



08 A 12 DE NOVEMBRO DE 2021

PERSPECTIVAS PARA OS JOGOS DIGITAIS NA APRENDIZAGEM DE LÍNGUA INGLESA¹

PERSPECTIVES FOR DIGITAL GAMES IN ENGLISH LANGUAGE LEARNING

Debora Diovana De Jesus (UEG)²

Resumo: O presente artigo com o tema voltado para os jogos digitais na aprendizagem de Língua Inglesa tem como objetivo compreender como eles podem auxiliar no aprendizado visando o ambiente tecnológico, sendo assim o estudo busca responder a seguinte pergunta “Os jogos digitais auxiliam na aprendizagem da Língua Inglesa?”. As propostas apresentadas estão pautadas nos estudos sobre letramentos digitais (DUDENEY; HOCKLY; PEGRUM, 2016), e na perspectiva sobre os jogos em relação as novas mudanças de ensino devido as exigências dos nativos digitais (PRENSKY, 2006, 2012; AVELAR; FREITAS, 2018). Para a realização desta pesquisa é necessário utilizar uma pesquisa de caráter qualitativo (CARVALHO, 2012; SEVERINO, 2007, 2013; LUDKE; ANDRÉ, 2020). Para a coleta de dados a análise partirá da experiência dos alunos com instrumentos tecnológicos. Este estudo tem como objetivo analisar e verificar se esses instrumentos podem colaborar no aprendizado de Língua Inglesa buscando a sua valorização visando um novo panorama de ensino tendo em vista a sociedade contemporânea.

Palavras-chave: Educação. Jogos digitais. Língua Inglesa. Tecnologia.

Abstract: This article with the theme focused on digital games in English language learning aims to understand how they can help in learning in the technological environment, so the study seeks to answer the following question "Do digital games help in learning the English language?". The proposals presented are based on studies on digital literacies (DUDENEY; HOCKLY; PEGRUM, 2016), and on the perspective of games in relation to the new changes in teaching due to the demands of digital natives (PRENSKY, 2006, 2012; AVELAR; FREITAS, 2018). To carry out this research, it is necessary to use qualitative research (CARVALHO, 2012; SEVERINO, 2007, 2013; LUDKE; ANDRÉ, 2020). For data collection, the analysis will start from the students' experience with technological instruments. This study aims to analyze and verify if these instruments can collaborate in the learning of the English language, seeking its valorization, aiming at a new teaching scenario in view of contemporary society.

Key words: Education. Digital games. English language. Technology.

Introdução

¹ Este artigo faz parte do início da pesquisa para a elaboração de Trabalho de Curso, graduação em Letras na UEG-Câmpus Coralina, com a orientação do Prof. Dr. Guido de Oliveira Carvalho.

² Graduada em Letras (Português/Inglês) pela UEG-Câmpus Cora Coralina. E-mail: jesus123believer@gmail.com.



08 A 12 DE NOVEMBRO DE 2021

O ensino voltado para aprendizagem de Língua Inglesa precisa se desenvolver buscando vieses que supram a necessidade dos nativos digitais que são pertencentes de uma era na qual a tecnologia permeia as suas vidas diariamente fazendo com que qualquer outro método de ensino possa ser considerado chato. Posto isto, os instrumentos tecnológicos podem ser aliado na busca por uma aprendizagem que encante e colabore para o ensino de uma Língua estrangeira para os nativos da era digital, visto que os jovens inseridos são seduzidos por ferramentas tecnológicas principalmente os jogos.

Deste modo, este trabalho discute como o uso de jogos digitais podem ser um dos aliados de ensino no que tange o aprendizado da Língua Inglesa visando os novos moldes de ensino que devem proporcionar um ensino significativo que atraia a atenção dos jovens em um mundo globalizado dependente das tecnologias a todo momento, juntamente com o letramento digital mostrando como são essenciais para uma atuação ativa na sociedade e como elas podem ser importantes nas práticas educativas.

Letramento digital

A definição de letramento digital pode ser explicada por alguns autores que mostram a relevância dessa temática para a construção de conhecimento por parte dos alunos, em um mundo globalizado e dependente das tecnologias. Atualmente as atividades diárias são permeadas pelas tecnologias evidenciando a sua importância na atuação das práticas educativas. Segundo Dudeney, Hockly e Pegrum (2016, p. 17, letramento digital consiste de “habilidades individuais e sociais necessárias para interpretar, administrar, compartilhar e criar sentindo eficazmente no âmbito crescente dos canais de comunicação digital”.

No centro de todas essas dificuldades está a capacidade de se envolver com essas tecnologias, no qual exige um letramento digital para que elas sejam usadas de forma correta em um dado contexto específico. Dudeney, Hockly e Pegrum (2016) definem esse letramento abordando conceitos que expliquem a sua relevância. Para abordar esses conceitos eles ressaltam a noção acerca dos imperativos internos, no qual elencam os benefícios que as tecnologias digitais podem oferecer para a aprendizagem do aluno.



08 A 12 DE NOVEMBRO DE 2021

Como defende (DUDENEY; HOCKL; PEGRUM apud PARRY ,2011 p.16) “O futuro que nossos estudantes herdarão é aquele que será mediado e costurado pela internet móvel”. Posto isto, devido à explosão da Web.20 têm se esse interesse com o foco nos letramentos digitais que antigamente o conceito de letramento digital era pautado em vários letramentos específicos.

Rangel e Freire (2012) pontuam sobre a relevância das tecnologias na vida dos alunos, principalmente aos novos modelos de ensino e as mudanças aceleradas provocadas pela inserção da tecnologia em um mundo globalizado. “O fato em si é suficiente para imaginar o quanto há de transformações por vir. E sequer aprofundamos o potencial que têm as redes sociais de inspirarem novas plataformas de interação e ensino-aprendizagem” (RANGEL; FREIRE, 2012, p. 60).

O advento da era digital tem proporcionado o uso contínuo de tecnologias e plataformas no ambiente digital com o foco para a aprendizagem. “Nossos alunos têm bastante naturalizado o manuseio (ou consumo) dos multimeios, tanto no entretenimento dos jogos e das redes sociais, quanto na veiculação de suas produções em blog, fotoblog” (RANGEL; FREIRE, 2012, p. 49-50). Com esses apontamentos as tecnologias podem ser usadas como ferramenta pedagógica e um grande aliado para a aprendizagem dos alunos, todavia este trabalho terá como foco os jogos digitais e sua colaboração como aliado na aprendizagem de alunos com perspectiva na Língua Inglesa.

Letramento em jogos

“O letramento em jogos habilidades de poder navegar e interagir de forma eficaz nos ambientes de jogos no intuito de alcançar objetivos no interior deles” (DUDENEY; HOCKLY; PEGRUM, 2016, p.31). Segundo Avelar e Barros (2019, p. 199), “o jogo digital é um exemplo de recurso tecnológico que se populariza na sociedade contemporânea, sendo que, atualmente, 75,5% dos brasileiros jogam em algum tipo de plataforma”.

Avelar e Freitas (2018) explicam que os games precisam se adequar ao jogo dominando a linguagem dele, a fim de estabelecer uma comunicação, se apropriando dos seus sentidos linguísticos. O gamer quando usufrui todo o seu conhecimento a partir dos jogos ele



08 A 12 DE NOVEMBRO DE 2021

está tendo o benefício de estar aprendendo ao mesmo tempo. Prensky (2006) clarifica que o que faz com que as crianças passem tantas horas jogando é porque elas estão aprendendo. Desse modo, os jogos podem colaborar para a aquisição de conhecimento usando esse processo didático.

Por se tratar de uma busca na aquisição de uma Língua Estrangeira os jogos podem ser um dos responsáveis para que esse objetivo seja concluído, a Língua Inglesa deve ser aprendida com base na sua interação, e com os seus falantes, não deve ser aprendida com base em regras. De acordo com Prensky (2012, p. 77) “o que os aprendizes atuais querem mesmo é interatividade – para eles, o resto é basicamente chato demais”.

Isto posto, os jogos podem proporcionar essa interação que os nativos digitais procuram para sua aquisição de conhecimento, no qual o aprendizado é realizado dando sentido e significação acerca das informações que emergem da narrativa dos jogos construída em parceria jogo / jogador de forma natural, involuntária e divertida.

Os jogos podem ser usados como uma ferramenta eficaz, uma vez que eles introduzem de maneira descomplicada palavras em inglês que provavelmente ficarão internalizadas na mente do jogador, e ainda podem despertar neles o interesse de pesquisar as palavras que não conheciam durante o jogo e assim adquirir um novo vocabulário, para que possam entender a mensagem transmitida no decurso do diálogo. Colaborando com a escrita (writing), a leitura (reading), a audição (listening) e a fala (speaking), pois são usados durante os jogos para que haja comunicação entre os jogadores.

As atividades mediadas pela tecnologia vão além de passatempo. Como afirma Prensky (2006) os videogames e o computadores moderno proporcionam uma aprendizagem não forçada e assim podem colaborar para as habilidades importantes para os nativos digitais do século XXI.

Jogos digitais na aprendizagem de Língua Inglesa

A sociedade contemporânea é formada por nativos digitais, no qual estão imersos em um cenário tecnológico exigindo a participação em atividades mediadas pelas tecnologias, visto que estamos inseridos em uma cultural digital. Partindo desse conceito Prensky (2012, p.



08 A 12 DE NOVEMBRO DE 2021

75) conceitua os nativos digitais como “falantes nativos da linguagem digital dos computadores, videogames e internet”.

Devido a sociedade ser formada por nativos digitais, é de suma relevância que o ensino tenha uma transformação, visto que os jovens do século XXI tendem a ter a sua aquisição de aprendizagem por outras vias. Essas novas matrizes são voltadas por um conhecimento visando o ambiente tecnológico, pois os jovens dessa geração são imersos em uma cultura digital.

Os jogos compreendem tecnologias digitais e salientam a significância de se pensar nas novas formas de conhecimento emergentes da sociedade, no qual podem ser um dos grandes aliados para os novos paradigmas de ensino principalmente relacionados ao Ensino da Língua Estrangeira. De acordo com Kenski (2012, p.20, apud SOUSA, et al, 2020, p.9) “As velozes transformações tecnológicas da atualidade impõem novos ritmos e dimensões à tarefa de ensinar e aprender. É preciso estar em permanente estado de aprendizagem e de adaptação ao novo”.

Como salienta Alves (2008) estamos inseridos em uma cultura permeada em um cenário tecnológico, no qual nossas práticas demandam um contato e participação direta com a tecnologia em razão das nossas necessidades em uma cultura digital que depende do seu uso para exercer atividades com a sua mediação principalmente relacionada as práticas educativas que estão em constante evolução e precisam se adequar aos seus novos paradigmas de ensino.

Prensky (2012) defende o uso dos jogos digitais na educação, tendo em vista uma nova metodologia voltada para a renovação da sua didática, no qual busca uma valorização e uma imersão no que tange a transformação do ensino e aprendizado, com esse novo formato de educação em uma aprendizagem lúdica, prática e funcional. De acordo com Costa (2017, p. 15), “Analisar a importância dos jogos digitais nos processos de ensino e de aprendizagem da Língua Inglesa fará com que o aluno tenha mais interesse em aprender e a grande motivação está na diversão ao jogar”.

Costa (2017) afirma que o jogo digital não é apenas uma forma de se divertir, mas uma ferramenta de ensino que pode ajudar no desenvolvimento psicomotor da criança e/ou adolescente. Os jogos transmitem uma complementação entre a diversão e o aprendizado,



08 A 12 DE NOVEMBRO DE 2021

dessa forma podem colaborar com a parte cognitiva, aprimorar a sua interatividade social, sem que os jovens percam a sua essência de competição, distração e diversão. Aprende-se brincando utilizando os benefícios que esse instrumento pode proporcionar. Segundo Costa (2017p. 24-25),

Entender a possibilidade de brincar através do jogo digital e construir uma condição favorável ao uso da língua inglesa, expondo a criança a um ambiente que lhe trará benefícios cognitivos e ao mesmo tempo proporcionar um universo vasto de conhecimento em língua inglesa, trabalhando a escrita (write), a leitura (read) e a audição (listen).

Os nativos digitais estão inseridos nesta esfera tecnológica, consequentemente, essa geração está habituada a lidar com diferentes semioses do ambiente digital, e a forma como buscam a sua aprendizagem, utilizando esses recursos tecnológicos um dos grandes potenciais educacionais é o jogo digital (AVELAR; FREITAS, 2018). Prensky (2012) explica que as mudanças causadas pelas novas tecnologias e mídias digitais faz com que os jovens tenham alterações mentais ou mudanças cognitivas, porque leva a geração dos nativos digitais a terem uma grande variedade de preferencias e necessidades, especialmente na área da aprendizagem. Como afirma Avelar e Freitas (2018, p. 218), os jogos digitais:

eles fazem parte do cotidiano das pessoas, são divertidos e oferecem muitas possibilidades e diferentes leituras. É essencial que o ensino de língua inglesa esteja atrelado às práticas de multiletramento uma vez que envolve interculturalidade, dinamicidade, interação, e todos estes aspectos podem ser relacionados aos jogos virtuais.

De acordo com Avelar e Freitas (2018) ter o aprendizado pelo viés tecnológico pode promover um ensino que proporciona um contato direto com a língua em uso. Esse contato é um dos grandes quesitos importantes para o aprendizado de línguas, além dos jovens adquirir novos vocabulário pela necessidade de comunicação a partir dos jogos, visto que muitos não são traduzidos para a língua materna do usuário, dessa forma só podem ser jogados em Língua Inglesa, levando os jovens a se adequarem a sua necessidade comunicativa.



08 A 12 DE NOVEMBRO DE 2021

Metodologia a ser utilizada

Para este estudo será utilizado a pesquisa qualitativa, por se tratar de um trabalho que tem como objetivo analisar experiências humanas no intuito de responder a pergunta chave do artigo “Os jogos digitais auxiliam na aprendizagem da Língua Inglesa?”. Com a finalidade de refletir e descrever a partir da experiência dos participantes se os jogos digitais podem auxiliar e assim contribuir para um aprendizado significativo.

A pesquisa qualitativa possibilita um melhor contato entre o pesquisador e o participante a ser pesquisado, na visão de Severino (2007, p. 119): “São várias metodologias de pesquisa que podem adotar uma abordagem qualitativa, modo de dizer que faz referência mais a seus fundamentos epistemológicos do que propriamente as especificidades metodológicas.” De acordo com Lüdke e André (2020) a pesquisa qualitativa trabalha no ambiente natural do sujeito.

Partindo da visão de Severino (2007) fica evidente como a investigação de natureza qualitativa por possuir um maior contato entre o pesquisador e o sujeito é a melhor opção para o objetivo deste estudo. Visto que, por função de uma pesquisa tal qual utiliza interações humanas é de suma importância que os participantes se sintam confortáveis, e possuam possibilidade de poder estabelecer um diálogo com os colaboradores do trabalho. Com esse tipo de estudo têm-se a possibilidade de uma entrevista e aplicação de questionários visando a busca da perspectiva de um trabalho qualitativo.

Partindo dos pressupostos de (FERNANDES apud GIL ano, p. 28), a pesquisa qualitativa “É descritiva. Os pesquisadores tendem a analisar seus dados indutivamente. O processo e seu significado são os focos principais de abordagem”. De acordo com Fernandes (2008) é fundamental explicar o que é um estudo de caso. Consoante Carvalho (2012) é necessária sua realização quando o pesquisador investiga uma única unidade, que pode ser um professor, um aluno, um grupo de alunos, uma escola, ou uma comunidade, etc. Sendo assim, visto que, o projeto visa o conceito da pesquisa qualitativa no qual terá um estudo de caso com 2 alunos do Ensino Médio.

O estudo de caso é de grande importância se trabalhar com números reduzidos, conforme Carvalho (2012), parafraseando os autores Allwright e Bailey, (1991), o objeto da



08 A 12 DE NOVEMBRO DE 2021

investigação é sempre um número reduzido, para preservar a essência deste tipo de estudo a sua investigação deve ser realizada de forma cuidadosa de casos particulares, frequentemente em um espaço de tempo reduzido.

Dado as características da pesquisa na qual vamos buscar compreender os processos educacionais, percebemos que a ferramenta de coleta/produção de dados que mais vai agregar é a entrevista, por causa do contato entre o pesquisador e o sujeito.

O questionário será o responsável por complementar a coleta de dados. Segundo Fernandes (2008) o questionário é uma série de perguntas que devem ser respondidas pelo participante, podem ser limitados em extensões e deve conter uma explicação relacionado as perguntas para um maior entendimento do sujeito a ser entrevistado. Dentre as perguntas feitas nos questionários, elas podem ser abertas, fechadas ou de múltiplas escolhas (fechadas com uma série de respostas possíveis).

Em consequência de ser um estudo de caso que contemple a verificação a partir de jogos digitais, o grupo de participantes do projeto serão três alunos do Ensino Médio, com idades de 16 a 17 anos, e esses alunos ambos são de escolas privadas, contudo se localizam em cidades diferentes. Posto isto, temos dois alunos que moram em Mozarlândia e um aluno que mora em Goiânia. O objetivo do estudo é investigar o impacto e como os jogos digitais podem colaborar para o aprendizado de Língua Inglesa. Os nomes dos colaboradores da pesquisa não serão revelados para preservar a identidade dos mesmos.

Considerações finais

Em vista do referencial teórico e a metodologia expostos nas seções anteriores, a análise de dados será elaborada a partir dos questionários e as entrevistas que serão realizadas no decurso da pesquisa, e também a partir das observações que foram levantadas ao longo do projeto, a fim de investigar como os jogos digitais podem melhorar a aquisição dos jovens e se eles podem colaborar para um melhor aprendizado da Língua Inglesa. Os resultados serão apresentados em futuros artigos.

Referências



08 A 12 DE NOVEMBRO DE 2021

ALVES, Lynn. **Relações entre os jogos digitais e aprendizagem:** delineando percurso. In Educação, Formação & Tecnologias; Vol.1(2); p. 3-10, novembro de 2008.

AVELAR, Michely Gomes; BARROS, Déborah Magalhães de. **O ensino de línguas pelo viés funcional:** Os usos de bug, buff, lag, e nerf nos jogos digitais. 2019. Disponível em <https://doi.org/10.12957/cadsem.2019.42390>. Acesso em 16/08/2021.

AVELAR, Michely; FREITAS, Carla Conti de. **O uso de jogos digitais como prática de multiletramentos:** desafio na formação de professores. In: FREITAS, C.C.; BROSSI, G. C.; SILVA, V. R.; HERMES JUNIOR, A. T. (org.). Diálogos entre a universidade e a escola na [trans]formação de professores de línguas. Anápolis: Editora UEG, p. 209-226, 2018.

CARVALHO, Guido de Oliveira. **A pesquisa em linguística aplicada na universidade.** Goiás: Universidade Estadual de Goiás – Campus Cora Coralina, 2012.

COSTA, Rodrigo Guimarães Lopes da. **Os jogos digitais e a Língua Inglesa.** Rio de Janeiro: Universidade Castelo Branco, 2017.

DUDENEY, Gavin; HOCKLY, Nicky; PEGRUM, Mark; tradução Marcos Marcionilo **Letramentos digitais.** São Paulo: Parábola Editorial, 2016.

FERNANDES, Ivone de Souza. **Metodologia para trabalhos científicos.** Rio de Janeiro: Deescubra, 2008.

LUDKE, Menga; ANDRÉ, Marli, E. D. **Pesquisa em educação:** abordagens qualitativas. 2 ed. São Paulo: EPU, 2020.

PRENSKY, Marc. **Aprendizagem baseada em jogos digitais.** São Paulo: Editora Senac, 2012.

PRENSKY, Marc. **Don't bother me, mom! I'm learning.** St. Paulo: Paragon House, 2006.

RANGEL, Mary; FREIRE Wendel. **Educação e tecnologia:** texto, hipertexto e leitura. Rio de Janeiro: Wak Editora, 2012.

SEVERINO, Antônio Joaquim. **Metodologia do trabalho científico.** 23. ed rev. e atual. São Paulo: Cortez, 2007.

SEVERINO, Antônio Joaquim. **Metodologia do trabalho científico.** São Paulo: Cortez, 2013.

SOUZA, Carlos Henrique Andrade de et al. **Ensino de Língua Inglesa e cultura digital em tempos de pandemia:** o desafio de superar o curto espaço de tempo entre o dito e o vivido. 2020. Disponível em <https://doi.org/10.12957/redoc.2020.53901>. Acesso em 02/07/2021.