para fixar o conteúdo do texto
- (8) Compreender o texto baseado em seus conhecimentos prévios sobre o idioma
- (6) Ligar as várias ideias presentes no texto em uma única linha de raciocínio

13.2) Em uma escala de 1 à 4, marque quais estratégias metacognitivas você julgou mais importantes para facilitar a compreensão dos textos de *Ni no Kuni*? (1= menos importante; 4 = mais importante)

- () Focar em palavras ou frases-chave
- () Preparar-se previamente para o texto, procurando sobre o tema abordado ou em textos relacionados
- () Procurar manter a atenção ao texto e as informações mais importantes
- () Avaliar o que compreendeu após a leitura

13.3) Em uma escala de 1 à 3, marque quais estratégias sócio-afetivas você julgou mais importantes para facilitar a compreensão dos textos de *Ni no Kuni*? (1= menos importante; 3 = mais importante)

- () Trocar informações com outros colegas sobre o texto lido
- () Pedir explicações ao professor
- () Procurar se manter motivado a ler o máximo possível

14) Qual foi sua maior dificuldade para entender os textos de *Ni no Kuni*?

Minha falta de prática na leitura japonesa, visto que não ~~deerei~~ aprendi por completo o hiragana e o katakana

15) Na sua opinião, os videogames podem ser uma ferramenta útil para o ensino e aprendizado do japonês? Por quê?

Sim, já utilizei os videogames para aprender inglês e sou fluente graças a isso. Acredito que com o japonês, aconteça o mesmo.

16) Você gostaria que videogames fossem usados mais vezes em sala de aula? Por quê?

Sim, pois o professor pode apontar palavras ou kanjis úteis, responder minhas dúvidas sobre o vocabulário e aprender me divertindo.

Questionário Misto

- 1) **Nome:** _____
 - 2) **Pseudônimo:** Kaito
 - 3) **Idade:** 22 anos
 - 4) **Gênero:**
 Masculino Feminino
 - 5) **Há quanto tempo você estuda japonês?**
 5 anos e meio
 - 6) **Você já estudava japonês antes de fazer este curso? Se sim, onde e por quanto tempo?**
 Sim. Escola modelo (curso de línguas) e na Universidade como curso. 4 anos na modelo e 4 anos e meio na Universidade
 - 7) **Você procura ler textos em japonês fora da sala de aula. Se sim, qual tipo?**
 Sim. Entre livros, jogos de vídeo game e posts em blogs
 - 8) **Qual sua primeira reação ao ler um texto em japonês? (Escolha apenas uma opção)**
 - (x) Eu me foco diretamente na leitura do texto procurando fazer anotações, pesquisar em dicionários ou gramáticas, adivinhar significados pelo contexto, etc. **(se você marcou essa opção, vá para o item 8.1)**
 - Eu me concentro na forma de ler texto procurando eliminar as distrações, pesquisando sobre o tema do texto para entendê-lo melhor, me focando nas partes que chamam atenção, etc. **(se você marcou essa opção, vá para o item 8.2)**
 - Eu aproveito a oportunidade para interagir com os colegas e com o professor, esclarecendo dúvidas sobre o texto **(se você marcou essa opção, vá para o item 8.3)**
- 8.1) Em uma escala de 1 à 8, marque quais estratégias cognitivas você julga mais importantes para facilitar a compreensão de um texto? (1= menos importante; 8 = mais importante)
- (1) Repetir (oralmente ou por escrito) palavras e/ou frases até compreendê-las
 - (4) Organizar os termos em grupos de atributos semelhantes (por significado ou função na frase)
 - (6) Adivinhar o significado de palavras pelo contexto
 - (2) Resumir o texto e/ou frase
 - (7) Consultar gramáticas de japonês para compreensão das frases e estruturas

- (5) Usar imagens para fixar o conteúdo do texto
- (8) Compreender o texto baseado em seus conhecimentos prévios sobre o idioma
- (3) Ligar as várias ideias presentes no texto em uma única linha de raciocínio

8.2) Em uma escala de 1 à 4, marque quais estratégias metacognitivas você julga mais importantes para facilitar a compreensão de um texto? (1= menos importante; 4 = mais importante)

- () Focar em palavras ou frases-chave
- () Preparar-se previamente para o texto, procurando sobre o tema abordado ou em textos relacionados
- () Procurar manter a atenção ao texto e as informações mais importantes
- () Avaliar o que compreendeu após a leitura

8.3) Em uma escala de 1 à 3, marque quais estratégias sócio-afetivas você julga mais importantes para facilitar a compreensão de um texto? (1= menos importante; 3 = mais importante)

- () Trocar informações com outros colegas sobre o texto lido
- () Pedir explicações ao professor
- () Procurar se manter motivado a ler o máximo possível

9) Você tem experiência com videogames? Se sim, há quanto tempo você joga?

Sim. Desde criança, por volta dos 5 ou 6 anos de idade.

10) Os videogames já o auxiliaram a aprender algum idioma? Se sim, qual idioma e o que você aprendeu?

Sim. Tanto japonês quanto inglês, principalmente vocabulário, mas também contribuiu bastante na parte de compreensão oral de ambas as línguas.

11) Você gostou de jogar *Ni no Kuni*? Por quê?

Sim. Por mais que tenha sido por pouco tempo, foi um jogo interessante, uma música de fundo tranquila, e o jogo é bem colorido.

12) O nível dos textos de *Ni no Kuni* estava adequado a seu nível de leitura em japonês?

Até certo ponto, sim. Como tinha o furigana em cima de cada kanji, ficou mais fácil (embora tinha alguns vocabulários um pouco mais difíceis e personagens que falavam de forma não habitual).

13) Qual foi sua primeira reação ao ler os textos de *Ni no Kuni*? (Escolha apenas uma opção)

- (x) Eu me foquei diretamente na leitura do texto procurando fazer anotações, pesquisar em dicionários ou gramáticas, adivinhar significados pelo contexto, etc. **(se você marcou essa opção, vá para o item 13.1)**
- () Eu me concentrei na forma de ler texto procurando eliminar as distrações, pesquisando sobre o tema do texto para entendê-lo melhor, me focando nas partes que chamam atenção, etc. **(se você marcou essa opção, vá para o item 13.2)**
- () Eu aproveitei a oportunidade para interagir com os colegas e com o professor, esclarecendo dúvidas sobre o texto **(se você marcou essa opção, vá para o item 13.3)**

13.1) Em uma escala de 1 à 8, marque quais estratégias cognitivas você julgou mais importantes para facilitar a compreensão dos textos de *Ni no Kuni*? (1= menos importante; 8 = mais importante)

- (2) Repetir (oralmente ou por escrito) palavras e/ou frases até compreendê-las
- (3) Organizar os termos em grupos de atributos semelhantes (por significado ou função na frase)
- (8) Adivinhar o significado de palavras pelo contexto
- (4) Resumir o texto e/ou frase
- (1) Consultar gramáticas de japonês para compreensão das frases e estruturas
- (7) Usar imagens para fixar o conteúdo do texto
- (6) Compreender o texto baseado em seus conhecimentos prévios sobre o idioma
- (5) Ligar as várias ideias presentes no texto em uma única linha de raciocínio

13.2) Em uma escala de 1 à 4, marque quais estratégias metacognitivas você julgou mais importantes para facilitar a compreensão dos textos de *Ni no Kuni*? (1= menos importante; 4 = mais importante)

- () Focar em palavras ou frases-chave
- () Preparar-se previamente para o texto, procurando sobre o tema abordado ou em textos relacionados
- () Procurar manter a atenção ao texto e as informações mais importantes
- () Avaliar o que compreendeu após a leitura

13.3) Em uma escala de 1 à 3, marque quais estratégias sócio-afetivas você julgou mais importantes para facilitar a compreensão dos textos de *Ni no Kuni*? (1= menos importante; 3 = mais importante)

- Trocar informações com outros colegas sobre o texto lido
- Pedir explicações ao professor
- Procurar se manter motivado a ler o máximo possível

14) Qual foi sua maior dificuldade para entender os textos de *Ni no Kuni*?

O personagem que aparece falando algo como se fosse dialeto. As falas desse personagem eram mais complicadas de entender.

15) Na sua opinião, os videogames podem ser uma ferramenta útil para o ensino e aprendizado do japonês? Por quê?

Sim. O jogador, por estar imerso no jogo (as vezes até diretamente) pode estar muito mais apto a aprender do que utilizando livros didáticos

16) Você gostaria que videogames fossem usados mais vezes em sala de aula? Por quê?

Sim. Além de ser uma ferramenta mais lúdica, trazendo descontração, também pode ser usado no ensino de idiomas, cultura, literatura, entre outros.

Questionário Misto

- 1) **Nome:** _____
- 2) **Pseudônimo:** José
- 3) **Idade:** 21 anos
- 4) **Gênero:**
 Masculino Feminino
- 5) **Há quanto tempo você estuda japonês?**
 Desde o início de 2013
- 6) **Você já estudava japonês antes de fazer este curso? Se sim, onde e por quanto tempo?**
 Não. Não estudava antes da UnB
- 7) **Você procura ler textos em japonês fora da sala de aula. Se sim, qual tipo?**
 Em redes sociais, matérias jornalísticas, jogos, mangás e apostilas
- 8) **Qual sua primeira reação ao ler um texto em japonês? (Escolha apenas uma opção)**
 Eu me foco diretamente na leitura do texto procurando fazer anotações, pesquisar em dicionários ou gramáticas, adivinhar significados pelo contexto, etc. (se você marcou essa opção, vá para o item 8.1)

- () Eu me concentro na forma de ler texto procurando eliminar as distrações, pesquisando sobre o tema do texto para entendê-lo melhor, me focando nas partes que chamam atenção, etc. **(se você marcou essa opção, vá para o item 8.2)**
- () Eu aproveito a oportunidade para interagir com os colegas e com o professor, esclarecendo dúvidas sobre o texto **(se você marcou essa opção, vá para o item 8.3)**

8.1) Em uma escala de 1 à 8, marque quais estratégias cognitivas você julga mais importantes para facilitar a compreensão de um texto? (1= menos importante; 8 = mais importante)

- (5) Repetir (oralmente ou por escrito) palavras e/ou frases até compreendê-las
- (1) Organizar os termos em grupos de atributos semelhantes (por significado ou função na frase)
- (8) Adivinhar o significado de palavras pelo contexto
- (6) Resumir o texto e/ou frase
- (7) Consultar gramáticas de japonês para compreensão das frases e estruturas
- (2) Usar imagens para fixar o conteúdo do texto
- (4) Compreender o texto baseado em seus conhecimentos prévios sobre o idioma
- (3) Ligar as várias ideias presentes no texto em uma única linha de raciocínio

8.2) Em uma escala de 1 à 4, marque quais estratégias metacognitivas você julga mais importantes para facilitar a compreensão de um texto? (1= menos importante; 4 = mais importante)

- () Focar em palavras ou frases-chave
- () Preparar-se previamente para o texto, procurando sobre o tema abordado ou em textos relacionados
- () Procurar manter a atenção ao texto e as informações mais importantes
- () Avaliar o que compreendeu após a leitura

8.3) Em uma escala de 1 à 3, marque quais estratégias sócio-afetivas você julga mais importantes para facilitar a compreensão de um texto? (1= menos importante; 3 = mais importante)

- () Trocar informações com outros colegas sobre o texto lido
- () Pedir explicações ao professor

() Procurar se manter motivado a ler o máximo possível

9) Você tem experiência com videogames? Se sim, há quanto tempo você joga?

Desde criança, então são mais ou menos 18 anos de experiência.

10) Os videogames já o auxiliaram a aprender algum idioma? Se sim, qual idioma e o que você aprendeu?

Inglês

11) Você gostou de jogar *Ni no Kuni*? Por quê?

Não sou muito fã de jogos de turno, mas a arte em si é bem bonita.

12) O nível dos textos de *Ni no Kuni* estava adequado a seu nível de leitura em japonês?

Sim

13) Qual foi sua primeira reação ao ler os textos de *Ni no Kuni*? (Escolha apenas uma opção)

(x) Eu me foquei diretamente na leitura do texto procurando fazer anotações, pesquisar em dicionários ou gramáticas, adivinhar significados pelo contexto, etc. **(se você marcou essa opção, vá para o item 13.1)**

() Eu me concentrei na forma de ler texto procurando eliminar as distrações, pesquisando sobre o tema do texto para entendê-lo melhor, me focando nas partes que chamam atenção, etc. **(se você marcou essa opção, vá para o item 13.2)**

() Eu aproveitei a oportunidade para interagir com os colegas e com o professor, esclarecendo dúvidas sobre o texto **(se você marcou essa opção, vá para o item 13.3)**

13.1) Em uma escala de 1 à 8, marque quais estratégias cognitivas você julgou mais importantes para facilitar a compreensão dos textos de *Ni no Kuni*? (1= menos importante; 8 = mais importante)

(4) Repetir (oralmente ou por escrito) palavras e/ou frases até compreendê-las

(3) Organizar os termos em grupos de atributos semelhantes (por significado ou função na frase)

(8) Adivinhar o significado de palavras pelo contexto

(5) Resumir o texto e/ou frase

(1) Consultar gramáticas de japonês para compreensão das frases e estruturas

(2) Usar imagens para fixar o conteúdo do texto

(7) Compreender o texto baseado em seus conhecimentos prévios sobre o idioma

(6) Ligar as várias ideias presentes no texto em uma única linha de raciocínio

13.2) Em uma escala de 1 à 4, marque quais estratégias metacognitivas você julgou mais importantes para facilitar a compreensão dos textos de *Ni no Kuni*? (1= menos importante; 4 = mais importante)

- Focar em palavras ou frases-chave
- Preparar-se previamente para o texto, procurando sobre o tema abordado ou em textos relacionados
- Procurar manter a atenção ao texto e as informações mais importantes
- Avaliar o que compreendeu após a leitura

13.3) Em uma escala de 1 à 3, marque quais estratégias sócio-afetivas você julgou mais importantes para facilitar a compreensão dos textos de *Ni no Kuni*? (1= menos importante; 3 = mais importante)

- Trocar informações com outros colegas sobre o texto lido
- Pedir explicações ao professor
- Procurar se manter motivado a ler o máximo possível

14) Qual foi sua maior dificuldade para entender os textos de *Ni no Kuni*?

Muitos termos em katakana ao mesmo tempo. Para quem não conhece a história, fica confuso para entender

15) Na sua opinião, os videogames podem ser uma ferramenta útil para o ensino e aprendizado do japonês? Por quê?

Com certeza. Você juntar um hobby com um novo idioma faz com que a prática deste idioma torne-se mais divertida, aumentando assim o tempo de prática diária

16) Você gostaria que videogames fossem usados mais vezes em sala de aula? Por quê?

Não, porque como ferramenta lúdica não funcionaria para sala de aula, uma vez que o aluno teria melhor desempenho com casa, mantendo o seu ritmo de jogo e consulta a dicionários, etc.

Questionário Misto

- 1) **Nome:** _____
- 2) **Pseudônimo:** Maria
- 3) **Idade:** 22 anos
- 4) **Gênero:**
 Masculino Feminino
- 5) **Há quanto tempo você estuda japonês?**
 05 anos

6) Você já estudava japonês antes de fazer este curso? Se sim, onde e por quanto tempo?

Sim. Wizard por 1 ano

7) Você procura ler textos em japonês fora da sala de aula. Se sim, qual tipo?

Não

8) Qual sua primeira reação ao ler um texto em japonês? (Escolha apenas uma opção)

(x) Eu me foco diretamente na leitura do texto procurando fazer anotações, pesquisar em dicionários ou gramáticas, adivinhar significados pelo contexto, etc. **(se você marcou essa opção, vá para o item 8.1)**

() Eu me concentro na forma de ler texto procurando eliminar as distrações, pesquisando sobre o tema do texto para entendê-lo melhor, me focando nas partes que chamam atenção, etc. **(se você marcou essa opção, vá para o item 8.2)**

() Eu aproveito a oportunidade para interagir com os colegas e com o professor, esclarecendo dúvidas sobre o texto **(se você marcou essa opção, vá para o item 8.3)**

8.1) Em uma escala de 1 à 8, marque quais estratégias cognitivas você julga mais importantes para facilitar a compreensão de um texto? (1= menos importante; 8 = mais importante)

(1) Repetir (oralmente ou por escrito) palavras e/ou frases até compreendê-las

(8) Organizar os termos em grupos de atributos semelhantes (por significado ou função na frase)

(4) Adivinhar o significado de palavras pelo contexto

(3) Resumir o texto e/ou frase

(5) Consultar gramáticas de japonês para compreensão das frases e estruturas

(2) Usar imagens para fixar o conteúdo do texto

(6) Compreender o texto baseado em seus conhecimentos prévios sobre o idioma

(7) Ligar as várias ideias presentes no texto em uma única linha de raciocínio

8.2) Em uma escala de 1 à 4, marque quais estratégias metacognitivas você julga mais importantes para facilitar a compreensão de um texto? (1= menos importante; 4 = mais importante)

() Focar em palavras ou frases-chave

() Preparar-se previamente para o texto, procurando sobre o tema abordado ou em textos relacionados

() Procurar manter a atenção ao texto e as informações mais importantes

() Avaliar o que compreendeu após a leitura

8.3) Em uma escala de 1 à 3, marque quais estratégias sócio-afetivas você julga mais importantes para facilitar a compreensão de um texto? (1= menos importante; 3 = mais importante)

() Trocar informações com outros colegas sobre o texto lido

() Pedir explicações ao professor

() Procurar se manter motivado a ler o máximo possível

9) Você tem experiência com videogames? Se sim, há quanto tempo você joga?

Sim. Jogava Mario Bros e Pokemon na infancia

10) Os videogames já o auxiliaram a aprender algum idioma? Se sim, qual idioma e o que você aprendeu?

Não

11) Você gostou de jogar *Ni no Kuni*? Por quê?

Sim. Design legal. Adoro matar bichos

12) O nível dos textos de *Ni no Kuni* estava adequado a seu nível de leitura em japonês?

Estava compreensível

13) Qual foi sua primeira reação ao ler os textos de *Ni no Kuni*? (Escolha apenas uma opção)

() Eu me foquei diretamente na leitura do texto procurando fazer anotações, pesquisar em dicionários ou gramáticas, adivinhar significados pelo contexto, etc. **(se você marcou essa opção, vá para o item 13.1)**

() Eu me concentrei na forma de ler texto procurando eliminar as distrações, pesquisando sobre o tema do texto para entendê-lo melhor, me focando nas partes que chamam atenção, etc. **(se você marcou essa opção, vá para o item 13.2)**

(x) Eu aproveitei a oportunidade para interagir com os colegas e com o professor, esclarecendo dúvidas sobre o texto **(se você marcou essa opção, vá para o item 13.3)**

13.1) Em uma escala de 1 à 8, marque quais estratégias cognitivas você julgou mais importantes para facilitar a compreensão dos textos de *Ni no Kuni*? (1= menos importante; 8 = mais importante)

() Repetir (oralmente ou por escrito) palavras e/ou frases até compreendê-las

() Organizar os termos em grupos de atributos semelhantes (por significado ou função na frase)

() Adivinhar o significado de palavras pelo contexto

- Resumir o texto e/ou frase
- Consultar gramáticas de japonês para compreensão das frases e estruturas
- Usar imagens para fixar o conteúdo do texto
- Compreender o texto baseado em seus conhecimentos prévios sobre o idioma
- Ligar as várias ideias presentes no texto em uma única linha de raciocínio

13.2) Em uma escala de 1 à 4, marque quais estratégias metacognitivas você julgou mais importantes para facilitar a compreensão dos textos de *Ni no Kuni*? (1= menos importante; 4 = mais importante)

- Focar em palavras ou frases-chave
- Preparar-se previamente para o texto, procurando sobre o tema abordado ou em textos relacionados
- Procurar manter a atenção ao texto e as informações mais importantes
- Avaliar o que compreendeu após a leitura

13.3) Em uma escala de 1 à 3, marque quais estratégias sócio-afetivas você julgou mais importantes para facilitar a compreensão dos textos de *Ni no Kuni*? (1= menos importante; 3 = mais importante)

- (2) Trocar informações com outros colegas sobre o texto lido
- (3) Pedir explicações ao professor
- (1) Procurar se manter motivado a ler o máximo possível

14) Qual foi sua maior dificuldade para entender os textos de *Ni no Kuni*?

Não tenho paciência pra ler enquanto jogo, acho que além do tempo ser curto, eu ficava ansiosa para jogar logo

15) Na sua opinião, os videogames podem ser uma ferramenta útil para o ensino e aprendizado do japonês? Por quê?

Sim

16) Você gostaria que videogames fossem usados mais vezes em sala de aula? Por quê?

Sim. Maneira diferente para ensinar gramática, assimilar vocabulário e prender a atenção dos alunos.

Questionário Misto

1) **Nome:** _____

2) **Pseudônimo:** Mate

3) **Idade:** 20 anos

4) **Gênero:**

(x) Masculino () Feminino

5) **Há quanto tempo você estuda japonês?**

3 anos

6) **Você já estudava japonês antes de fazer este curso? Se sim, onde e por quanto tempo?**

Sim. Estudei por 2 anos no bunkyo de Taguatinga

7) **Você procura ler textos em japonês fora da sala de aula. Se sim, qual tipo?**

Eu não procuro textos fora da sala. Entretanto, no meu cotidiano eu acabo em deparando com o idioma, às vezes, o que eu faço também é mudar o idioma dos meus aparelhos eletrônicos, hora ou outra

8) **Qual sua primeira reação ao ler um texto em japonês? (Escolha apenas uma opção)**

(x) Eu me foco diretamente na leitura do texto procurando fazer anotações, pesquisar em dicionários ou gramáticas, adivinhar significados pelo contexto, etc. **(se você marcou essa opção, vá para o item 8.1)**

() Eu me concentro na forma de ler texto procurando eliminar as distrações, pesquisando sobre o tema do texto para entendê-lo melhor, me focando nas partes que chamam atenção, etc. **(se você marcou essa opção, vá para o item 8.2)**

() Eu aproveito a oportunidade para interagir com os colegas e com o professor, esclarecendo dúvidas sobre o texto **(se você marcou essa opção, vá para o item 8.3)**

8.1) Em uma escala de 1 à 8, marque quais estratégias cognitivas você julga mais importantes para facilitar a compreensão de um texto? (1= menos importante; 8 = mais importante)

(2) Repetir (oralmente ou por escrito) palavras e/ou frases até compreendê-las

(5) Organizar os termos em grupos de atributos semelhantes (por significado ou função na frase)

(6) Adivinhar o significado de palavras pelo contexto

(1) Resumir o texto e/ou frase

(4) Consultar gramáticas de japonês para compreensão das frases e estruturas

(3) Usar imagens para fixar o conteúdo do texto

(8) Compreender o texto baseado em seus conhecimentos prévios sobre o idioma

(7) Ligar as várias ideias presentes no texto em uma única linha de raciocínio

8.2) Em uma escala de 1 à 4, marque quais estratégias metacognitivas você julga mais importantes para facilitar a compreensão de um texto? (1= menos importante; 4 = mais importante)

Focar em palavras ou frases-chave

Preparar-se previamente para o texto, procurando sobre o tema abordado ou em textos relacionados

Procurar manter a atenção ao texto e as informações mais importantes

Avaliar o que compreendeu após a leitura

8.3) Em uma escala de 1 à 3, marque quais estratégias sócio-afetivas você julga mais importantes para facilitar a compreensão de um texto? (1= menos importante; 3 = mais importante)

Trocar informações com outros colegas sobre o texto lido

Pedir explicações ao professor

Procurar se manter motivado a ler o máximo possível

9) Você tem experiência com videogames? Se sim, há quanto tempo você joga?

Sim. Eu não consigo lembrar de algum momento da minha vida em que eu não jogava

10) Os videogames já o auxiliaram a aprender algum idioma? Se sim, qual idioma e o que você aprendeu?

Sim, o inglês. Eu não sei dizer o que eu aprendi, já que foi uma interação bem orgânica com o idioma. Foi meio que um pouco de tudo.

11) Você gostou de jogar *Ni no Kuni*? Por quê?

Sim. O jogo pareceu ser um bom RPG.

12) O nível dos textos de *Ni no Kuni* estava adequado a seu nível de leitura em japonês?

Não. O meu nível de japonês é bom básico.

13) Qual foi sua primeira reação ao ler os textos de *Ni no Kuni*? (Escolha apenas uma opção)

Eu me foquei diretamente na leitura do texto procurando fazer anotações, pesquisar em dicionários ou gramáticas, adivinhar significados pelo contexto, etc. **(se você marcou essa opção, vá para o item 13.1)**

Eu me concentrei na forma de ler texto procurando eliminar as distrações, pesquisando sobre o tema do texto para entendê-lo melhor, me focando nas partes que chamam atenção, etc. **(se você marcou essa opção, vá para o item 13.2)**

() Eu aproveitei a oportunidade para interagir com os colegas e com o professor, esclarecendo dúvidas sobre o texto **(se você marcou essa opção, vá para o item 13.3)**

13.1) Em uma escala de 1 à 8, marque quais estratégias cognitivas você julgou mais importantes para facilitar a compreensão dos textos de *Ni no Kuni*? (1= menos importante; 8 = mais importante)

- () Repetir (oralmente ou por escrito) palavras e/ou frases até compreendê-las
- () Organizar os termos em grupos de atributos semelhantes (por significado ou função na frase)
- () Adivinhar o significado de palavras pelo contexto
- () Resumir o texto e/ou frase
- () Consultar gramáticas de japonês para compreensão das frases e estruturas
- () Usar imagens para fixar o conteúdo do texto
- () Compreender o texto baseado em seus conhecimentos prévios sobre o idioma
- () Ligar as várias ideias presentes no texto em uma única linha de raciocínio

13.2) Em uma escala de 1 à 4, marque quais estratégias metacognitivas você julgou mais importantes para facilitar a compreensão dos textos de *Ni no Kuni*? (1= menos importante; 4 = mais importante)

- (3) Focar em palavras ou frases-chave
- (1) Preparar-se previamente para o texto, procurando sobre o tema abordado ou em textos relacionados
- (4) Procurar manter a atenção ao texto e as informações mais importantes
- (2) Avaliar o que compreendeu após a leitura

13.3) Em uma escala de 1 à 3, marque quais estratégias sócio-afetivas você julgou mais importantes para facilitar a compreensão dos textos de *Ni no Kuni*? (1= menos importante; 3 = mais importante)

- () Trocar informações com outros colegas sobre o texto lido
- () Pedir explicações ao professor
- () Procurar se manter motivado a ler o máximo possível

14) Qual foi sua maior dificuldade para entender os textos de *Ni no Kuni*?

O meu nível no idioma

15) Na sua opinião, os videogames podem ser uma ferramenta útil para o ensino e aprendizado do japonês? Por quê?

Sim. Porém a maior barreira é a escrita do japonês. Mas fora isso, o videogame é uma forma de interação bastante orgânica com um idioma.

16) Você gostaria que videogames fossem usados mais vezes em sala de aula? Por quê?

Sim. O videogame é uma mídia rica assim como o cinema e a literatura.

Questionário Misto

- 1) **Nome:** _____
 - 2) **Pseudônimo:** Naga
 - 3) **Idade:** 22 anos
 - 4) **Gênero:**
 Masculino Feminino
 - 5) **Há quanto tempo você estuda japonês?**
4 anos
 - 6) **Você já estudava japonês antes de fazer este curso? Se sim, onde e por quanto tempo?**
Não
 - 7) **Você procura ler textos em japonês fora da sala de aula. Se sim, qual tipo?**
Às vezes. Mangá, novels (geralmente de mangás)
 - 8) **Qual sua primeira reação ao ler um texto em japonês? (Escolha apenas uma opção)**
 - (x) Eu me foco diretamente na leitura do texto procurando fazer anotações, pesquisar em dicionários ou gramáticas, adivinhar significados pelo contexto, etc. **(se você marcou essa opção, vá para o item 8.1)**
 - () Eu me concentro na forma de ler texto procurando eliminar as distrações, pesquisando sobre o tema do texto para entendê-lo melhor, me focando nas partes que chamam atenção, etc. **(se você marcou essa opção, vá para o item 8.2)**
 - () Eu aproveito a oportunidade para interagir com os colegas e com o professor, esclarecendo dúvidas sobre o texto **(se você marcou essa opção, vá para o item 8.3)**
- 8.1) Em uma escala de 1 à 8, marque quais estratégias cognitivas você julga mais importantes para facilitar a compreensão de um texto? (1= menos importante; 8 = mais importante)
- (7) Repetir (oralmente ou por escrito) palavras e/ou frases até compreendê-las
 - (6) Organizar os termos em grupos de atributos semelhantes (por significado ou função na frase)
 - (4) Adivinhar o significado de palavras pelo contexto

(3) Resumir o texto e/ou frase

(8) Consultar gramáticas de japonês para compreensão das frases e estruturas

(1) Usar imagens para fixar o conteúdo do texto

(5) Compreender o texto baseado em seus conhecimentos prévios sobre o idioma

(2) Ligar as várias ideias presentes no texto em uma única linha de raciocínio

8.2) Em uma escala de 1 à 4, marque quais estratégias metacognitivas você julga mais importantes para facilitar a compreensão de um texto? (1= menos importante; 4 = mais importante)

() Focar em palavras ou frases-chave

() Preparar-se previamente para o texto, procurando sobre o tema abordado ou em textos relacionados

() Procurar manter a atenção ao texto e as informações mais importantes

() Avaliar o que compreendeu após a leitura

8.3) Em uma escala de 1 à 3, marque quais estratégias sócio-afetivas você julga mais importantes para facilitar a compreensão de um texto? (1= menos importante; 3 = mais importante)

() Trocar informações com outros colegas sobre o texto lido

() Pedir explicações ao professor

() Procurar se manter motivado a ler o máximo possível

9) Você tem experiência com videogames? Se sim, há quanto tempo você joga?

Só com Guitar Hero e às vezes Mario ou Bomberman, Não sou de jogar e conhecer muito

10) Os videogames já o auxiliaram a aprender algum idioma? Se sim, qual idioma e o que você aprendeu?

Sim, o inglês. Eu não sei dizer o que eu aprendi, já que foi uma interação bem orgânica com o idioma. Foi meio que um pouco de tudo.

11) Você gostou de jogar *Ni no Kuni*? Por quê?

Até que sim. É bonitinho o design do jogo. Mas ele batendo nos bichinhos pra ganhar dinheiro é chato

12) O nível dos textos de *Ni no Kuni* estava adequado a seu nível de leitura em japonês?

Inicialmente sim. Depois que fui para uma outra fase quando ele fica de frente para uma pedra foi algo confuso. Não entendi o que ele queria

13) Qual foi sua primeira reação ao ler os textos de *Ni no Kuni*? (Escolha apenas uma opção)

- () Eu me foquei diretamente na leitura do texto procurando fazer anotações, pesquisar em dicionários ou gramáticas, adivinhar significados pelo contexto, etc. **(se você marcou essa opção, vá para o item 13.1)**
- (x) Eu me concentrei na forma de ler texto procurando eliminar as distrações, pesquisando sobre o tema do texto para entendê-lo melhor, me focando nas partes que chamam atenção, etc. **(se você marcou essa opção, vá para o item 13.2)**
- () Eu aproveitei a oportunidade para interagir com os colegas e com o professor, esclarecendo dúvidas sobre o texto **(se você marcou essa opção, vá para o item 13.3)**

13.1) Em uma escala de 1 à 8, marque quais estratégias cognitivas você julgou mais importantes para facilitar a compreensão dos textos de *Ni no Kuni*? (1= menos importante; 8 = mais importante)

- () Repetir (oralmente ou por escrito) palavras e/ou frases até compreendê-las
- () Organizar os termos em grupos de atributos semelhantes (por significado ou função na frase)
- () Adivinhar o significado de palavras pelo contexto
- () Resumir o texto e/ou frase
- () Consultar gramáticas de japonês para compreensão das frases e estruturas
- () Usar imagens para fixar o conteúdo do texto
- () Compreender o texto baseado em seus conhecimentos prévios sobre o idioma
- () Ligar as várias ideias presentes no texto em uma única linha de raciocínio

13.2) Em uma escala de 1 à 4, marque quais estratégias metacognitivas você julgou mais importantes para facilitar a compreensão dos textos de *Ni no Kuni*? (1= menos importante; 4 = mais importante)

- (4) Focar em palavras ou frases-chave
- (2) Preparar-se previamente para o texto, procurando sobre o tema abordado ou em textos relacionados
- (3) Procurar manter a atenção ao texto e as informações mais importantes
- (1) Avaliar o que compreendeu após a leitura

13.3) Em uma escala de 1 à 3, marque quais estratégias sócio-afetivas você julgou mais importantes para facilitar a compreensão dos textos de *Ni no Kuni*? (1= menos importante; 3 = mais importante)

Trocar informações com outros colegas sobre o texto lido

Pedir explicações ao professor

Procurar se manter motivado a ler o máximo possível

14) Qual foi sua maior dificuldade para entender os textos de *Ni no Kuni*?

Kanji e alguns pontos gramaticais.

15) Na sua opinião, os videogames podem ser uma ferramenta útil para o ensino e aprendizado do japonês? Por quê?

Acredito que sim. Já que não temos a língua japonesa no nosso cotidiano, o jogo seria além de hobby algo que estaria no seu cotidiano sendo assim mais contato com a língua.

16) Você gostaria que videogames fossem usados mais vezes em sala de aula? Por quê?

Seria uma ótima didática! Apesar de não ser uma jogadora ativa, o videogame quebra essa pressão e rotina de sala de aula. Seria uma forma mais leve e descontraída para que os alunos aprendam de uma maneira mais fácil

Questionário Misto

1) **Nome:** _____

2) **Pseudônimo:** Solange

3) **Idade:** 23 anos

4) **Gênero:**

Masculino Feminino

5) **Há quanto tempo você estuda japonês?**

Há quase seis anos com interrupções.

6) **Você já estudava japonês antes de fazer este curso? Se sim, onde e por quanto tempo?**

Iniciei o estudo de japonês antes da entrada no curso de graduação, cerca de 1 ano e meio para estudo da língua.

7) **Você procura ler textos em japonês fora da sala de aula. Se sim, qual tipo?**

Sim, como forma de estudo, em materiais disponibilizados pelos professores, mas não utilizados em sala.

8) **Qual sua primeira reação ao ler um texto em japonês? (Escolha apenas uma opção)**

(x) Eu me foco diretamente na leitura do texto procurando fazer anotações, pesquisar em dicionários ou gramáticas, adivinhar significados pelo contexto, etc. **(se você marcou essa opção, vá para o item 8.1)**

- () Eu me concentro na forma de ler texto procurando eliminar as distrações, pesquisando sobre o tema do texto para entendê-lo melhor, me focando nas partes que chamam atenção, etc. **(se você marcou essa opção, vá para o item 8.2)**
- () Eu aproveito a oportunidade para interagir com os colegas e com o professor, esclarecendo dúvidas sobre o texto **(se você marcou essa opção, vá para o item 8.3)**

8.1) Em uma escala de 1 à 8, marque quais estratégias cognitivas você julga mais importantes para facilitar a compreensão de um texto? (1= menos importante; 8 = mais importante)

- (4) Repetir (oralmente ou por escrito) palavras e/ou frases até compreendê-las
- (8) Organizar os termos em grupos de atributos semelhantes (por significado ou função na frase)
- (6) Adivinhar o significado de palavras pelo contexto
- (1) Resumir o texto e/ou frase
- (5) Consultar gramáticas de japonês para compreensão das frases e estruturas
- (2) Usar imagens para fixar o conteúdo do texto
- (7) Compreender o texto baseado em seus conhecimentos prévios sobre o idioma
- (3) Ligar as várias ideias presentes no texto em uma única linha de raciocínio

8.2) Em uma escala de 1 à 4, marque quais estratégias metacognitivas você julga mais importantes para facilitar a compreensão de um texto? (1= menos importante; 4 = mais importante)

- () Focar em palavras ou frases-chave
- () Preparar-se previamente para o texto, procurando sobre o tema abordado ou em textos relacionados
- () Procurar manter a atenção ao texto e as informações mais importantes
- () Avaliar o que compreendeu após a leitura

8.3) Em uma escala de 1 à 3, marque quais estratégias sócio-afetivas você julga mais importantes para facilitar a compreensão de um texto? (1= menos importante; 3 = mais importante)

- () Trocar informações com outros colegas sobre o texto lido
- () Pedir explicações ao professor

() Procurar se manter motivado a ler o máximo possível

9) Você tem experiência com videogames? Se sim, há quanto tempo você joga?

Não, muito pouco, esporadicamente jogando com meu irmão.

10) Os videogames já o auxiliaram a aprender algum idioma? Se sim, qual idioma e o que você aprendeu?

Pela pouca experiência em jogos, eles não são minha ferramenta de auxílio para aprendizado de idioma

11) Você gostou de jogar *Ni no Kuni*? Por quê?

Sim, é um jogo bem ilustrativo, de fácil comando, com linguagem fácil. Contudo, não gostei da ação do jogo (matar animais)

12) O nível dos textos de *Ni no Kuni* estava adequado a seu nível de leitura em japonês?

Sim, a leitura é simples, com utilização de hiragana, faltando apenas a pesquisa de vocabulários

13) Qual foi sua primeira reação ao ler os textos de *Ni no Kuni*? (Escolha apenas uma opção)

() Eu me foquei diretamente na leitura do texto procurando fazer anotações, pesquisar em dicionários ou gramáticas, adivinhar significados pelo contexto, etc. **(se você marcou essa opção, vá para o item 13.1)**

(x) Eu me concentrei na forma de ler texto procurando eliminar as distrações, pesquisando sobre o tema do texto para entendê-lo melhor, me focando nas partes que chamam atenção, etc. **(se você marcou essa opção, vá para o item 13.2)**

() Eu aproveitei a oportunidade para interagir com os colegas e com o professor, esclarecendo dúvidas sobre o texto **(se você marcou essa opção, vá para o item 13.3)**

13.1) Em uma escala de 1 à 8, marque quais estratégias cognitivas você julgou mais importantes para facilitar a compreensão dos textos de *Ni no Kuni*? (1= menos importante; 8 = mais importante)

() Repetir (oralmente ou por escrito) palavras e/ou frases até compreendê-las

() Organizar os termos em grupos de atributos semelhantes (por significado ou função na frase)

() Adivinhar o significado de palavras pelo contexto

() Resumir o texto e/ou frase

() Consultar gramáticas de japonês para compreensão das frases e estruturas

() Usar imagens para fixar o conteúdo do texto

Compreender o texto baseado em seus conhecimentos prévios sobre o idioma

Ligar as várias ideias presentes no texto em uma única linha de raciocínio

13.2) Em uma escala de 1 à 4, marque quais estratégias metacognitivas você julgou mais importantes para facilitar a compreensão dos textos de *Ni no Kuni*? (1= menos importante; 4 = mais importante)

(3) Focar em palavras ou frases-chave

(1) Preparar-se previamente para o texto, procurando sobre o tema abordado ou em textos relacionados

(4) Procurar manter a atenção ao texto e as informações mais importantes

(2) Avaliar o que compreendeu após a leitura

13.3) Em uma escala de 1 à 3, marque quais estratégias sócio-afetivas você julgou mais importantes para facilitar a compreensão dos textos de *Ni no Kuni*? (1= menos importante; 3 = mais importante)

Trocar informações com outros colegas sobre o texto lido

Pedir explicações ao professor

Procurar se manter motivado a ler o máximo possível

14) Qual foi sua maior dificuldade para entender os textos de *Ni no Kuni*?

A não compreensão de alguns vocabulários, mas o contexto auxiliava

15) Na sua opinião, os videogames podem ser uma ferramenta útil para o ensino e aprendizado do japonês? Por quê?

Sim, acredito que pode ser uma ferramenta útil, interativa e motivacional

16) Você gostaria que videogames fossem usados mais vezes em sala de aula? Por quê?

Sim, seria uma ferramenta diferenciada e motivacional para os estudantes.

APÊNDICE D – ROTEIRO DE ENTREVISTA

1. Nome: _____

2. Idade: _____

3. Tem computador em casa?

Sim Não

4. Tem algum console para game?

Sim Não

4.1 Qual?

Nintendo Sony Playstation Microsoft XBox

Outra opção: _____

5. Tem algum dispositivo móvel?

Sim Não

5.1 Qual?

Nintendo DS/Game boy Sony PSP Celular/Tablet

Outra opção: _____

6. Você joga games? (Caso a resposta seja não, pular para 13)

Sim Não

7. Em que plataforma você joga games?

Consoles Computador Dispositivos móveis

Outra opção: _____

8. Em que local você joga games?

Em casa Na casa de algum parente Na casa de um

amigo Na escola LAN House Outra opção: _____

9. Geralmente com quem você joga games?

Sozinho Amigos Familiares Outra opção: _____

10. Com que frequência você joga games?

Uma vez por mês Uma vez por semana 2-3 vezes por semana

4-6 vezes por semana Todos os dias Nos finais de semana

Outra opção: _____

11. Geralmente quanto tempo você joga por sessão? 30 minutos entre 30–60

minutos Mais de 1 hora Mais de 2 horas Outra opção: _____

12. Quais são os seus gêneros de games favoritos?

Ação Aventura RPG Estratégia Simulação Esportes

Outra opção _____

13. Como você compreendeu onde precisava ir e o que fazer?

14. Como você descobriu a função dos botões de comando?

15. Se houvesse mais tempo, que estratégias você adotaria para compreender o texto de *Ni no kuni*?

16. Como você sugere que jogos sejam usados no ensino de japonês para facilitar a aprendizagem?

ANEXO A – SCREENSHOTS DE *Ni no Kuni*







ANEXO B – DESCRIÇÃO DO CURSO “O VIDEOGAME NO APRENDIZADO DA LÍNGUA JAPONESA

Fonte: (<http://www.unbidiomas.unb.br/?course=japones>)

1 Objetivos

Tendo como base as considerações de James Gee sobre o letramento e aquisição de conhecimento o curso se propõe a apresentar jogos eletrônicos de variados períodos históricos e suas possibilidades no aprendizado de língua japonesa. Inicialmente propõem-se a análise do videogame como ferramenta de aprendizado mediadora e suas possibilidades no aprendizado moderno através de jogos didáticos e não didáticos. Para isso serão utilizados jogos de videogame de consoles modernos e antigos. Utilizando como referência os conceitos de interação, observação e aplicação, apresentados por Gee e demais autores da Gamificação, os alunos serão sujeitos a diversos estímulos em variados estilos de jogos e serão recompensados pelos progressos individuais e em grupo. Por fim busca-se incentivar a postura *Gamer* que permitiria o auto-aprendizado e um novo olhar sobre a utilização de materiais didáticos

Segundo a literatura sobre usuários de videogame, jogadores de jogos eletrônicos são obrigados a interagir com os desafios de seus jogos para realizar as suas metas. Por isso, acredita-se que o termo *Gamer*, do inglês; jogador, melhor represente o indivíduo que necessita da interação como ferramenta de progresso.

2 Público Alvo

Público interno e/ou externo da UnB, para qualquer idade.

3 Carga Horária:

30 horas

4 Pré-Requisito:

Básico 3

5 Jogos utilizados no curso

Megaman X4, Megaman 8, Musashi Den, Castlevania – Symphony Of The Night.
Final Fantasy 7, Chrono Trigger, Biohazard 2, Catherine, Ni no kuni, Demon souls

ANEXO C – DESCRIÇÃO DO CURSO “LABORATÓRIO DE LÍNGUA JAPONESA”

Fonte: (<https://wwwsec.serverweb.unb.br/graduacao/disciplina.aspx?cod=147541>)

1. Ementa:

Aprendizagem/aquisição de métodos e técnicas do ensino de leitura instrumental em língua japonesa. Compreensão dos processos subjacentes a leitura e formação do bom leitor. Estudo dos fatores facilitadores e pré-requisitos na aquisição de leitura em língua japonesa, Compreensão da noção de estratégia.

2. Programa:

1. Conhecimento linguístico e sua utilização

a. conhecimento sobre a estrutura da língua (gramática do texto e gramática do discurso). Letras, vocabulário, morfologia, sintaxe, etc. Conhecimento sobre a estrutura do texto.

b. conhecimento sobre a pragmática.

2. Conhecimento do conteúdo e sua utilização.

3. Conhecimento e utilização da leitura.

3. Carga Horária

60 horas

4. Público-alvo

Alunos de graduação do curso: “ Língua e literatura japonesa”

5. Pré-requisito

Japonês 7

ANEXO D – DESCRIÇÃO DO JOGO “*NI NO KUNI*”

Fonte:(https://en.wikipedia.org/wiki/Ni_no_Kuni:_Wrath_of_the_White_Witch)

Ni no Kuni: Wrath of the White Witch é um jogo de RPG, desenvolvido por Level-5. Foi lançado para o PlayStation 3 no Japão em 17 de novembro de 2011 e publicado em regiões ocidentais por Namco Bandai Games em janeiro de 2013. O jogo é uma versão significativamente melhorada de *Ni no Kuni: Dominion of the Dark Djinn*, lançado para a Nintendo DS no Japão em dezembro de 2010, apresentando elementos semelhantes de jogabilidade e história.

Os jogadores controlam Oliver, um menino que parte em uma viagem para salvar sua mãe. O jogo é jogado a partir de uma perspectiva de terceira pessoa e em seu mundo pode-se viajar a pé, de barco ou em um dragão. Enquanto os jogadores controlam Oliver em todo o mundo do jogo, outros personagens podem ser controlados durante batalhas contra inimigos; durante essas batalhas, os jogadores usam habilidades mágicas e criaturas conhecidas como *imajin* (イマジン), que podem ser capturadas e domadas.