

# O ENSINO DA LÍNGUA INGLESA POR MEIO DE JOGOS ELETRÔNICOS: AS MÍDIAS COMO FERRAMENTAS DE ENSINO

## *English Language Teaching by Electronic Games: Using the Media as Teaching Tools*

Ailton Gonçalves Reis<sup>1</sup>  
Rosalice Mello Chaves<sup>2</sup>  
João Paulo Santa Rita Neves<sup>3</sup>  
Giovanni Oliveira de Sousa<sup>4</sup>

**Resumo:** O uso de jogos na educação tem sido amplamente recomendado como mediadores e facilitadores no processo ensino aprendizagem. Sendo assim, utilizar jogos eletrônicos para ensinar a língua inglesa pode colaborar no processo ensino aprendizagem. Assim, o Projeto O Ensino da Língua Inglesa por Meio de Jogos Eletrônicos: utilizando as mídias como ferramenta de ensino, objetivou aplicar jogos computacionais para o ensino da língua inglesa como ferramenta de ensino. A metodologia respeitou o caráter sociointerativo da aprendizagem da linguagem. Os resultados mostraram que essa forma de ensino pode facilitar a aprendizagem, pois o jogo desperta o interesse e a atenção dos alunos.

**Palavras-Chave:** Jogos Eletrônicos. Ensino da Língua Inglesa. Ferramenta de Ensino. Aprendizagem.

**Abstract:** *The use of games in education has been widely recommended as mediators and facilitators in the teaching-learning process. Therefore, using electronic games to teach English language can contribute to the teaching-learning process. Thus, the Project "The English Language Teaching by Electronic Games: using the media as a teaching tool", aimed to apply computer games for the English teaching as teaching tool. The methodology respected the socio-interactive character of language learning. The results showed that this teaching form can facilitate learning, whereas the game arouses the interest and students attention.*

**Keywords:** *Electronic games. English Language Teaching. Teaching Tool. Learning.*

---

1 Doutor em Educação, Docente, Instituto Federal do Amazonas, *Campus* Manaus Distrito Industrial - IFAM/CMDI. reis.ailton@ifam.edu.br.

2 Mestra em Ciências e Meio Ambiente, Docente, Instituto Federal do Amazonas - IFAM/CMDI. rosalicemello@gmail.com

3 Discente de Engenharia de Controle e Automação, Bolsista do Projeto, Instituto Federal do Amazonas - IFAM/CMDI. jpaulo\_santarita@hotmail.com

4 Discente de Engenharia de Controle e Automação, Bolsista Voluntário, Instituto Federal do Amazonas - IFAM/CMDI. goliveirasousa@gmail.com

## **SOBRE OS JOGOS COMO FERRAMENTA DE ENSINO**

Na contemporaneidade a língua inglesa assume um papel cada vez mais importante, caracterizando-se como uma língua de comunicação universal. Sendo assim, é pertinente e necessária a busca de formas de ensino que facilitem a aprendizagem da referida língua.

Junte-se a essa importância o avanço tecnológico, do qual decorrem outros diversos meios que podem ser utilizados como método de ensino: artefatos tecnológicos em sala de aula; o uso de computadores ou, até mesmo *online* por meio de vídeo-aulas e/ou jogos computacionais (ZONTA, et. al., 2017).

Na pesquisa feita por Riley (2015) que trata da utilização da informática como ferramenta de ensino no Brasil, apontou que aproximadamente 82% da população brasileira na faixa etária entre 13 e 52 anos, joga algum tipo de jogo eletrônico. Assim, essa realidade pode ser considerada positiva para a utilização de jogos no contexto escolar.

A utilização de jogos na educação formal (EF) tem sido muito recomendada desde a pré-escola, considerando que representam uma ferramenta de ensino eficiente e motivadora, por explorarem a imaginação e os desejos da criança, criando uma realidade alternativa, que pode ser comparada ao mundo do faz de conta que toda criança conhece (SANTOS, 2006).

Essa constatação acompanhada com os resultados encontrados por Riley (2015) nos permite inferir que os jogos podem ser apresentados como facilitadores de aprendizagem, também, na educação de adolescentes, principalmente quando se trata de jogos eletrônico/computacionais, uma vez que essa população apresenta familiaridade com as novas tecnologias, devido, principalmente, à popularização do computador que acarretou mudanças

significativas na relação desse público com os jogos, pois se antes eles eram feitos e/ou utilizados de forma lúdica, agora se caracterizam como muito técnicos e muito mais próximos da realidade.

Cabe ressaltar que a criação do computador disponibilizou muitos outros artefatos tecnológicos que utilizam as mais avançadas tecnologias, que podem ser utilizadas em todas as etapas do processo educativo, o que nos parece representar uma quebra no paradigma tradicional de ensino para uma nova forma de ensinar, que apresenta os artefatos tecnológicos como ferramentas de ensino e, por conseguinte, novas formas de jogos.

Consoante a Juliano (2006) as novas ferramentas pedagógicas, de forma particular o computador, são consideradas como meios que possibilitam novas formas de ensinar e aprender e, sendo assim, o professor precisa estar preparado, não apenas no que se refere ao domínio da informática, mas também, saber articulá-las sob os preceitos pedagógicos em sala de aula, integrando informática e educação.

Nesse contexto computacional, as atividades didático-pedagógicas para o ensino de língua estrangeira de forma geral e da língua inglesa de forma particular, poderiam ser desenvolvidas como um espaço aberto para interações diversas, produção de conhecimento e cultura. O computador, nesse contexto, representa a tecnologia intelectual que fundamenta o processo ensino/aprendizagem, capaz de desafiar o aluno a aprender a aprender (DELORS, 1999).

Em se tratando da língua inglesa os jogos computacionais permitem aos alunos/jogadores adquirirem, por consequência, um maior tempo de contato com a língua inglesa, tornando um benefício, se observado que o estudante irá se deparar com grandes características da língua. Podemos citar, por exemplo:

[...] a contextualização da língua no mundo fictício do jogo, os diálogos mais complexos do que se vê normalmente nas salas de aula, o processo de interpretação do contexto pelo aluno para prosseguir em um quebra cabeças que o jogo possui, entre outras diversas ferramentas que só têm a incrementar para o aluno (ZONTA et. al., s/p, 2017).

Justifica-se então, a utilização dessa ferramenta como facilitador do processo ensino-aprendizagem, a partir do viés da sociointeratividade como requer o ensino de qualquer linguagem.

Nesse sentido, Aguiar (2017) entende que,

[...] os jogos eletrônicos revestem-se do caráter sociointeracional, pois o jogador interage não apenas com outros jogadores, mas também com personagens, ambientes e elementos dos games. Assim como nas interações linguísticas, nos jogos, os sujeitos realizam ações e esperam uma resposta (AGUIAR, 2017, p. 151).

Esse caráter socioativo proporcionado pelos jogos como ferramenta de ensino se distancia da realidade educacional, que insiste em apresentar aos alunos conteúdos descontextualizados, muito distante da realidade que vivem e, por consequência, dificultando a aprendizagem.

No ensino por meio de jogos, por outro lado, o processo de aprendizagem acontece por meio de simulações que o próprio jogador ajuda a construir, tratando-se de uma aprendizagem ativa e colaborativa. Dessa forma, diferente daquela prática onde o aluno não percebe aplicabilidade do que está sendo ensinado, aqui o aluno efetivamente utiliza “o que aprende, se não em situações reais, em situações de simulação, que podem ser proporcionadas pelos jogos eletrônicos” (AGUIAR, 2017, p. 151).

## **SOBRE O PROJETO: ASPECTOS METODOLÓGICOS E OPERACIONAIS**

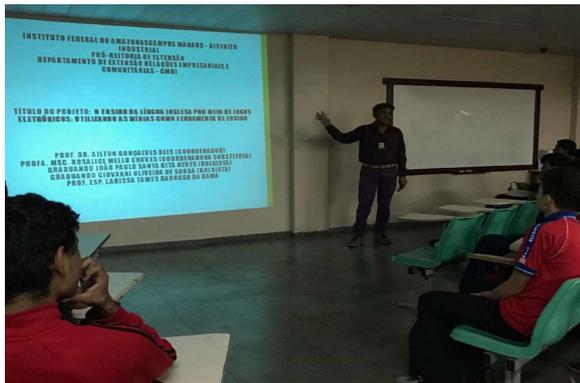
O Projeto foi desenvolvido no Centro de Educação de Tempo Integral Gilberto Mestrinho, situado na Av. Leopoldo Peres, s/n no bairro de Educandos, na cidade de Manaus. A escolha dessa escola se deu primeiro pelo fato de ser uma escola bilíngue de língua inglesa e segundo por possuir um laboratório de informática com espaço considerável, que comportaria o número de alunos que pretendíamos envolver.

O Público alvo foi os alunos do 1º ano do Ensino Médio, cuja faixa etária variava entre 15 e 17 anos, totalizando no primeiro momento 30 alunos matriculados no Projeto e terminando com 20 alunos. A escolha dos participantes foi feita pela Coordenação Pedagógica do CETI, a partir de três critérios: apresentar maior e/ou menor conhecimento da língua inglesa; que apresentassem interesse em participar do projeto e que os pais autorizassem a participação.

O primeiro critério foi considerado importante, por entendermos que poderíamos trabalhar com parcerias entre os alunos. Dessa forma, aquele que apresentava maior conhecimento poderia contribuir não só para seu próprio desenvolvimento, mas também para ajudar aquele aluno com maior dificuldade.

O Projeto foi desenvolvido nas segundas feiras, no horário de 16:00h às 17:30h. Teve início dia 30/07/2018 e término dia 10/12/2018, totalizando 30 horas.

Figura 1: Apresentando o Projeto - Coordenador



Fonte: Próprio autor, 2018

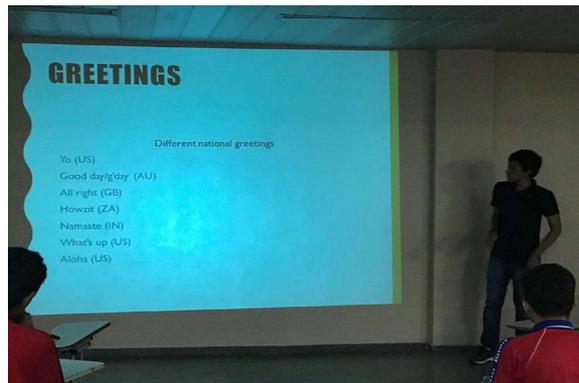
Figura 2: Apresentando o Projeto - Bolsistas



Fonte: Próprio autor, 2018

A metodologia utilizada foi a que respeita a sociointeratividade para aquisição do conhecimento, isto é: no primeiro momento era feita uma breve exposição de forma dialogada entre professor e alunos, sobre o tema escolhido. Em seguida já perante as máquinas os alunos colocavam em prática o tema estudado, sob um processo de elaboração, reelaboração e conclusão de um conhecimento determinado conhecimento da língua.

Figura 3: Aula Expositiva



Fonte: Próprio autor, 2018

A plataforma computacional utilizada para aplicação dos jogos foi a Plataforma Kahoot<sup>5</sup>. Essa ferramenta é tanto um aplicativo de celular quanto um site na internet que é voltado à interação social online e tem por objetivo ensinar pessoas de todas as idades, apresentando-se, portanto, como uma ferramenta de auxílio na sala de aula e/ou um meio para se aprender sozinho.

A plataforma é uma metodologia ativa, permitindo que o estudante desenvolva habilidades e competências distintas, como a construção do conhecimento, autodidatismo e comprometimento com seu processo de formação, tornando-se protagonista de sua própria aprendizagem e assumindo a própria responsabilidade de aprender e evoluir intelectualmente.

A plataforma ainda possibilita a ampliação do desenvolvimento cognitivo que ocorre quando o aluno utiliza o *app* respondendo às quatro perguntas criadas pelo docente. As questões são estruturadas dentro de uma proposta de gamificação, na qual apenas quatro respostas de múltipla escolha podem ser selecionadas como corretas, devendo ser respondidas no prazo de cinco segundos até dois minutos. Cada resposta apresenta quatro diferentes figuras - vermelha, verde, azul e laranja - distinta cor quadrado (vermelho), círculo (azul), triângulo

<sup>5</sup> Todas as informações apresentadas sobre a Plataforma Kahoot têm como fonte Silva (2009).

(vermelho) e losango - geométricas, as quais ao serem clicadas geram as respostas na tela do dispositivo dos - (laranja) alunos, criando um contexto gamificado de avaliação interativa e visual. Assim, uma das principais funcionalidades é esse jogo de perguntas e respostas, em que qualquer pessoa pode criar suas próprias perguntas e até especificar o nível do estudante que saberá responder essas perguntas, que no caso vai da primeira série até a décima primeira série de acordo com o ensino estadunidense.

Foi utilizado outro sistema da plataforma, que é criar uma sala online em tempo real segura por um código PIN para que todos os alunos joguem respondendo perguntas enquanto o professor avalia em um ranking a quantidade de pessoas que respondeu certa pergunta e a pontuação geral de cada usuário.

No final essa plataforma tem um potencial imenso para o aprendizado auxiliado ou não. Dos muitos tópicos já existentes, é incluído o aprendizado em inglês e outras línguas em questionários ou até outras maneiras de jogar.

Figura 4: Alunos Jogando por Meio da Plataforma



Fonte: Próprio autor, 2018

Foram feitos dois momentos de avaliação, a qual foi aplicada utilizando a própria plataforma. A primeira apresentou uma porcentagem de acerto de 70% dos alunos com média de 100% de acertos. Já na segunda o percentual subiu para 95% de

alunos com 100% de acertos.

Esses resultados confirmam que os jogos eletrônicos apresentam-se como uma eficiente ferramenta de ensino e quando bem utilizados podem facilitar e mediar a aprendizagem da língua inglesa e, por que não dizer, de outros componentes curriculares.

Dentre os problemas encontrados durante o desenvolvimento do projeto e que precisam ser repensados, caso venhamos a dar continuidade ao mesmo, apontamos os vários eventos<sup>6</sup> realizados pela Secretaria de Educação do Amazonas (SEDUC) e/ou outras instituições como a Universidade Estadual do Amazonas (UEA), por exemplo, que utilizaram o laboratório e inviabilizando a realização das aulas. Esse fato causou um pouco de desmotivação entre os participantes, pois quando era marcada reposição de aula o número de alunos presentes era bem menor. Outro problema foi a instabilidade da internet no laboratório, o que acabava por cancelar a aula.

Apesar desses problemas, reiteramos a importância dos jogos eletrônicos como facilitadores de aprendizagem.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Quando pensamos em jogos digitais, a primeira ideia que vem à mente é diversão, como se os jogos tivessem somente esse propósito. Ao contrário disso, porém, o desenvolvimento do Projeto nos mostrou que os jogos apresentam-se como ferramenta capaz de promover situações de aprendizagem, não apenas em relação ao que acontece dentro do próprio jogo, mas também em relação ao que ocorre fora dele, o que reforça seu caráter sociointerativo.

Entendemos que os professores precisam

<sup>6</sup> Como exemplo de Eventos que impactaram negativamente na aplicação das aulas, podemos citar: treinamentos para os professores do CETI e o vestibular da Universidade do Estado do Amazonas (UEA), que resultou no adiamento das aulas e posterior reposição.

se apropriar da visão de mundo dos alunos, que se estão quase sempre conectados por meio de dispositivos móveis, transitando pelos espaços *on-line* e *off-line* facilmente, o que acaba fazendo com que esses indivíduos apresentem uma “personalidade tecnológica” permeada pela instabilidade e pelas relações em rede.

Assim, uma aprendizagem transformadora e significativa requer um trabalho docente voltado para atividades onde o texto é situado em contextos reais de interação. Sendo assim, os jogos eletrônicos podem facilitar a percepção do aluno com relação ao fato de que a língua, no nosso caso a língua inglesa e todos os seus recursos, devem ser explorados de forma que o indivíduo exercite sua importância no que diz respeito a se fazer presente em uma sociedade cada vez mais globalizada e permeada pela tecnologia.

## REFERÊNCIAS

AGUIAR, Andréa Pisan Soares. O JOGO DIGITAL COMO RECURSO PARA O ENSINO DE LÍNGUA PORTUGUESA. In: **PERcursos Linguísticos**. Vitória (ES), v. 7, n. 17, 2017. Dossiê- O texto em sala de aula: práticas e sentidos. Disponível em: [periodicos.ufes.br](http://periodicos.ufes.br). Acesso em 30 jan. 2019.

DELORS, Jacques. **Educação: um tesouro a descobrir**. São Paulo: Cortez, 1999.

JULIANO, Sandra Mara Tiveron. **O computador no ensino de língua inglesa e os desafios na formação docente: um estudo de caso**. Dissertação (Mestrado em Educação). Uberaba, MG: Universidade de Uberaba (UNIUBE), 2006.

RILEY, David. **New Report from The NPD Group Provides In-Depth View of Brazil's Gaming Population**. Npd Group. Washington, p. 1-1. 12 out. 2015. Disponível em: <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/](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: 19 set. 2018.

SANTOS, C. L. et al. **Jogos Eletrônicos na Educação: Um Estudo da Proposta dos jogos Estratégicos**. São Cristóvão, 2006. Disponível em: <https://docslide.com.br/documents/jogos-eletronicos-na-educacao-um-estudo-da-proposta-dos-jogos-estrategicos-orientandos-christiano-lima-santos-frederico-santos-dovale-orientador-profo.html>; 2008. Acesso em 21\09\2017.

SILVA, João Batista da et. al. Tecnologias digitais e metodologias ativas na escola: o contributo do Kahoot para gamificar a sala de aula. In: **Revista THEMA**. Vol. 15, n. 2, 2018, pp. 780-791.

ZONTA, Lucas Martins et. al. **A INFLUÊNCIA DOS JOGOS ELETRÔNICOS PARA O APRENDIZADO DA LINGUA INGLESÁ**. 6. Jornada Científica e Tecnológica da FATEC de Botucatu 23 a 27 de Outubro de 2017, Botucatu – São Paulo, Brasil. Disponível em: <file:///C:/Users/ADM/Downloads/1036-6335-1-PB.pdf>. Acesso em: 10 jan. 2019.