

OS GAMES NÃO EDUCACIONAIS E A APRENDIZAGEM DA LÍNGUA INGLESA EM CRIANÇAS

Jhennifer Bernardini Santin (PIC-UEM), Rosângela Aparecida Alves (Orientadora-UEM), e-mail: ro.alvesbasso@gmail.com.

Universidade Estadual de Maringá / Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes (CCH) /Maringá, PR.

Área: 80200001 – Letras/ Subárea: 80202004 - Línguas Estrangeiras Modernas

Palavras-chave: tecnologias, games, ensino de inglês

Resumo: As tecnologias de informação e comunicação (TICs) da atualidade trouxeram consigo diferentes formas de ensinar e aprender, suscitando questões relacionadas à globalização e ao acesso a diferentes culturas. Considerando o contexto tecnológico inserido no meio escolar dentro e fora da sala de aula, este trabalho tem por objetivo verificar o papel dos jogos eletrônicos não educacionais no aprendizado de língua inglesa atualmente. Como recursos metodológicos, foram utilizadas pesquisas bibliográficas, anotações de campo e um questionário semiestruturado aplicado em alunos do Ensino Fundamental, dos 5ºs anos, do Colégio de Aplicação Pedagógica, um colégio de ensino fundamental e médio dentro da Universidade Estadual de Maringá (UEM).

Introdução

Nas últimas décadas, muito tem sido discutido a respeito do impacto das Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs) em nosso cotidiano, especialmente após o advento da internet (KENSKI, 2007). Sendo assim, as mídias e a internet têm sido lugar de difusão de conhecimentos de maneira ágil e dinâmica. O avanço da tecnologia, o acesso à informação e os materiais diversos transformaram nossas vidas e, conseqüentemente, as formas de aprendizagem contrapondo o paradigma tradicional de ensino e aprendizagem. Enquanto esse método consistia em decorar conteúdos que muitas vezes não eram significativos para a vida dos alunos, agora com a globalização e o uso das TICs, o processo de ensino e aprendizagem passa a ser mais dinâmico, real e, dessa forma, mais significativo, integrando o ensino ao cotidiano, levando o aluno a pensar de forma crítica e reflexiva. Ademais, com a globalização, a internet e as TICs vivenciamos um mundo sem fronteiras, no qual o compartilhamento de informações atingiu tamanha velocidade alterando nossos conceitos em relação ao tempo e espaço, e com isto ocasionou mudanças de comportamento e novas práticas dentro e fora da sala de aula.

Contudo, com a ampliação do compartilhamento de informações, os jogos (games) têm sido tema de discussões não somente em relação à sua influência no comportamento dos indivíduos que passam horas a jogar sozinhos ou com grupos on line, mas também em relação ao seu uso em termos educacionais, seja dentro ou

fora do espaço escolar, buscando traçar, dentre outros, o seu papel no processo de ensino e aprendizagem de uma língua estrangeira (SILVA, 2016).

Cada tipo de jogo tem suas especificidades e pode desenvolver habilidades diversas nos jogadores, inclusive aprender um novo idioma. Nesse sentido, este trabalho traz alguns apontamentos em relação aos estudos sobre tecnologia no ensino, o papel dos videogames dentro e fora da sala de aula (GEE, 2006, 2008) e o uso de videogames como instrumento de mediação para a aprendizagem de línguas (LEFFA, 2012).

Materiais e métodos

A ideia de realizar esta pesquisa surgiu durante o estágio de quase 2 anos no Colégio de Aplicação Pedagógica (CAP) onde observei e atuei em turmas do ensino fundamental em aulas de Português e Inglês. Porém meu foco sempre foi as aulas de Língua Inglesa. Essa experiência fez com que eu pensasse em formas diferenciadas de trazer os conteúdos ensinados nas disciplinas mais próximos da realidade dos alunos, especialmente na disciplina de Inglês. Comecei a fazer anotações de campo, buscando perceber o que fazia parte do cotidiano dos alunos e o que poderia motivá-los a aprender a língua inglesa dentro e fora da sala de aula. Percebi que muitas crianças falavam sobre videogames, jogos de celular e jogos de computador e isto me levou a questionar se os games poderiam servir como um elemento motivacional para os alunos aprenderem uma segunda língua.

Os sujeitos da pesquisa são 40 alunos de duas turmas de 5º ano. O corpus da pesquisa consiste em anotações de campo e questionário e o método utilizado foi o observacional devido à natureza e os sujeitos envolvidos. Este método é um dos mais utilizados nas ciências sociais por ser um método que possibilita o mais elevado grau de precisão, pois proporciona meios diretos e satisfatórios para estudar uma ampla variedade de fenômenos e também permite a coleta de dados sobre um conjunto de atitudes comportamentais típicas.

O uso de games como forma de aprender uma língua estrangeira, no caso o inglês, parte do pressuposto que o pouco tempo de exposição a LE, no colégio (2 horas/semanais) não seria suficiente para a prática do idioma. Dessa forma, o ato de jogar, fora do ambiente escolar, pudesse ser aproveitado para incentivar o uso da LE de forma mais efetiva e significativa para os alunos. Porém, para tanto é preciso que o professor proponha atividades envolvendo games, desde que o mesmo perceba que os alunos tem condições de acessar tais jogos dentro e fora da escola e se possuem acesso a aparelhos eletrônicos como videogames, celulares, computadores, notebook, tablets etc. Quanto ao contexto observado, o CAP possui uma infraestrutura que permitiria esta prática, pois há televisões nas salas de aula, sala de vídeo e laboratório de informática.

Durante as observações e anotações de campo, pode-se perceber que muitos alunos do colégio possuem acesso a aparelhos com acessibilidades a games fora da escola, fazendo com que o contexto necessário para aprender a língua inglesa por meio dos jogos fosse possível. Entretanto, para analisar com mais precisão a acessibilidade dos alunos aos games e outros aspectos que são fundamentais para o desenvolvimento das atividades, além das anotações de campo, foi aplicado um

questionário semiestruturado com 13 perguntas para ser aplicado aos alunos de 2 turmas do 5º ano do Ensino Fundamental no Colégio de Aplicação Pedagógica.

Resultados e Discussão

Apesar das pesquisas na área de games na educação serem recorrentes, pouco se discute sobre o que o aluno aprende de uma língua estrangeira fora da sala de aula, por meio de games. Neste sentido, o questionário (semiestruturado) foi elaborado para buscar informações sobre a rotina dessas crianças, tais como: de que forma eles acessam os jogos, que tipos de jogos, com que frequência e a relação com o idioma, no caso inglês. Dos 40 alunos participantes da pesquisa na faixa etária de 9 a 11 anos, sendo que 16 alunos tinham 09 anos, 18 tinham 10 anos, apenas 6 com 11 anos. Isso significa que são alunos não repetentes e que a diferença de idade pode se dar pela data de aniversário e ingresso na escola. Quanto ao acesso à internet, apenas 2 dizem não ter internet em casa, porém todos acessam a internet pelo celular.

Quanto às questões sobre os games, as respostas indicam que todos os alunos participantes gostam de jogar algum tipo de jogo. Dentre eles, 22 afirmam gostar de jogar todos os tipos de jogos eletrônicos; 19 no celular; 12 no computador e 10 no videogame. Sendo que 23 deles jogam todos os dias, sozinhos e com amigos. Os demais jogam de 1 a 3 vezes por semana.

Quando foi perguntado sobre o idioma que eles preferem jogar ou jogam, 27 jogam com o áudio em português, 7 com o áudio e legenda em português, 5 com áudio em inglês e legenda em português e apenas 1 com áudio e legenda em inglês. Porém, o inglês não os impediria de jogar. Ao perguntarmos se eles comprariam um jogo que só teria áudio e legendas em inglês, apenas um aluno não compraria. Diante disto, pode-se inferir que o idioma não é uma barreira para esses meninos e meninas, que afirmaram ser possível aprender inglês por meio dos jogos eletrônicos. 10 deles disseram que isto ocorre sem eles perceberem. Outro fato significativo foi ver que dos 40 participantes, 25 nunca fizeram aulas de inglês fora da escola, mas que gostariam muito de fazer. Já 10 falaram que nunca fizeram e nem gostariam de fazer. No momento, nenhum dos participantes estão fazendo curso de inglês fora do colégio.

Nas anotações de campo e em conversas informais, um grande número de pessoas atribuem seu conhecimento de inglês a inputs como filmes, músicas, séries de televisão, entre outros, mas, quando se fala de games, os jogadores frequentes afirmam que aprenderam a língua por meio deles principalmente e os outros inputs (filmes, músicas, séries de televisão etc.) como complementos. Os alunos ainda veem a disciplina de Inglês na escola com grande desprestígio e atribuem sua aprendizagem a outros espaços.

O uso de games voltados para o ensino-aprendizagem, particularmente no que se refere ao ensino de línguas, é algo que já faz parte de nossa realidade. Leffa (2012) aponta as vantagens do uso de videogames como instrumento de mediação para a aprendizagem de línguas, tendo em vista que os games também envolvem práticas sociais que proporcionam situações autênticas de uso da língua. Entretanto, o autor vê a motivação em aprender inglês como um ponto de partida para a aquisição da

língua por meio dos games, ou seja, não defende casos em que o aluno jogaria por diversão e acabaria adquirindo uma segunda língua em decorrência desse processo.

Conclusões

Com dito anteriormente, muito tem sido discutido a respeito do impacto das Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs) em nosso cotidiano, nas diversas formas de difusão do conhecimento, das transformações de tempo e espaço que as TICs e a internet, trouxeram nas diversas áreas do conhecimento, e, no nosso caso, na educação, essas transformações recaem sobre as novas formas de ensinar e aprender. O uso de webconferências, webinars tanto em eventos quanto nas salas de aula consolidam essas novas práticas.

No contexto estudado para esta pesquisa, crianças entre 9 a 11 anos estão inseridas em um mundo tecnológico desde muito cedo e isto as leva a ter, entre outras coisas, o contato com uma língua estrangeira muito antes da idade escolar. E este fato faz com que o ensino de língua inglesa no contexto escolar leve em consideração as transformações que estão ocorrendo por meio das TIC e da internet. Não é possível ignorar que nossos alunos chegam à escola com um conhecimento prévio de inglês, e que esse conhecimento não advém do contexto escolar. Ainda, podemos inferir que, mesmo sem perceber, as crianças que jogam jogos não educativos podem aprender inglês, como afirma Silva (2016).

Referências

GEE, J. P. **Learning and Games**. 2008. Disponível em:

<<http://docslide.us/download/link/gee-learning>> Acesso em 04 set. 2018.

GEE, J. P. **Why are videogames good for learning?** Academic ADL Colab, 2006.

Disponível em: <<https://academiccolab.org/resources/documents/MacArthur.pdf>>.

Acesso em: 2 dez. 2018.

KENSKI, V. M. **Educação e Tecnologias: o novo ritmo da informação**. Campinas: Papirus, 2007. (Coleção Papirus Educação).

LEFFA, V. J. et al. **Quando jogar é aprender: o videogame na sala de aula**.

Revista de estudos da linguagem, Belo Horizonte, v.20, n. 1, p. 209-230, jan./jun.

2012. Disponível em:

<<http://www.periodicos.letras.ufmg.br/index.php/relin/article/view/2579/2531>>.

Acesso em: 2 dez. 2018.

SILVA, E.M da, **Os games e aprendizagem de língua inglesa sob a ótica do conectivismo**. Dissertação de mestrado. UFPR. Departamento de Letras. 2016