



# Anais do XIV Colóquio Internacional "Educação e Contemporaneidade"

24 a 25 de setembro de 2020



**Volume XIV, n. 8, set. 2020**  
ISSN: 1982-3657 | Prefixo DOI: 10.29380

## **EIXO 8 - TECNOLOGIA, MÍDIAS E EDUCAÇÃO**

Editores responsáveis: **Veleida Anahi da Silva - Bernard Charlot**

DOI: <http://dx.doi.org/10.29380/2020.14.08.03>

Recebido em: **22/07/2020**

Aprovado em: **24/07/2020**

A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS DIGITAIS NA APRENDIZAGEM DE LÍNGUA INGLESA;  
THE IMPORTANCE OF DIGITAL GAMES IN ENGLISH LANGUAGE LEARNING; LA  
IMPORTANCIA DE LOS JUEGOS DIGITALES EN EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA  
INGLÉS

ANDREZA SOARES DE SANTANA

<https://orcid.org/0000-0003-0093-4076>

VALDICIO ALMEIDA DE OLIVEIRA

<https://orcid.org/0000-0003-4811-814X>

VANESSA SOARES DE SANTANA

[HTTPS://ORCID.ORG/0000-0001-6574-9352](https://ORCID.ORG/0000-0001-6574-9352)

## **RESUMO**

Este artigo tem como objetivo refletir sobre os desafios e benefícios da utilização de jogos digitais no ensino-aprendizagem de Língua Inglesa. Discutiu-se o ensino na atualidade e foram apresentados benefícios e desafios com o uso dos jogos digitais no processo de ensino-aprendizagem de Língua Inglesa. Para embasá-lo utilizou-se o método da pesquisa bibliográfica. Dentre os principais teóricos mencionados, destacam-se Piaget (1973), Oliveira (2000), Prensky (2001), Koster (2004), Huizinga (1999), Macedo (2000) e Schuytema (2008). Salientou-se como resultado isto: os jogos digitais possibilitam ambientes interacionais para a aprendizagem de Línguas, pois favorecem o desenvolvimento de competências comunicativas e podem ser estratégicos para gerar mais interesse na aquisição de conhecimentos.

Palavras-chave: Jogos digitais, Ensino-aprendizagem, Língua Inglesa.

## **ABSTRACT**

This article aims to reflect on the challenges and benefits of using digital games in teaching-learning English. We discussed current teaching and presented benefits and challenges with the use of digital games in the teaching-learning process of English language. To provide methodological support for this work was used the method of bibliographic research. Among the main theorists mentioned were Piaget (1973), Oliveira (2000), Prensky (2001), Koster (2004), Huizinga (1999), Macedo (2000) and Schuytema (2008) stand out. It was emphasized as a result: digital games enable interactive environments for language learning, because they favor the development of communicative skills and can be strategic to generate more interest in the acquisition of knowledge.

Keywords: Digital Games, Teaching-Learning, English language.

## **RESUMEN**

El objetivo de este artículo es reflexionar sobre los retos y beneficios del uso de juegos digitales en la enseñanza y el aprendizaje de Inglés. Se ha hablado de la educación en la actualidad y se han presentado ventajas y desafíos con el uso de los juegos digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje de lengua inglesa. Se utilizó el método de búsqueda bibliográfica. Entre los principales teóricos mencionados se encuentran Piaget (1973), Oliveira (2000), Prensky (2001), Koster (2004), Huizinga (1999), Macedo (2000) y Schuytema (2008). Esto se ha puesto de relieve: los juegos digitales permiten entornos interactivos para el aprendizaje de idiomas, ya que favorecen el desarrollo de capacidades comunicativas y pueden ser estratégicos para generar más interés en la adquisición de conocimientos.

Palabras clave: Juegos digitales, Enseñanza-aprendizaje, Lengua Inglesa.

## 1. INTRODUÇÃO

Os jogos geram muitas discussões no âmbito escolar e na sociedade, pois tal gênero é compreendido como atividades lúdicas ou de recreação, e não como um recurso que pode auxiliar no desenvolvimento da aprendizagem. Além disso, estudos mostram que algumas dessas ferramentas tecnológicas não fazem parte das práticas pedagógicas de muitos professores.

Ressalta-se que, em alguns casos, não há utilização de tais procedimentos em sala de aula pelo fato de vários dos equipamentos necessários possuírem características que exigem saberes acadêmico e tecnológico. Isso, no entanto, não faz parte da maioria das grades curriculares dos cursos de licenciatura em plena era digital.

Na verdade, o que se tem verificado é um numeroso público licenciado, mas sem conhecimento prévio sobre como utilizar tecnologias em sala de aula. Porém, destacamos que o uso das novas tecnologias na educação – nos dias de hoje – é essencial porque elas fazem parte do cotidiano das pessoas, especialmente, da vida das crianças que são nativas no mundo digital. Nesse sentido, a educação não pode ficar alheia a essa realidade e, conseqüentemente, deve utilizar os recursos tecnológicos disponíveis, a fim de que as aulas se tornem mais motivadoras e lúdicas.

Por esse motivo, optou-se pela abordagem do uso dos jogos digitais no processo de ensino-aprendizagem de língua inglesa. Para a fundamentação teórica, foram feitas pesquisas em livros, revistas e publicações científicas, com a finalidade de investigar teorias que versam sobre o assunto em questão e que servirá de material de pesquisa/consulta para professores em geral e acadêmicos. Para embasar este estudo, fez-se um paralelo entre as ideias de fontes teóricas como Piaget (1973), Bober (2010), Oliveira (2000), Prensky (2001), Koster (2004), Huizinga (2000), entre outros.

Adicionalmente, almejamos destacar que o estudo merece atenção especial por permitir que se busquem subsídios teóricos de autores das mais diversas áreas para encontrar respostas direcionadas à problemática apresentada: de fato, o uso de jogos digitais pode contribuir no ensino de língua inglesa?

Este trabalho propõe uma investigação sobre os jogos digitais e tem como objetivo geral refletir sobre os desafios e benefícios da utilização de jogos digitais no processo de ensino. No que diz respeito aos específicos, têm-se: colher informações a respeito do uso de jogos digitais no processo de ensino-aprendizagem de língua inglesa; discutir a prática pedagógica e o uso de jogos digitais nas aulas de inglês; analisar como os jogos podem contribuir com a aprendizagem do aluno.

## 2. JOGOS DIGITAIS E ESTRÁTEGIAS DE ENSINO

Desde o século XIX, o sistema educacional brasileiro vem sendo submetido a sucessivas reformas ao longo dos anos. Em outros tempos, os alunos não participavam das aulas, somente ouviam e tinham que memorizar ou decorar o assunto transmitido pelo docente. Muitos dos temas abordados em sala de aula, não eram voltados às reais necessidades dos discentes, pois a busca elementar era a sistematização necessária para o desenvolvimento de indivíduos disciplinados, obedientes, capazes de adequar-se à sociedade na qual estavam arraigados. A respeito desse modelo tradicional, Antunes (2007) comenta:

(...) Nessa visão de ensino aplaudia-se o silêncio, e a imobilidade do aluno e a sapiência do mestre, além de se pensar o conhecimento como informações pré-organizadas e concluídas que se passavam de uma pessoa para outra, portanto, de fora para dentro, do mestre para o estudante. Ensinar significava

difundir o conhecimento, impondo normas e convenções para que os alunos o assimilassem. Estes levavam para a escola a boca – porque da mesma não podia se separar – mas toda a aprendizagem dependia do ouvido, reforçado pela mão na tarefa de copiar. (...) Excelente professor era o que mais sabia e não quem melhor ensinava, pois a aprendizagem era uma responsabilidade do aluno e se este não a conquistasse, que repetisse o ano tantas vezes quanto necessário ou quando pudesse resistir. (ANTUNES, 2007, p. 17).

Entretanto, o tempo e a sociedade mudaram e conseqüentemente, a tecnologia passou a fazer parte do cotidiano das pessoas (principalmente de adolescentes e jovens). Todavia, o conhecimento estático e previsível continua em várias instituições de ensino, levando à defasagem de alunos que não conseguem adaptar-se ao modo de ensino convencional.

Como as novas tecnologias ganharam importância no campo da educação e se tornaram uma poderosa aliada para estimular a aprendizagem, é de suma importância que educadores, inclusive os responsáveis por ensinar línguas trabalhem com base nos novos paradigmas de ensino, os quais aperfeiçoarão os processos de obtenção de novos conhecimentos. Veiga (2007) destaca que

O professor criativo, de espírito transformador, está sempre buscando inovar sua prática e um dos caminhos como tal fim seria dinamizar as atividades desenvolvidas em sala de aula. Uma alternativa para dinamização seria a variação das técnicas de ensino utilizadas; outra seria a introdução de inovação nas técnicas já amplamente conhecidas e empregadas. (VEIGA, 2007, p.35).

Nesse sentido, é fundamental que os docentes participem ativamente na construção de currículos e projetos pedagógicos, sugiram propostas inovadoras e, sobretudo, tenham domínio das tecnologias. Assim, essas ferramentas passarão a ser recursos integrantes de novas formas de ensinar e aprender e, decerto, tornar-se-ão não apenas discussões ou reflexões, mas metodologias e alternativas aplicadas para o desenvolvimento e fortalecimento de práticas eficazes.

Sabe-se que as novas tecnologias proporcionam facilidades e integram o cotidiano social de inúmeras pessoas em todo o globo terrestre. Constantemente, elas surgem com demonstrações de que se pode inventar e (re)criar as práticas de ensino. Consoante Barreto (2004),

Os novos meios abrem outras possibilidades para a educação, implicam desafios para o trabalho docente, com sua matéria e seus instrumentos, abrangendo o redimensionamento do ensino como um todo: da sua dimensão epistemológica aos procedimentos mais específicos, passando pelos modos de objetivação dos conteúdos, pelas questões metodológicas e pelas propostas de avaliação. (BARRETO, 2004, p.23).

Inquestionavelmente, considera-se tal processo relevante e, por essa razão, optou-se pelo estudo sobre os jogos digitais como recursos para professores preocupados em compartilhar saberes por meios tecnológicos e que sejam cientes da necessidade de mediar o desenvolvimento cognitivo do seu alunado.

Certamente, muitas são as discussões em torno da utilização (ou não) de jogos no ambiente escolar. Porém, é preciso considerar que a geração atual está totalmente envolvida no imenso e diverso mundo dos jogos. Historicamente, percebe-se a importância dos jogos para a sociedade. Assim sendo, Huizinga (1999) elucida acerca da origem dos primeiros jogos da humanidade. De acordo com ele, o jogo surgiu antes mesmo da cultura humana, pois já se encontrava também entre os animais “o jogo é fato mais antigo que a cultura, pois esta, mesmo em suas definições mais rigorosas, pressupõe sempre a sociedade humana; mas, os animais não esperaram que os homens os iniciassem na atividade lúdica.” (HUIZINGA, 1999, p. 3).

É possível também afirmar que, no passado, muitos povos, a exemplo dos romanos, maias e egípcios já utilizavam jogos como uma forma de ensinar condutas de vida, normas e conhecimentos desenvolvidos pelos ancestrais. Ainda segundo o autor,

Em Roma, desde o início, o elemento lúdico estava unido à função agonística e antitética que constituíam os fundamentos da civilização e, por essa razão, parece pertinente a designação de “jogo” dada às competições sagradas, pois essa palavra exprime com perfeição a natureza dessa força civilizadora. No curso de qualquer civilização, a função agônica chega ao esplendor na fase arcaica. Na medida que a sociedade vai se tornando mais complexa através de novas formas de produção e de uma forma de vida social mais organizada, vão surgindo novas ideias e formas de pensamento e conhecimento, que, muitas vezes, aceleram a perda de uma relação mais direta com o jogo. É possível dizer, a partir desse fato, que a civilização se tornou mais séria, devido ao fato de atribuir ao jogo apenas um lugar secundário. (HUIZINGA, 2000, p. 22).

Assim, desde as civilizações passadas, percebe-se a importância dos jogos na vida dos indivíduos. Não obstante, na contemporaneidade, estes continuam relevantes, por terem o poder de divertir e encantar. Desta forma, é necessário ao professorado aproveitar esse poder lúdico que tais ferramentas possuem para elaborar procedimentos pedagógicos que visem desenvolver o raciocínio, a memória, a linguagem, bem como a conduta diante dos desafios que um jogo impõe e a formação básica da cidadania, entre outras características importantes aos sujeitos. Em consonância com Savi e Ulbricht (2008),

(...) para serem utilizados com fins educacionais, os jogos precisam ter objetivos de aprendizagem bem definidos e ensinar conteúdos das disciplinas aos usuários, ou então, promover o desenvolvimento de estratégias ou habilidades importantes para ampliar a capacidade cognitiva e intelectual dos alunos. (SAVI; ULBRICHT, 2008, p.2).

Dessa forma, conforme Oliveira (2000) pode-se dizer que o brincar não significa apenas recrear, mas sim desenvolver-se integralmente em virtude de ser uma das formas mais complexas que a criança tem de comunicar-se consigo mesma e com o mundo. E Mariotti (2004, p. 32) corrobora com a ideia de que “o jogo é a atividade primordial da infância, ao mesmo tempo espontânea, prazenteira criativa e elaboradora de situações. É uma linguagem, uma das principais formas de relação da criança consigo mesma, com os demais e com os objetos do mundo que a rodeia.” Em outras palavras, o desenvolvimento acontece por meio de trocas recíprocas que se estabelecem durante toda a vida. É por meio do brincar, pois, que a criança pode potencializar capacidades importantes nas áreas da personalidade como a afetividade, inteligência, sociabilidade, criatividade e motricidade.

Atualmente, há no mercado do entretenimento uma grande variedade de jogos digitais que possuem uma ótima qualidade gráfica e efeitos sonoros muito realistas capazes de prender a atenção do público juvenil em todo o mundo. Como afirma Valente (1999),

A tecnologia está presente no cotidiano de formas diversificadas, podendo ser um valioso recurso para a aprendizagem dos educandos, além de propor alternativas de atividades pedagógicas prazerosas e eficientes por meio da exploração da tecnologia educacional. (VALENTE, 1999, p. 11).

Por conseguinte, essa variedade de jogos – em ambientes tecnológicos – deveria ser aproveitada nas escolas. Porém, em razão do tradicionalismo, muitos alunos ainda não têm a oportunidade de aprender com a tecnologia que os cercam.

Fala-se muito sobre o ensino baseado na realidade dos discentes. Contudo, percebe-se práticas pedagógicas bem distantes do seu cotidiano, pois ao chegarem no ambiente escolar, deparam-se com um ensino que pouco se utiliza de tecnologias. Possivelmente, essa seja uma das causas do desinteresse da maior parte dos aprendizes.

Portanto, a escola precisa mudar o olhar em relação aos jogos, isto é, não os ver como ferramentas lúdicas que produzem apenas prazer. É indispensável também, aproveitá-los como recursos que preparem os educandos para a vida adulta, pois a sua utilização na escola pode favorecer atitudes baseadas no respeito, ajuda mútua e na convivência em sociedade.

Isto posto, Koster (2004) expõe o prazer que os jogos digitais propiciam relacionando-os diretamente com o aprendizado. Salienta-se que a diversão surge quando endorfina é lançada no sistema e, assim, faz o cérebro “sentir-se bem”. Acredita-se que aprender por meio destes, causa prazer pelas mesmas razões que degustar um chocolate, por exemplo.

Do mesmo modo, a ludicidade é uma alternativa prazerosa de ensinar e aprender inglês, e os jogos têm relação direta com este mundo lúdico e fantasioso capaz de atrair pessoas de várias idades para jogar e, concomitantemente, assimilar saberes.

Sabe-se que há diversas formas de utilizar jogos digitais na prática de ensino-aprendizagem; todavia, é necessário que o educador conheça o alunado e faça um planejamento adequado das aulas, a fim de que o aprendizado seja positivamente efetivo.

Dessa forma, Tarouco et. al. (2004) esclarece que, “(...) os jogos podem ser ferramentas eficientes, pois eles divertem enquanto motivam, facilitam o aprendizado e aumentam a capacidade de retenção do que é ensinado, exercitando as funções mentais e intelectuais do jogador.” (TAROUCO et. al, 2004, p. 120).

Logo, ao optar pelo uso de um jogo digital como recurso pedagógico, o docente não deve ter em mente apenas o conteúdo a ser ensinado, pois o *layout* destes também é muito importante. À vista disso, Bober (2010) contribui com uma pesquisa, a qual foi realizada com oito especialistas sobre jogos digitais, e destaca o *design* como peça poderosa no desenvolvimento global do aluno. Para ela, este deve contemplar os seguintes princípios:

- Usar a fantasia e a narrativa para criar um contexto atrativo para a experiência de aprendizado do aluno;
- Possuir ligação com as suas preferências; ser visualmente envolvente, por exemplo, através da utilização de recursos multimídia;
- Ser um desafio com níveis adequáveis e gradativos de dificuldade;
- Dispor de objetivos definidos e significativos;
- Propiciar *feedback* imediato para dar ao educando um sentido de controle;
- Proporcionar oportunidades para tomada de decisão que favoreça a experiência de aprendizagem;
- Estimular a interação social entre alunos, possibilitando oportunidades de colaboração e discussão, como parte do jogo, na sala de aula e/ou online e concentrar-se em desenvolver as suas potencialidades, ao invés de competirem entre si.

Ademais, a autora finaliza o relatório com ênfase sobre a multiplicidade de elementos motivadores em jogos digitais que incentivam o aprendizado e, inclusive, afirma que os elementos comuns identificados incluem: fantasia, desafio, narrativa, *feedback*, objetivos, estímulos sensoriais e aspectos sociais e comunitários.

Indubitavelmente, esses fatores se tornam elementos fundamentais no processo de desenvolvimento na aprendizagem da segunda língua, bem como contribuem para o envolvimento de diferentes tipos de alunos. Dessa forma, Prieto et al. (2005) expressamente destaca que,

As atividades digitais multimídias na sua maioria acabam encantando pelo layout com cores vibrantes, som e movimento e fascinando até o professor que muitas vezes tem um conhecimento limitado de computação e se impressiona com interface colorida, o áudio e os vídeos, principalmente nos produtos direcionados às crianças. (PRIETO et al., 2005, p. 6).

Conseqüentemente, atividades com jogos promovem tanto o aprendizado de forma mais criativa quanto conduzem o aluno a um maior interesse nas aulas. Ademais, podem até levar à superação de obstáculos na aprendizagem já que, por meio dos jogos, o professor consegue aproximar-se mais dos alunos e, assim, identificar mais facilmente as dificuldades, podendo ajudá-los.

### **3. O USO DE JOGOS E OS BENEFÍCIOS NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM**

A criança precisa brincar desde a mais tenra idade e passa a maior parte do seu dia se divertindo e jogando. Os adultos têm dificuldade de compreender que tais ações são a sua razão de viver. Dessa forma, Tarouco (2004) explana que os jogos motivam e facilitam o aprendizado. Nesse ponto de vista, o aluno aprende em situações comunicativas reais segundo o contexto em que está inserido. Conseqüentemente, para que haja mais interesse, os assuntos devem ser interessantes e/ou necessários para o aprendiz. Assim, os aprendizados tornam-se concretos e não, simplesmente, decorados.

Diante disso, o ensino de línguas por meio do uso de jogos envolve um processo de aprendizagem com progressivos desafios. Macedo (2000, p. 13) afirma isto: “Todo jogo tem uma situação-problema (objetivo) que poderá ser solucionada ou não pelo sujeito (resultado do jogo), devendo este obedecer a um sistema de regras que determinam os limites de sua ação.” Intencionalmente, os jogos são projetados para que as regras sejam compreendidas à medida que se joga e, mediante as estratégias aprendidas em experiências adquiridas em outros *games*, os jogadores podem inferir algumas regras novas.

Semelhantemente, ao utilizar tais práticas, o professor de língua inglesa favorece não só a aquisição da língua-alvo, mas, também, de outras competências. Por conseguinte, o trabalho com jogos coloca o aluno no papel de tomador de decisão e o expõe a níveis crescentes de desafios para possibilitar uma aprendizagem por meio da tentativa e do erro. (MITCHELL; SAVILL-SMITH, 2004).

Desse modo, o professor de línguas que usa esses procedimentos tem um papel muito importante: não só de dar *feedback* para o aluno, mas também de verificar o que ele está fazendo, dar dicas e motivá-lo a continuar até o fim do jogo, independentemente da quantidade de tentativas e erros.

Conquanto haja impasses com metodologias lúdicas e tecnológicas, existe reconhecimento para a importância dos jogos em sala de aula por parte de professores. Percebe-se que, além de eles facilitarem a aquisição de conhecimentos, contribuem para o desenvolvimento de variedades estratégicas muito importantes para a aprendizagem, como por exemplo: resolução de problemas e raciocínio dedutivo. (MCFARLANE; SPARROWHAWK; HEALD, 2002).

No tocante aos jogos bem como aos benefícios no processo de ensino-aprendizagem, Piaget (1978) informa que

(...) os jogos de exercício que se constituem como exercícios adaptativos, onde a criança explora o mundo para conhecê-lo e para desenvolver seu próprio corpo e depois de ter aprendido ela começa a fazê-los por puro prazer. Esse período se caracteriza pelo desenvolvimento pelas ações, nele existe uma inteligência prática e um esforço de compreensão das situações através das percepções e do movimento. Quando ela refaz por prazer tem

início às primeiras manifestações lúdicas, de forma que ele chega a dizer que “por outras palavras, um esquema jamais é por si mesmo lúdico, ou não-lúdico, e o seu caráter de jogo só provém do contexto ou do funcionamento atual. (PIAGET, 1978, p.120).

Isso posto, durante o percurso de um jogo, alunos poderão, muitas vezes, retornarem ao início, terem que refazer caminhos, reverem palavras ou diálogos vistos previamente. Assim, eles desenvolverão a memória até chegarem à solução do problema e a conclusão do jogo e, depois de aprenderem, começarão a fazer por puro prazer.

Os jogos podem ajudar na aquisição de muitas habilidades não somente aquelas voltadas para a aprendizagem da língua inglesa, mas também habilidades importantes no desenvolvimento intelectual já que, para vencer os desafios, o jogador precisa elaborar estratégias. Além disso, estimulam o pensamento estratégico e *insight*, bem como desenvolvem as aptidões analíticas e computacionais. (MITCHELL; SAVILL-SMITH, 2004).

#### 4. DESAFIOS DO USO DE JOGOS NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM

Sabe-se que é preocupante a quantidade de alunos desinteressados em estudar inglês. Por isso, é necessário – por parte dos professores – atuações pedagógicas estimulantes com a utilização de recursos tecnológicos cuja finalidade é incitar nos educandos a obtenção e desenvolvimento de saberes. Dessa forma, Pozo (2008) evidencia:

A motivação dos alunos não pode se desligar muito da que têm seus professores, (...) todo professor é, queira-se ou não, um modelo de muitas coisas, boas ou más, para os alunos. Ninguém levará os outros a aprender se não houver nele também um movimento para a aprendizagem. (POZO, 2008, p. 145).

Assim, se não houver no indivíduo um movimento que o conduza para a aprendizagem, não lhe será gerado entusiasmo suficiente para o progresso na construção cognitiva. Em razão disso, para muitos professores, torna-se desafiador encontrar bons jogos digitais, os quais não se resumam em apenas vocabulário, pois aprender inglês está muito além de conhecer novas palavras.

Hodiernamente, grande parte do público escolar é de jovens e adolescentes nomeados por Prensky (2001) de “nativos digitais”, pertencentes à geração “*homo zappiens*”, que em diferentes níveis de ensino, trazem consigo significativos desafios para os professores, pois aprendem por meio de cliques, toques, telas, ícones, sons, jogos, numa diversidade de ações e interações que incluem a curiosidade, a pesquisa, a descoberta, a exploração, a experimentação, a vivência em várias redes de conversação online. Assim, Prieto et al. (2005) destaca que os jogos

(...) devem possuir objetivos pedagógicos e sua utilização deve estar inserida em um contexto e em uma situação de ensino baseados em uma metodologia que oriente o processo, através da interação, da motivação e da descoberta, facilitando a aprendizagem de um conteúdo. (PRIETO et al., 2005, p. 10).

Isso influencia, de maneira significativa, a forma como o sujeito se desenvolve. Portanto, professores precisam estar cientes de certas características que os jogos devem possuir para que não percam a identidade enquanto *game* e, desse modo, preserve a atratividade e interesse que estes despertam em crianças e adolescentes.

De outra forma, eles podem sentir-se enganados ao perceber que sob o título de “jogo”, escondem-se os velhos exercícios desinteressantes da sala de aula, conhecidos por todos que frequentaram a escola.

Então, é nesse viés que estes recursos se destacam para incrementar e integrar as aulas de inglês e, se usados com metodologias adequadas, conduzem o aluno à uma aprendizagem mais significativa. Nesse sentido, Antunes (2012) disserta que

(...) o jogo ganha um espaço como ferramenta ideal da aprendizagem, na medida, que propõe estímulo ao interesse do aluno (...). O jogo ajuda-o a construir suas novas descobertas, desenvolve e enriquece sua personalidade e simboliza um instrumento pedagógico que leva ao professor a condição de condutor, estimulador e avaliador da aprendizagem. (ANTUNES, 2012, p. 36).

Nessa perspectiva, o ensino de línguas deveria possuir um caráter prático e lúdico em sala de aula. Adicionalmente, o professor deveria vencer o tradicionalismo que engessa o pleno desenvolvimento do aluno e provoca aulas monótonas e repetitivas.

Apesar da grande variedade de jogos digitais e *softwares* educacionais existentes no mercado tecnológico, ainda não há total correspondência às expectativas dos educadores e alunos. (BECTA, 2001; KIRRIEMUIR; MCFARLANE, 2004). Salienta-se que a maioria dos jogos educacionais é muito simples em relação aos videogames comerciais de competição e, por isso, não atendem às expectativas dos alunos mais exigentes em virtude de eles já estarem acostumados com a sofisticação dos jogos de entretenimento e, conseqüentemente, as tarefas propostas (por exemplo, efetuar somas ou exercitar a memória continuamente) se tornarem recorrentes. Nesse sentido, Savi e Ulbricht (2008) comentam que

Empresas e especialistas no desenvolvimento de games, que não possuem conhecimentos específicos sobre teoria e prática do uso de jogos em ambientes de aprendizagem, criam produtos educacionais que são atraentes e divertidos, mas falham em relação aos objetivos de aprendizagem. Por outro lado, jogos desenvolvidos por educadores com um viés mais acadêmico, com pouco conhecimento da arte, ciência e cultura de projetos de jogos, na maioria dos casos resultam em artefatos pouco divertidos que não conseguem atrair a atenção dos alunos. (SAVI; ULBRICHT, 2008, p. 7).

Com essa exposição, observa-se que, por causa da ausência de conhecimento específico sobre teorias e práticas do uso de jogos em ambientes de aprendizagem, tarefas se tornam muito pobres e não possibilitam uma compreensão progressiva dos conteúdos e a diversidade de atividades é severamente limitada, normalmente concentrando o aprendizado numa única habilidade, ou então, na acumulação de conteúdos homogêneos.

Outrossim, dentre vários obstáculos que tornam a utilização de jogos complexa em sala de aula, mencionam-se estes: o conteúdo e estilo de muitos jogos são projetados para alunos do sexo masculino, o que pode fazer com que nem todas as alunas se sintam interessadas e se engajem nos objetivos de aprendizagem propostos; em alguns programas, há a existência de requisitos técnicos (como a instalação de *plugins* ou módulos especiais) que dificultam a execução dos jogos; em outros casos, a linguagem de determinados *games* pode ser incompatível com a faixa etária dos alunos.

## 5. OS JOGOS DIGITAIS NAS AULAS DE INGLÊS

Em muitas circunstâncias, o educador não sabe quais jogos utilizar, pois é difícil encontrar aqueles que, conjuntamente, produzam conhecimento, desenvolvam habilidades de forma natural que estimule o interesse do aluno em aprender e, precipuamente, garantam aprendizado significativo.

Segundo Ronca e Escobar (1986), os jogos não são brinquedos que o professor os utilize apenas para

gerar um clima agradável em sala de aula ou somente para mudar as estratégias. Pelo contrário, eles devem fazer parte do plano de aula, objetivando uma situação de aprendizagem específica e clara. Desse modo, mais importante do que o tipo de atividade lúdica é a maneira como ela é dirigida e vivenciada, assim como saber o porquê de estar sendo realizada.

Conforme o conteúdo apontado nesta seção, apresentaremos a seguir, algumas propostas de jogos digitais que podem contribuir no processo de ensino-aprendizagem em aulas de língua inglesa.

### **5.1 JOGOS *THE SIMS* E *WETOPIA***

O *The Sims* foi desenvolvido por Will Wright. A primeira versão chegou às lojas no ano 2000, publicada pela *Maxis* e distribuída pela *Electronic Arts*. Esse jogo tem como objetivo principal cuidar do seu “Sim” criado pelo próprio jogador, uma pessoa humana simulada, que é a base de praticamente qualquer jogo “Sim” e de suas necessidades que representam aspectos da sua vida social, higiene, fome, trabalho e diversão.

Enfatiza-se que a palavra “Sim” vem do vocábulo “simulação”. Logo, ao apresentar diversos recursos importantes e várias tarefas e missões dependentes da interação com amigos, esse jogo pode potencializar a aprendizagem colaborativa.

O jogo *WeTopia* foi criado pela *New York-based Sojo Studios* e lançado no *Facebook* – na versão beta. Ele segue a mesma lógica do *The Sims* e tem como objetivo criar uma comunidade em que o jogador precisa cumprir missões e adicionar amigos. Desse modo, muitos dos desafios dependem da interação com os vizinhos e isso possibilita diferentes situações de uso da língua inglesa na interação entre os “Sims”.

À vista disso, Schuytema (2008, p. 7) acrescenta “os desafios ao longo dessa jornada de *gameplay* e as pequenas e grandes vitórias de um jogador é o que criam uma experiência instigante e emocionante.” Assim, os desafios gradativos presentes em muitos jogos, instigam e criam experiências muito relevantes para a aprendizagem.

Dessa forma, o *The Sims* e o *WeTopia* podem contribuir com o desenvolvimento do processo ensino-aprendizagem, a partir do contexto comunicativo deles. No que diz respeito ao jogo *The Sims*, as oportunidades para explorar o uso da língua inglesa podem ocorrer de muitas maneiras, pois os personagens do jogo vivem várias situações cotidianas que levam ao jogador a conhecimento da língua-alvo.

Por conseguinte, quando um “Sim” se encontra com outro ocorre, por exemplo, a comunicação entre eles e surge a possibilidade de ocorrer flertes, insultos, elogios e conversas em geral. No que concerne ao jogo *WeTopia*, há ofertas de diversas situações em que os jogadores precisam usar a língua inglesa como localizações, distâncias, direções etc. Além disso, o jogador pode entrar na cidade do amigo vizinho e ser desafiado a opinar sobre aquela cidade ou fazer sugestões.

Logo, todo jogo tem um objetivo que poderá ser solucionado (ou não) pelo sujeito jogador, ao cumprir as regras. Destaca-se que, mesmo os jogadores não sendo nativos da língua inglesa, o uso dela é ponto comum entre eles para conceitos e expressões nos ambientes virtuais definidos pelos próprios usuários. (MACEDO, 2000).

### **5.2 JOGO *SPELL UP***

É um jogo educativo em que o jogador constrói torres enquanto soletra corretamente uma palavra. Contudo, para jogá-lo é preciso ter noções, pelo menos, básicas da língua inglesa e um computador que tenha saída de som e microfone. No primeiro nível, o *Google* pronuncia uma palavra precedida

da palavra *Spell* cujo significado é soletre. Por exemplo: *Spell apple* (Soletre maçã) ou *Spell mouse* (Soletre rato).

Então, o jogador deverá soletrar a palavra corretamente, uma letra de cada vez, e empilhá-las para construir a torre mais alta que puder. Observa-se que quanto mais palavras corretas empilhar, mais desafiante o *game* ficará para o jogador.

Indiscutivelmente, muitos são os benefícios que os jogos podem trazer ao ensino-aprendizagem da língua inglesa. Portanto, não podemos estar alheios a essas dificuldades, mas vencê-las por meio de capacitações, planejamentos e dedicação que contemple essa nova perspectiva da era digital, a qual influencia direta ou indiretamente a escola, as salas de aula e, principalmente, os alunos.

## 6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Mediante a base referencial e as análises inicialmente expostas a respeito do uso de jogos digitais no processo de ensino-aprendizagem de língua inglesa, observou-se que, por eles fazerem parte da realidade e cotidiano dos alunos, devem ser ferramentas pedagógicas e recursos importantes e constituintes das aulas. Por esse motivo, considerou-se necessária a dedicação do professor em elaborar planejamentos pedagógicos favoráveis ao processo de ensino, o qual deve ser mais dinâmico, a fim de tornar a aprendizagem mais prática e instigante. E conseqüentemente, desenvolver-se-á as habilidades e as competências propostas para os conteúdos programáticos.

Ademais, discutiu-se sobre a práxis docente e percebeu-se que ela precisa ser repensada, no tocante a formação e aprimoramento do professorado, pois este não deve limitar-se aos aprendizados obtidos na formação inicial, a qual muitas vezes, não contempla em sua grade disciplinas que versem acerca da utilização de recursos tecnológicos, por isso é imprescindível que este busque um aperfeiçoamento em caráter permanente.

Inquestionavelmente, entende-se que: é fundamental a atualização da prática docente, bem como mudanças no ambiente educacional e por fim, a quebra de paradigmas, de uma cultura onde o professor não é o detentor do conhecimento, mas direciona os alunos a ele, são pertinentes para que os educandos possam usufruir plenamente das tecnologias não somente externamente à escola, mas também dentro desta.

Verificou-se também que os benefícios com a aplicação de jogos nas aulas são variados. Ao brincar pedagogicamente, por exemplo, a criança desenvolve princípios como cooperação, competição, obediência às regras, aspectos cognitivos, afetivos e motores. Isso, certamente, contribuirá de forma significativa e eficaz para o processo de aprendizagem na escola. Contudo, ficou íncrita a existência de desafios (principalmente pedagógicos e de ordem técnica) que devem ser enfrentados e solucionados a fim de que os jogos educacionais sejam adotados com maior facilidade pelos educadores.

Dessa forma, concluiu-se que é de suma importância a utilização de jogos como recurso didático, por tornarem as aulas mais agradáveis, dinâmicas e lúdicas, além de despertar o interesse do educando pelas atividades e melhorar o seu desempenho. E assim, facilitar a interação entre docentes e discentes em contextos apreciáveis de ensino-aprendizagem.

## REFERÊNCIAS

- ANTUNES, C. **Professores e Professauros**. Petrópolis: Vozes, 2007.
- \_\_\_\_\_. **Trabalhando a alfabetização emocional com qualidade**. Coleção Didática. São Paulo: Paulus, 2012.
- BARRETO, Raquel G., Globalização, mídia e escola: luzes no labirinto audiovisual. **Revista Científica de Comunicación y Educación, Comunicar**, 22, páginas 21-26, 2004.
- BECTA. **Computer Games in Education Project**. Coventry: BECTA, 2001. Disponível em: . Acesso em 09/07/2020.
- BOBER, Magdalena. **Games-based experiences for learning**. Manchester Metropolitan University, 2010. Disponível em: Acesso em: 11/07/2020.
- HUIZINGA, Johan. (1999). **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. Perspectiva: São Paulo.
- \_\_\_\_\_. **Homo Ludens**. São Paulo: Editora Perspectiva, 2000.
- KIRRIEMUIR, John; MCFARLANE, Angela. **Literature Review in Games and Learning**. Bristol: Futurelab, 2004. 39 p. Disponível em: . Acesso em: 12/07/2020.
- KOSTER, Raph. **A Theory of Fun for Game Design**. Phoenix: Paraglyph Press, 2004.
- MACEDO, L. **Aprender com jogos e situações-problema**. Porto Alegre: Artes Médicas, 2000.
- MORATORI, Patrick Barbosa. **Por que utilizar jogos educativos no processo de ensino aprendizagem?** Universidade federal do Rio de Janeiro - Instituto de matemática. Rio de Janeiro, RJ, 2003.
- MCFARLANE, Angela; SPARROWHAWK, Anne; HEALD Ysanne. **Report on the educational use of games: An exploration by TEEM of the contribution which games can make to the education process**. 2002. Disponível em: . Acesso em: 12/07/2020.
- MITCHELL, Alice; SAVILL-SMITH, Carol. **The use of computer and video games for learning: A review of the literature**. Londres: Learning and Skills Development Agency (LSDA), 2004. Disponível em: . Acesso em: 11/07/2020.
- OLIVEIRA, Vera Barros de (Org.). **O brincar e a criança do nascimento aos seis anos**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.
- PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança**. 3ª ed. Rio de Janeiro: ed. Zahar, 1973.
- POZO, Juan Ignacio. **Aprendizes e mestres: a nova cultura da aprendizagem**. Porto Alegre: Artmed, 2008.
- PRENSKY, M.: Digital Natives Digital Immigrants. In: PRENSKY, Marc. **On the Horizon**. NCB University Press, Vol. 9 No. 5, October (2001a). Disponível em . Acesso em: 12/07/2020.
- PRIETO, Lilian Medianeira et al. Uso das Tecnologias Digitais em Atividades Didáticas nas Séries Iniciais. **Renote: revista novas tecnologias na educação**, Porto Alegre, v. 3, n. 1, p.1-11, maio 2005.

RONCA, A. C. C. e ESCOBAR, V. F. **Técnicas Pedagógicas: domesticação ou desafio a participação?** Petrópolis: Ed.Vozes, 1986.

SAVI, Rafael; ULBRICHT, Vania R. **Jogos digitais educacionais: benefícios e desafios.** UFRGS. Porto Alegre. 2008. Disponível em: Acesso em 11/07/2020.

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

TAROUCO, L. M. R., ROLAND, L. C., FABRE , M. C. J. M., KONRATH, M. L. P. Jogos educacionais, **Renote: Novas Tecnologias na Educação**, v. 2, n. 1. 2004.

VALENTE, J. A. (org.). **Aprendendo para a vida: os computadores na sala de aula.** São Paulo: Cortes, 2001.

VEIGA, Ilma Passos Alencastro et al. **Técnicas de ensino: por que não?** Campinas-SP: Papirus Editora, 2007.

\* Especialista em Metodologia do Ensino de Língua Inglesa (FACJARDINS), Educação Especial e Inclusiva (FAVENI) e graduada em Letras Português-Inglês (UFS). E-mail: levitaandreza@yahoo.com.br

\*\* Especialista em Estudos Linguísticos e Literários (UCAM) e graduado em Letras Português-Inglês (UFS). E-mail: valdiciosds@hotmail.com

\*\*\* Especialista em Educação Especial e Inclusiva (FAVENI) e graduada em Pedagogia (UNINASSAU). E-mail: vanessa.soares24@yahoo.com.br