

Reflexões sobre a potencialidade dos jogos eletrônicos nas aulas de Língua Inglesa: contribuições atingidas

Talismara Pereira

UNIPAN – União Pan-Americana de Ensino
Instituto de Educação e Ciências Biológicas
Avenida Rocha Pombo, 2005. Campus Lago.
CEP 85816-540 Cascavel, PR

talismara@gmail.com

***Resumo.** Este artigo se propõe a apresentar como a tecnologia, por meio de jogos eletrônicos, pode influenciar o processo de aprendizagem. Para tal, partimos da concepção de tecnologia e educação abordada por Grinspun (1999) e Soares (2006), além dos estudos de Battaiola (2000), Huizinga (2000) e Caillois (19990) sobre jogos eletrônicos e aprendizado. Por fim, apresentamos resultados de uma pesquisa realizada em 2007, em um Trabalho de Conclusão de Curso, onde podemos verificar as contribuições dos jogos eletrônicos nos ambientes de aprendizado de uma língua estrangeira. Como afirma Vygotsky (1998) é através do jogo que a criança ou adolescente aprende a agir, a sua curiosidade é estimulada, adquire iniciativa e autoconfiança, proporciona o desenvolvimento da linguagem, do pensamento e da concentração.*

1. Introdução

O avanço da tecnologia e o número cada vez maior usuários do computador como forma de lazer ou pesquisa, nos mostra que devemos utilizar esse recurso como uma fonte benéfica de aprendizado. Um exemplo dessa tecnologia são os jogos eletrônicos que cada vez mais pessoas aderem e se sentem motivadas em passar horas do seu tempo em frente ao computador. Nossa proposta visa utilizar esse momento do jogo para memorizar o vocabulário, interagir com falantes da língua através de salas de bate-papo, verificar as diferenças entre a língua falada e língua escrita, observar as expressões idiomáticas e abreviações, ou seja, compreender a língua no seu real uso, como os conteúdos que o aluno aprendeu em sala podem ser colocados em prática.

Na escola nem sempre a língua estrangeira é direcionada a momentos reais, em que certamente utiliza-se o que se está aprendendo. O que se observa, porém, é o trabalho com a língua estrangeira de uma forma maçante e desmotivadora que não abre espaço para o crescimento intelectual do aprendiz. Além disso, o uso da tecnologia nem sempre é visto como algo benéfico: pensa-se que ela substituiria o professor, no entanto, o grande questionamento é que o professor não sabe como utilizar diferentes ferramentas no processo pedagógico.

Com este artigo, objetiva-se mostrar que a utilização da tecnologia, principalmente em forma de jogos eletrônicos, é uma ferramenta eficiente no ensino aprendizagem de uma língua estrangeira.

2. Tecnologia

Grande parte das pessoas aprecia passar horas em frente ao computador jogando, batendo papo, pesquisando ou até resolvendo exercícios. O computador, portanto, tornou-se parte da cultura da família. As pessoas podem buscar informações aperfeiçoando seu conhecimento de uma maneira diferenciada como praticar a língua estrangeira em sites de apoio ou até mesmo em jogos eletrônicos.

Essa tecnologia presente na vida das pessoas do mundo moderno infelizmente não está presente na educação formal, mais especificamente na escola, apesar de esta possuir algumas ferramentas tecnológicas (televisão, vídeo, DVD, computador, multimídia, dentre outros). A tecnologia, quando utilizada, é de maneira errônea, pois o mediador do ensino e condutor dessa ferramenta (professor) muitas vezes não dispõe de conhecimento tecnológico suficiente para o desempenho das atividades a que se propõe a realizar com o uso desse recurso e, principalmente não dispõe de tempo para se atualizar e acompanhar seus alunos, assíduos usuários dessa tecnologia.

De acordo com Lévy (1999, p. 165) cada vez mais está se investindo na personalização. Segundo o autor, os indivíduos não toleram mais seguir cursos uniformes ou rígidos que não correspondem às suas necessidades. Devido a isso, a nova forma de conhecimento desenvolve práticas de levantamento de informações e aprendizado pelo ciberespaço, possibilita acesso ao conhecimento ao mesmo tempo massificado e personalizado.

Ainda há um caminho a ser trilhado pela escola no sentido de reconhecer que a tecnologia, se utilizada de maneira coerente, é benéfica para o ensino aprendizagem. Por isso, a proposta deste trabalho é verificar como o uso da tecnologia, mais especificamente o jogo eletrônico, pode motivar o aprendiz de uma língua estrangeira.

3. Jogos eletrônicos

O termo jogo vem do latim *jocu*, que significa gracejo. Corriqueiramente, o termo é usado com sentidos pejorativos como falta de seriedade, não aproveitamento do tempo de forma correta ou em artifícios da fala. Considerando o pensamento de pesquisadores como Battaiola (2000), o momento do jogo permite a aproximação de conceitos tradicionalmente percebidos como opostos: realidade e ficção, regra e liberdade, repetição e criação, ação instintiva e moral.

O jogo caracteriza-se por uma atividade que apresenta uma meta a ser alcançada pelos seus participantes, que quase sempre participam por prazer, ao invés de focar a competição e a vitória como pontos essenciais. É regido por regras pré-estabelecidas ou até mesmo improvisadas e tem como fator motivacional o entretenimento, seja este conseguido através da cooperação ou mesmo da disputa entre os jogadores.

A relevância do uso de jogos se deve principalmente à possibilidade da criação do ensino-aprendizagem individualizado, adaptado às características de cada aluno, somado às vantagens que os jogos trazem consigo: entusiasmo, concentração e motivação. Além disso, o jogo mobiliza esquemas mentais como o pensamento, o tempo e o espaço, e integram vários fatores da personalidade como o afeto, a relação social. Os jogos ainda podem propiciar o aprimoramento da memória, a orientação temporal e espacial, a coordenação motora, a percepção auditiva e visual, o raciocínio, o planejamento, a organização, e desenvolve habilidades linguísticas como a escrita e a leitura. Para Piaget, o jogo possui uma efetiva influência como instrumento motivador e incentivador no processo de ensino e aprendizagem. (PIAGET, apud ARAUJO, 1992).

Há que se ressaltar também que o jogo tem um papel primordial na formação cultural de uma sociedade. Autores como Huizinga (2000) e Caillois (1990) validam sua importância ao afirmar que o jogo, além de transcender a matéria, transcende também a cultura.

Huizinga (2000) defende duas concepções de jogo: uma delas é a noção de jogo enquanto o modelo e a natureza do jogo, isto é, quando um indivíduo joga, ele cria o seu próprio mundo e as suas próprias regras. Ao contrário da realidade, onde tudo é incerto, o mundo do jogo faz sentido, podendo-se controlar as regras, existindo uma sensação de previsibilidade. A outra concepção apresenta a subjetividade, uma vez inserido no jogo, o indivíduo explora-o com comportamentos muito arriscados e próprios que se assemelham ao mundo real. Essa concepção defende o jogo como algo que está profundamente enraizado no pensamento humano: não é meramente uma brincadeira, está ligado às estruturas cognitivas do indivíduo.

De acordo com as definições apresentadas, as contribuições dos jogos em geral verificam-se no desenvolvimento da linguagem (falar, expressar), da motricidade (agir, correr, saltar, sentar), da atenção (escutar, ver, observar) e da inteligência (compreender e analisar). Os jogos em grupo, especificamente, contribuem para o desenvolvimento emocional e a capacidade de cooperar e colaborar em tarefas com outros indivíduos, sendo que a construção da autoconfiança é essencial para o futuro das crianças. A responsabilidade em cumprir as regras e zelar pelo seu cumprimento encoraja a iniciativa, a autoconfiança e a autonomia.

O jogo mescla-se ao processo de ensino-aprendizagem na visão moderna de educação, tornando-se, assim, parte integrante da ação educadora. É sob este aspecto que o ato de brincar auxilia as crianças e adolescentes a aprender mais rápido e com mais qualidade. O uso do lúdico no processo de ensino-aprendizagem trata da melhor forma de transmissão de conhecimentos e auxilia no interesse, motivação, engajamento, avaliação e fixação. (SCHNEIDER, 2002)

O uso do lúdico na educação pressupõe principalmente a utilização de metodologias agradáveis e adequadas aos participantes do processo, fazendo com que o aprendizado aconteça dentro do que é importante e natural de se fazer, que respeite as características próprias dos envolvidos, seus interesses e esquemas de raciocínio próprio.

De acordo com Battaiola (2000), os tipos reconhecidos de jogos eletrônicos são seis: estratégias, simulação, ação, histórias interativas, *adventures* (de aventura) e infantis.

Cada qual apresenta uma determinada competência: raciocínio, coordenação motora, habilidades lingüísticas, e outras. Neste trabalho ficaremos retidos aos jogos que contribuem para o aprendizado e para a motivação da/ na língua inglesa.

3.1 Jogos eletrônicos na aprendizagem

O uso da tecnologia na prática das habilidades lingüísticas torna-se estimulante, contrapondo-se ao processo ensino-aprendizagem por meio do instrucionismo (método obsoleto e desestimulante, não requer a participação do estudante, apenas do professor). O contexto exige que se abordem as técnicas construtivistas e se busquem novas estratégias de educação capazes de atrair o progresso advindo da geração Net.¹

Ao envolver-se com o jogo, o aluno sai da passividade. Depara-se com uma situação-desafio e dispõe de diversas ferramentas com as quais ele deve resolver o problema proposto. Há a necessidade de formar novas associações cognitivas a fim de se chegar a uma solução. Ele passa, então, a construir seu conhecimento.

O jogo apresenta inúmeras vantagens como ferramenta no auxílio do aprendizado: pode despertar motivação, estímulo, curiosidade e interesse em aprender. No entanto, para que ele desempenhe um papel favorável na construção do conhecimento deve apresentar primeiramente alguma estrutura que permita a aplicação do conteúdo que se deseja abordar, isto é, cada tipo de jogo pode melhor abordar um tema diferente. Além disso, o jogo deve ser compatível com o perfil do aprendiz, a fim de que a atividade seja desenvolvida de forma totalmente voluntária, ou seja, devem-se considerar os tipos de jogos que mais agradem o aluno.

Por fim, deve-se desenvolver uma estrutura de apoio a fim de acompanhar o aprendizado do aluno de forma agradável e eliminar frustrações que possam impedi-lo de prosseguir no aprendizado: a função do professor não será descartada, contudo, o professor deve portar-se como facilitador do aprendizado, orientando o aluno e mostrando os caminhos para seu progresso. De acordo com Silveira; Barone (1998 apud CRUDO, 2007) os jogos educativos são ambientes de enfoque heurístico, nos quais o aluno aprende através da descoberta. O aluno aprende pesquisando, descobrindo e raciocinando.

O uso de jogos nas aulas de língua estrangeira não está ligado somente ao fato de que a maioria dos jogos é nesse idioma, mas aos benefícios que eles trazem ao aprendiz. O computador é muito utilizado como forma de praticar algo já estudado, mas de uma forma diferente, não utilizando o livro, e sim interagindo com a mídia, praticando o seu vocabulário, compreendendo, memorizando expressões idiomáticas e interagindo com falantes da língua, além de outras habilidades e competências que podem ser desenvolvidas em outras disciplinas. Destacamos que este artigo não tem a intenção de

¹ Geração Net é um termo utilizado para explicitar o desenvolvimento e conhecimento tecnológico de uma faixa etária da população. (LÉVY, 1999)

criticar ou menosprezar a utilização de qualquer material pedagógico, mas apresentar uma nova ferramenta que pode ser muito útil, se usada adequadamente.

Os jogos utilizados para praticar o conteúdo estudado são chamados de jogos infantis. Além dos jogos infantis que são voltados ao ensino-aprendizagem, destacamos ainda os jogos de RPG², como citado no capítulo anterior. Andrade (2000) apresenta algumas características que fazem do RPG uma atividade estimulante no processo ensino-aprendizagem.

A primeira característica fundamental desse estilo de jogo é a socialização, relacionamento entre os jogadores e/ou mestre e na seqüência a cooperação, em que os personagens devem prosseguir juntos para cumprir determinados objetivos. A criatividade também é estimulada ao deparar-se com algum desafio ou problema, os participantes devem construir idéias rápidas. Além disso, há a interatividade entre os jogadores, pois eles devem conversar entre si ou com outros jogadores para cumprir determinadas tarefas; em grande parte de jogos originais essa interação é realizada em inglês. Os participantes também descobrem os elementos que constituem o espaço. Por fim, pode-se abordar a interdisciplinaridade no trabalho com RPG (elementos de História, Geografia, Matemática e Línguas). Ao professor cabe a grande tarefa de visualizar a área de seu interesse e do interesse alunos e por fim promover momentos de motivação através do uso do jogo.

Quando o aluno é levado para o laboratório de informática, cabe ao professor a tarefa de adequar o que ele está aprendendo com a prática da tecnologia. O professor pode utilizar sites interativos que proporcionam o desenvolvimento da curiosidade e do interesse nos alunos. Esse tipo de jogo desperta o raciocínio, a memória e proporciona uma prática divertida e eficiente a quem está aprendendo. Muitas vezes, o computador apresenta alguns jogos semelhantes aos usados em sala de aula, como jogo da memória, forca, palavras cruzadas, dentre outros. O que diferencia o uso de um determinado conteúdo no computador ao da sala de aula é que, além de ser outra ferramenta e outro ambiente (laboratório de informática), o aluno verifica a língua em uso (diferente da prática de sala de aula) e ainda concentram-se nos movimentos, cores, formas e sons que são utilizados no computador.

Os jogos educativos tornam-se intrinsecamente motivadores, devido ao desafio, a fantasia e a curiosidade que despertam nas crianças. Os jogos podem fornecer resultados não previstos, mas tão importantes quanto os previamente determinados, oferecendo oportunidades para que o aluno utilize a lógica, raciocínio e habilidade de organização para resolver problemas de maneira mais interessante do que seriam expostos em um exercício comum. (SILVEIRA; BARONE, 1998 apud CRUDO, 2007, p. 41).

Para a prática do RPG, o aluno precisa conhecer determinadas palavra-chave para o seu desenvolvimento, as quais, geralmente, são em inglês. Ele necessita comunicar-se com outros jogadores, já que o objetivo desse estilo é a interação entre os participantes. O

² A sigla em inglês significa *Role-Playing Game*, traduzido como jogo de interpretação de personagens ou histórias narrativas (Battaiola, 2000).

aprendizado de novas palavras, a utilização de formas gramaticais, a comunicação em si são algumas das habilidades que podem ser aprimoradas na aquisição da Língua Inglesa.

A adesão voluntária é um ponto importante, pois os alunos precisam querer participar espontaneamente, caso contrário, perde-se a atração pelo processo. Portanto, o uso de jogos de qualidade pode estimular o interesse do aprendiz. Para haver a participação espontânea do aluno, o jogo precisa ser adequado à faixa etária, desafiante e com objetivos bem definidos.

A interação do aprendiz com o lúdico, principalmente em um ambiente eletrônico, proporciona o desenvolvimento do pensamento, da capacidade criativa e da imaginação, o que faz do aluno um pesquisador, criador do seu conhecimento e não somente um receptor. (Santos, 2007).

Para que o uso de jogos eletrônicos represente uma atividade eficiente e que motive o aluno, primeiramente deve-se mostrar a ele quais são as regras, o que se espera dele, de forma que ele consiga prever a relação de causa e efeito de seus atos. O aluno precisa acompanhar a evolução da atividade e perceber, por seus próprios meios e méritos, quando se obteve o resultado desejado. Em uma atividade competitiva, mais importante do que ganhar é conseguir acompanhar e avaliar o desempenho de todos os participantes.

4. Resultados obtidos com o uso de jogos eletrônicos

A pesquisa foi realizada com duas turmas cujas idades variavam de 15 a 18 anos, sendo que em uma delas foram utilizados jogos eletrônicos e em outra somente o material didático. A pesquisa iniciou-se em fevereiro de 2007 e foi concluída em dezembro de 2007. Ambas as turmas tinham duas aulas por semana, totalizando três horas semanais de curso. Os jogos eletrônicos utilizados foram infantis (praticando o conteúdo que os alunos estavam aprendendo: adjetivos, particípio, partes do corpo e doenças, descrição de pessoas, objetos e lugares) e RPG. Os jogos infantis praticavam conteúdos presentes no livro didático, mas de uma forma diferente, utilizando movimentos, imagens, sons, que prendiam a atenção dos alunos. Os jogos RPG eram situações em que os alunos deveriam desvendar determinadas situações para seguir adiante. Neste caso, todas as perguntas e dicas eram em inglês. Esta parte foi efetuada em duplas para que um aluno pudesse auxiliar o outro com o vocabulário.

Na turma em que os jogos eletrônicos foram utilizados, os alunos estranharam no início, pois nunca haviam realizado uma atividade diferente na escola. Percebeu-se de imediato a diferença no comportamento com a língua inglesa em sala de aula. Primeiramente, questionaram o professor se continuariam acessando os jogos eletrônicos, pois haviam apreciado muito e, na sequência, muitos alunos começaram a trazer dúvidas de vocabulário para a sala de aula, as quais eram vistas em jogos eletrônicos.

O resultado atingido foi o aumento da motivação em aprender a língua inglesa, os alunos traziam curiosidades, dúvidas de vocabulário que encontravam dentro do próprio jogo. Além disso, alunos que costumavam ser tímidos e não participativos começaram a

desenvolver-se no decorrer da atividade, o interesse no aprendizado da turma em que se utilizaram os jogos em comparação à turma onde se trabalhou somente com o livro didático também diferiu bastante.

Na turma em que não se utilizaram os jogos eletrônicos, percebeu-se a mesma característica em relação ao início do semestre. Alguns dos alunos desenvolviam as atividades, participavam, no entanto, a grande maioria não apreciava, julgavam aquilo sem importância. Muitos dos alunos dessa turma não conseguiam relacionar o que estavam aprendendo com algo mais concreto (próximo a sua realidade). Apesar de o professor mostrar para quem é utilizado o conteúdo, os alunos não tomavam a iniciativa de pesquisar ou interessar-se sobre o assunto.

5. Considerações finais

Os jogos eletrônicos exercem um papel importante no ensino-aprendizagem da língua inglesa. Isto porque sua base está em uma abordagem auto dirigida, isto é, aquela em que o sujeito aprende por si só, através da descoberta de relações e da interação com o *software*. Neste cenário, o professor tem o papel de moderador, mediador do processo, dando orientações e selecionando ferramentas adequadas e condizentes com sua prática pedagógica. Ele vai além do simples papel de coletor de informações: ele precisa pesquisar, selecionar, elaborar e confrontar visões, metodologias e os resultados esperados a fim de perceber em que momento e situação é viável utilizar o jogo eletrônico.

O jogo produz na criança ou adolescente, sentimentos de poder e controle sobre pessoas e objetos, que aparecem e desaparecem conforme seu desejo, apesar de fraca e dependente, mostra como o sentido de magia pode assegurar à criança sentimentos de onipotência. (FREUD apud ROSAMILHA, 1979).

Como Araújo e Hardagh (2006), ressaltamos a importância de se discutir propostas pedagógicas que envolvam recursos midiáticos e possibilitem mudanças na prática docente. Essas autoras enfatizam que os recursos midiáticos são fundamentais na escola como subsídio ao entendimento da comunicação como um ato social, favorecendo a linguagem mediadora entre o desenvolvimento do pensamento e das informações veiculadas pelas mídias, transformando-as em conhecimento.

Referências

ARAÚJO, I. N. & HARDAGH, C. *O Uso das Tecnologias de Informação e Comunicação no Cotidiano Escolar*. 4º congresso docência universitária e inovação. Barcelona. 2006. Disponível em: <http://eprints.upc.es/cidui_2006/pag/cat/prop_llegir_public.php?idioma=cat&prop_id=963> Acesso em 22 dez. 2007.

ARAÚJO, V. C. de. *O jogo no contexto da educação psicomotora*. São Paulo: Cortez, 1992.

- BATTAIOLA, A. L. *Jogos por computador: histórico, relevância tecnológica, tendências e técnicas de implementação*. Anais da SBC 2000. v. 2. Curitiba, 2000.
- CAILLOIS, R. *Os jogos e os homens*. Lisboa: Cotovia, 1990.
- COSTA, R. M. E. M. da, CARVALHO, L. A. V. de, *O uso de jogos digitais na reabilitação cognitiva*, SBIE, 2005.
- FARIA, A. R. de. *O desenvolvimento da criança e do adolescente segundo Piaget*. Ática, 3. ed., 1995.
- CRUDO, Ricardo de Lima. *Advanced Lessons & Dragons: aspectos benéficos do Rpg, Mud e jogos computacionais*. Disponível em:
<<http://www.ufmt.br/cacomp/Downloads/monografias/advancedLessonsAndDragons.pdf>>. Acesso em: 02 fev. 2009.
- GRINSPUN, P. S. Zippin Mirian. *Educação Tecnológica: desafios e perspectivas*. São Paulo: Cortez, 1999.
- HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 2000.
- LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. São Paulo: Ed. 34, 1999.
- MORAN, José Manuel. *Como utilizar a Internet na educação*. In: Ciência da Informação, vol.26, nº 2, p. 146-153. Brasília. Maio/Agosto. 1997.
- PARANÁ. Secretaria de Estado da Educação. *Currículo básico para a escola pública da Região Oeste do Paraná*. Educação infantil e ensino fundamental (anos iniciais). Cascavel: SEED, 2007.
- ROSAMILHA, N. *Psicologia do jogo e aprendizagem infantil*. São Paulo: Pioneira, 1979.
- SANTOS, Lima Christiano; VALE do, Frederico Santos. *Jogos eletrônicos na educação: um estudo da proposta dos jogos estratégicos*. Universidade Federal de Sergipe. Disponível em: <http://www.pdj.com.br/trab_academicos/> Acesso em: 02 jun. 2007.
- SCHNEIDER, Henrique Nou. *Interação / Interface Humano-Computador: Conceitos, Princípios e Objetivos*. Santa Catarina, 2002.
- SOARES, Galli Suely. *Educação e Comunicação: O ideal de inclusão pelas tecnologias de informação*. São Paulo: Cortez, 2006.
- VYGOTSKY, Leontiev, Luria. *Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem*. São Paulo: Ícone, 2001.