

JOGOS DIGITAIS NO ENSINO DE INGLÊS: UM RECURSO MULTIMODAL EM UMA PROPOSTA PEDAGÓGICA

Laura de Almeida (UESC)

lalmeida@uesc.br

Suellen Thomaz de Aquino Martins (UESC)

stamartins@uesc.br

RESUMO

Neste trabalho, apresentamos uma proposta pedagógica com uso de jogos digitais para o ensino de Inglês como língua estrangeira. Para o desenvolvimento deste trabalho, primeiramente: abordamos o conceito de jogos digitais com base em Prensky (2003), Gee (2003; 2004; 2007) e Olson (2003), que visam valorizar a prática dos *videogames* como uma ferramenta auxiliar para o estudo da língua inglesa e incentivar a prática, sinalizando, a partir dessas vozes, a relevância de jogos digitais no ensino de línguas; em segundo lugar, apresentamos o embasamento teórico para a proposição da sequência Didática (DOLZ; NOVERRAZ; SCHNEUWLY, 2004); em seguida, mostramos os caminhos metodológicos para o desenvolvimento da proposta e, por fim, exploramos os jogos digitais como recurso pedagógico para o ensino de Inglês e discutimos sobre as possibilidades de uso dos jogos digitais como recurso pedagógico. Esperamos que as atividades de cunho multimodal e interativo apresentadas, contribuir para o ensino de Língua Inglesa de forma remota conforme o momento vivenciado no momento. Constatamos que a aplicação das oficinas, assim como a divulgação de atividades via *instagram* proporcionaram uma discussão sobre as formas de ensino por meio de ferramentas digitais. Visamos desmitificar a ideia, que por ventura, exista que os jogos digitais são apenas para lazer dos usuários.

Palavras-chave:

Jogos digitais. Recurso pedagógico. Ensino de Inglês como língua estrangeira.

ABSTRACT

In this work we present a pedagogical proposal with the use of digital games for the teaching of English as a foreign language. For the development of this work, first: to approach the concept of digital games based on Prensky (2003), Gee (2003; 2004; 2007) and Olson (2003) which aim to value the practice of video games as an auxiliary tool for the study of the English language and encourage the practice, signaling, from these voices, the relevance of digital games in language teaching; secondly, we present the theoretical basis for the proposition of the Didactic sequence (DOLZ; NOVERRAZ; SCHNEUWLY, 2004); then, we show the methodological paths for the development of the proposal and, finally, we explore digital games as a pedagogical resource for the teaching of English and discuss the possibilities of using digital games as a pedagogical resource. We hope that the multimodal and interactive activities presented, contribute to the teaching of English language remotely according to the moment experienced at the moment. We found that the application of the workshops, as well as the dissemination of activities via Instagram provided a discussion about the forms of teaching through

digital tools. We aim to demystify the idea, which may exist that digital games are only for the leisure of users.

Keywords:

Digital games. Pedagogical resource. Teaching English as a foreign language.

1. Introdução

O presente trabalho é fruto das pesquisas, leituras, discussões e leituras realizadas pelos participantes do projeto de iniciação à docência, vinculado ao PAEG.

Inicialmente, apresentamos os objetivos do projeto, para depois discorrermos sobre as teorias e pesquisas que serviram para a construção do arcabouço teórico do projeto.

Temos por objetivo geral, consolidar formas de se ensinar língua inglesa a partir do uso dos jogos digitais, no contexto de disciplina Língua Inglesa I, no Curso de Línguas Estrangeiras Aplicadas: LEA.

Os objetivos específicos visam:

- Diagnosticar previamente através de sondagem em questionário, o conhecimento dos alunos acerca dos jogos digitais;
- Apresentar a teoria dos jogos digitais a partir da ótica de Paul Schuytema (2008);
- Investigar elementos dos jogos digitais que possam ser usados em sala de aula;
- Esquematizar um questionário com o objetivo de categorizar os conhecimentos dos alunos sobre os jogos digitais.

Posteriormente, apresentamos as ações realizadas pelos bolsistas em formato de oficinas durante o primeiro semestre do ano de 2021 e aplicadas nas disciplinas de Língua Inglesa I do Curso de Línguas Estrangeiras (LEA) da Universidade Estadual de Santa Cruz (UESC)

2. Fundamentação teórica

A fundamentação teórica foi com base em estudos sobre ensino de línguas e o uso de tecnologias de Brasil (1998), Bronkard (1999) e Marcuschi (2002), segundo os quais a apropriação dos gêneros é um meca-

nismo fundamental de socialização e de inserção prática nas atividades comunicativas humanas.

Além desses autores, baseamos nas pesquisas de Prensky (2003) e Gee (2003; 2004; 2007) que visam valorizar a prática dos videogames como uma ferramenta auxiliar para o estudo da língua inglesa e incentivar a prática.

Segundo Prensky (2005), jogos digitais são caracterizados por seis elementos principais, que formam a estrutura básica dos bons jogos, a saber:

- objetivos,
- *feedback*,
- conflito,
- competição,
- desafio,
- interação e narrativa.

Por gamificação entendemos a adoção de estratégias e mecanismos de jogos com o propósito de engajar, ensinar, motivar, estimular um grupo determinado de indivíduos na execução de uma determinada tarefa fora do contexto de um jogo, nesse caso, para o ensino de língua estrangeira (Cf. GOMES; REIS; BILIÃO; ANSCHAU, 2014, p. 8).

Segundo Schuytema (2008), um jogo digital é uma atividade lúdica formada por ações e decisões que resultam numa condição final. Tais ações e decisões são limitadas por um conjunto de regras e por um universo, que no contexto dos jogos digitais, são regidos por um programa de computador.

2.1. Definição de jogo digital

2.1.1. Apresentação das oficinas aplicadas no LEA

Os discentes bolsistas aplicaram uma série de oficinas durante o primeiro semestre letivo de 2021 na disciplina de Língua Inglesa I do curso do LEA da Universidade Estadual de Santa Cruz (UESC).

A primeira oficina intitulada “Conhecendo o universo dos jogos digitais/como aplicá-los em contexto de sala de aula” e foi aplicada no dia 15 de março de 2021.

A seguir, descrevemos a metodologia empregada na oficina:

As oficinas foram ministradas por meio de uma apresentação em slides através do *Google Meet* utilizando-se do método audiovisual. Considerando as condições estabelecidas de distanciamento social provenientes do COVID-19.

Foram apresentados questionários de avaliação sobre as oficinas ao final para diagnóstico de entendimento/qualidade por meio dos alunos.

Os jogos utilizados tiveram seus *links* de acesso e obtenção, disponíveis ao final de cada slide de apresentação, incluindo também os links de cada postagem sobre o jogo feito no *instagram* dos jogos digitais.

Primeiramente, foi feito um diagnóstico a fim de verificar a interação dos discentes do LEA com os jogos digitais.

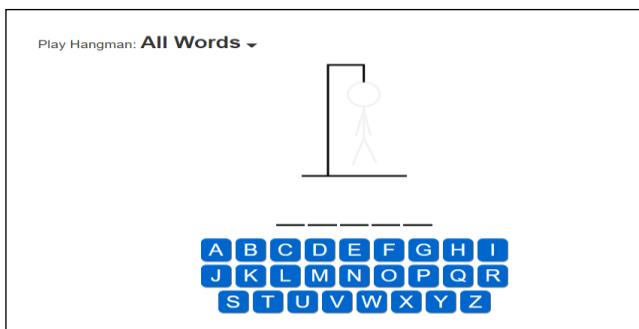
Por último, os bolsistas apresentaram a versão do clássico do jogo de adivinhação de letras o jogo “Hangman”, o qual se configura da seguinte forma:

- É mostrado um conjunto de letras em branco que correspondem a uma palavra ou frase e você deve adivinhar quais são essas letras para revelar a palavra oculta.
- Você adivinha escolhendo letras daquelas exibidas nas laterais.
- Se você escolher uma letra que está na palavra, um som é tocado e essa letra é revelada a partir das letras em branco; entretanto, se você escolher uma letra que não está na palavra, um stickman será desenhado lentamente.
- A cada tentativa errada de letra, o homem é atraído mais e mais. Quando o homem termina, ele é enforcado e o jogo está perdido.
- É por isso que o jogo é chamado de “Hangman”.
- Se você puder revelar todas as letras da palavra antes que o homem seja enforcado, você terá sucesso e a palavra inteira será

revelada junto com uma imagem mostrando o significado da palavra.

- Um clipe de áudio também deve ser reproduzido se tiver sido carregado.
- As letras estão em 2 conjuntos: as vogais aparecem à esquerda e as consoantes à direita. Para facilitar o jogo, palpites errados de vogais não contam como erros e não desenham o homem.
- Portanto, é aconselhável clicar primeiro em todas as vogais. Se você preferir tornar as coisas mais difíceis, você pode alterar esta configuração clicando no botão configurações.

Abaixo um exemplo do jogo “Hangman”:



No jogo do “Hangman”, os bolsistas do PAEG:

- Explicaram que o jogo era equivalente ao “jogo da forca”;
- Pediram para os participantes adivinharem a palavra com as letras que faltavam;
- As palavras escolhidas eram relacionadas à temática do jogo digital;
- Os participantes mostraram motivação e interesse em participar da atividade.

Um outro jogo aplicado foi o “MechQuest – Play space games online in our free sci-fi mecha RPG”. Os bolsistas seguiram a seguinte sequência didática:

- Abrir o Jogo: “MechQuest – Play space games online in our free sci-fi mecha RPG”.
- Criar um personagem.
- Falar sobre a temática do Jogo.
- Terminologias encontradas somente no jogo

Abaixo uma ilustração do jogo “MechQuest – Play space games online in our free sci-fi mecha RPG”:



No jogo ao lado, os bolsistas:

- Explicaram o uso do “can”/”can’t”.
- pediram para os participantes (alunos da disciplina) interagirem entre si, criando um personagem;
- elaborarem um diálogo em que o uso do modal “can/can’t” aparecesse.

Percebemos, pela participação da turma, que o *feedback* foi muito bom, os alunos se mostraram motivados em interagir com o jogo, praticando assim a língua inglesa.

2.1.2. Definição de jogo digital

Antes da aplicação das oficinas, os bolsistas apresentaram uma definição de jogos digitais para os participantes da turma.

Segundo Alves (2005), jogos são entendidos como “um sistema semiótico que envolve textos, sons, imagens, luz, cores, formas e gestos que são percebidos, armazenados e divulgados mediante a função cognitiva da memória, a qual não se estrutura de forma individual, mas coletiva” (ALVES, 2005, p. 28).

Hoje, os jogos digitais fazem parte dos recursos utilizados quando são ofertados cursos na educação à distância, devido a sua capacidade de simulação e aprendizagem lúdica permitindo uma imersão maior do aluno ao conteúdo proposto pelas disciplinas. De acordo com Abt (1974, p. 12), “os jogadores assumem papéis realistas, enfrentam problemas, formulam estratégias, tomam decisões, e obtêm rápida informação sobre as consequências de sua ação”. Dessa forma, é possível identificar os benefícios do jogo na educação, a partir das características propostas por cada tipo de jogo.

De acordo com Mitchel, Savvil-Smith (2004), os jogos colocam o aluno no papel de tomador de decisão e o expõe a níveis crescentes de desafios para possibilitar uma aprendizagem através da tentativa e erro. Porém para estes jogos serem considerados como educacionais e que afetem de forma positiva o processo de aprendizado, deverão possuir características intrínsecas à questão pedagógica e didática.

3. Considerações finais

Com base nos resultados de pesquisa, concluímos que a maioria dos seguidores/discentes que não tinham conhecimento acerca do que são jogos digitais.

Esta investigação inicial nos fez perceber a necessidade de serem desenvolvidos mais estudos e reflexões acerca dos jogos digitais numa perspectiva teórica, a fim de não somente ampliar a noção conceitual sobre os JD, mas também de reconhecê-los para além do enfoque em seus elementos ou no uso de jogos propriamente ditos.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, Laura de; MARTINS, Suellen; SANTOS, Ramon Cerqueira; ARAÚJO, Caio Reis de. Instagram e jogos digitais aliados no ensino–aprendizagem da língua inglesa em tempo de COVID-19. *Revista Lin-*

guasagem, v. 35, número temático COVID-19, p. 114-30, São Carlos, fevereiro/2021.

BATTAIOLA, A. L. Jogos por Computador: histórico, relevância tecnológica e mercadológica, tendências e técnicas de implementação. *Anais do XIX jornada de atualização em informática*, p. 83-122, 2000.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. *Parâmetros curriculares nacionais: terceiro e quarto ciclos do ensino fundamental: língua estrangeira* / Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC/SEF, 1998.

BRONCKART, J.P. *Atividades de linguagem, textos e discursos: por um interacionismo sócio-discursivo*. São Paulo: EDUC, 1999.

GEE, J. P. *Good video games and good learning*. University of Wisconsin _x0002_Madison Madison, 2007.

GOMES, Adilson Fernandes; DOS REIS, Susana Cristina. Jogos digitais e o ensino de línguas: orientações práticas para a produção de material didático digital complementar. *The Specialist*, v. 40, n. 2, 2019.

GOMES, A.; REIS, S. C. dos; BILIÃO, M.; ANSCHAU, M. L. Estratégias de gamification em cursos de línguas estrangeiras a distância. Disponível em: *Seminário de Games e Tecnologia* (07, 2014: Novo Hamburgo-RS). *Anais [do] GamePad [recurso eletrônico]: Seminário de Games e Tecnologia* / < www.feevale.br/gamepad. Acesso em: 26.fev.2020.

HUIZINGA, J. *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. 5. ed. [S.l.]: Perspectiva, 2003. p. 256

MARCUSCHI, L. A. Gêneros Textuais: Definição e Funcionalidade. In: DIONÍSIO, A. Paiva; MACHADO, A. R.; BEZERRA, M. A. (Orgs). *Gêneros Textuais & Ensino*. Rio de Janeiro: Lucerna, 2002.

PRENSKY, M. (2005). Em jogos educacionais, a complexidade dos minijogos é trivial – mas os jogos “complexos” não são uma forma importante para professores, pais e outras pessoas olharem para computadores e videogames educacionais. *Tecnologia educacional*, n. 45, p. 22-8.

RAMALHO, John Eric; SIMÃO, Fábio; PAULO, Andrea Barbosa Delfini. Aprendizagem por meio de jogos digitais: um estudo de caso do jogo animal crossing. *Ensaios Pedagógicos-Revista Eletrônica do Curso de Pedagogia das Faculdades OPET*, 2014.

SANTANA, P. F. C.; FORTES, D. X.; PORTO, R. A. JOGOS DIGITAIS: A utilização no processo ensino aprendizagem. *Revista Científica da FASETE*, v. 1, p. 218-29, 2016.

SCHUYTEMA, P. Design de games: uma abordagem prática. São Paulo: *Cengage Learning*, 2008. 447p.

Outra fonte:

MECHQUEST – PLAY SPACE GAMES ONLINE IN OUR FREE SCI-FI MECHA RPG, p. 2021.