

# O ENSINO DA LÍNGUA INGLESA POR MEIO DE JOGOS ELETRÔNICOS: UTILIZANDO AS MÍDIAS COMO FERRAMENTA DE ENSINO<sup>1</sup>

João Paulo Santa Rita Neves<sup>2</sup>  
Ailton Gonçalves Reis<sup>3</sup>

## INTRODUÇÃO

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 seu aprendizado.

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

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

A utilização de jogos na educação formal (EF) tem sido recomendada desde a pré-escola, considerando que eles representam uma ferramenta de ensino eficiente e motivadora, ao explorar a imaginação e os desejos da criança, criando uma realidade alternativa, a qual pode ser comparada ao mundo do faz de conta que toda criança conhece por meio da imaginação (RILEY, 2015; ZONTA et. al., 2017).

Essa constatação acompanhada dos resultados encontrados por Riley (2015) nos permite inferir que os jogos podem ser apresentados como facilitadores de aprendizagem na educação de adolescentes, principalmente quando se trata de jogos eletrônico/computacionais, uma vez que essa população apresenta familiaridade com as novas tecnologias decorrentes da 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.

A criação do computador, então, 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.

---

<sup>1</sup> Projeto de Extensão financiado pelo Instituto Federal de Educação do Amazonas, IFAM.

<sup>2</sup> Graduando pelo Curso de Engenharia de Controle e Automação do Instituto Federal – IFAM, autor principal; [jpaulo\\_santarita@hotmail.com](mailto:jpaulo_santarita@hotmail.com).

<sup>3</sup> Professor orientador: Doutor em Educação pela Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais, PUC Minas, [reis.ailton@ifam.edu.br](mailto:reis.ailton@ifam.edu.br).

Nessa mesma linha de pensamento, Juliano (2006) reafirma que 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 tem de estar preparado, não apenas no que se refere ao domínio da informática, mas também, para saber articulá-las sob os preceitos pedagógicos em sala de aula, fazendo com que informática e educação sejam integradas.

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 à aprender (DELORS, 1999).

Assim, em se tratando da língua inglesa, os jogos computacionais permitem aos alunos/jogadores ganhar maior tempo de contato com essa língua, o que pode ser benéfico, se considerarmos que o estudante se depara com as variadas características da língua, 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)”.

Dessa forma, a utilização dessa ferramenta como facilitadora do processo ensino-aprendizagem é justificada. Porém, a partir do viés da sociointeratividade como requer o ensino de qualquer linguagem, como afirma Aguiar (2017) ao entender 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, a qual insiste em apresentar aos alunos, conteúdos descontextualizados, muito distantes da realidade a que estão expostos e, por consequência, dificultando a aprendizagem.

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

## **METODOLOGIA**

O Projeto de Extensão 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, estado do Amazonas. 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 público que pretendíamos envolver.

O Público alvo foram 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, por último 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 e/ou menor conhecimento.

O Projeto foi desenvolvido às segundas feiras, no horário de 16:00 as 17:30. Foi iniciado dia 30/07/2018 e terminando dia 10/12/2018. A carga horária totalizou 30 horas.

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.

A plataforma computacional utilizada para aplicação dos jogos foi a Plataforma Kahoot<sup>4</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.

## DESENVOLVIMENTO

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.

Ela possibilita a ampliação do desenvolvimento cognitivo, ocorrendo quando o aluno utiliza o *app* e responde 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 questão apresenta quatro diferentes figuras geométricas distintas por cor - quadrado (vermelho), círculo (azul), triângulo (vermelho) e losango (laranja) -, as quais ao serem clicadas geram a resposta na tela do dispositivo dos 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.

---

<sup>4</sup> Todas as informações apresentadas sobre a Plataforma Kahoot têm como fonte Silva (2018).

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.

## RESULTADOS E DISCUSSÃO

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 à aprendizagem da língua inglesa e, por que não dizer, de outros componentes curriculares.

A criação do jogo é fácil e o site é autoexplicativo. Assim, não houve grandes dificuldades em inserir as questões para criar vários *quizzes* diferentes. No momento da aplicação da ferramenta, entretanto, foram percebidos alguns critérios técnicos imprescindíveis para o bom funcionamento da aplicação do *quiz*.

Foi necessário anotar o código de acesso ao jogo no quadro porque os alunos poderiam sair acidentalmente da tela do computador e perder o jogo. Sabendo o código, eles puderam realizar uma nova entrada no jogo. Entretanto, quando entravam no jogo já em andamento, o acesso era feito como se fosse um novo usuário com o mesmo nome do anterior, porém, a pontuação não era acumulada. O jogo tem limite de caracteres na elaboração de perguntas, por isso, foi preciso fazer alternativas menores do que o limite do jogo, pois frases muito longas acabavam desconfigurando ou, até mesmo, escondendo algumas palavras das alternativas.

Dentre outros problemas encontrados durante o desenvolvimento do projeto e que precisam ser repensados, caso venhamos a dar continuidade ao mesmo, apontamos os vários eventos<sup>5</sup> realizados pela Secretaria de Educação do Amazonas (SEDUC) e/ou outras instituições, Universidade Estadual do Amazonas (UEA), por exemplo, que utilizaram o laboratório e desviabilizando 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 ferramentas 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.

---

<sup>5</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.

Entendemos que os professores precisam se apropriar da visão de mundo dos alunos, que se estão quase sempre conectados por meio de dispositivos móveis, transitando os espaços *on-line* e *off-line* com muita facilidade, o que acaba fazendo com que esses indivíduos apresentem uma “personalidade tecnológica” permeada pela instabilidade e pelas relações em rede, como afirma Aguiar (2017).

Todos os alunos concluíram que a ferramenta tem um sistema de pontuação justo e permite obter notas de maneira justa. A partir da observação do comportamento dos alunos foi possível perceber que além da pontuação referente à prova é conveniente ter um prêmio envolvido com a aplicação da atividade, como uma nota bônus para o primeiro lugar ou premiação com chocolate, pois assim há maior competição e estímulo aos acertos. Percebeu-se que a técnica apresenta algumas limitações de uso, mesmo assim, o jogo causou um estímulo nos alunos deixando o processo avaliativo mais atraente e o aprendizado mais duradouro.

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.

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

## 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/> >. Acesso em: 29 dez. 2018.

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 LÍNGUA INGLESA**. 6ª 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.

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-daproposta-dos-jogos-estrategicos-orientandos-  
christiano-lima-santos-frederico-santos-dovale-orientador-profo.html; > 2008. Acesso: em 21  
dez. 2018.