

AULA DE INGLÊS COM VIDEOGAMES NO ENSINO FUNDAMENTAL

Rogério Tenório de Azevedo^{1*}, Nicolly Ribeiro de Menezes², Bryan Ribeiro de Menezes³

1. Professor de Língua Inglesa da Escola Municipal Gal. Freitas Brandão, em Aracaju
2. Estudante de Edificações do Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia de Sergipe – IFS-SE
3. Estudante de Edificações do IFS-SE

Resumo:

Este trabalho tem por objetivo apresentar um estudo sobre a utilização do jogo “The Cave” (A Caverna) como suporte ao ensino de língua inglesa no 6º ano do Ensino Fundamental. O trabalho contribui para uma reflexão acerca da utilização das novas mídias no processo de ensino e aprendizagem de língua estrangeira. Usou-se como aporte teórico os estudos de Gee (2003), Guedes (2014), Murta e Valadares (2013), Leffa et al (2012), De Paula (2009). A metodologia consistiu de duas etapas. Na primeira foi aplicado um questionário sobre a prática de jogos digitais pelos alunos de uma escola pública de Aracaju e o interesse pela aprendizagem de língua inglesa. Posteriormente foi ministrada uma aula de inglês com base no jogo supracitado, tendo como foco o desenvolvimento linguístico, crítico e da participação cidadã dos estudantes. Os dados coletados permitem afirmar que 95% dos estudantes da turma estudada jogavam algum tipo de jogo digital e demonstravam interesse pela língua inglesa. Após a aplicação da aula, os dados evidenciam que a entrada dos videogames como instrumento de suporte à aprendizagem de língua inglesa contribuiu para o aperfeiçoamento do comportamento e do engajamento dos alunos, bem como para a construção de significados contextualizados e a apreensão mais divertida de novos vocábulos. Além disso, a atividade introduziu de forma contextualizada a discussão sobre a necessidade da cooperação e do desenvolvimento da capacidade de resolver problemas. Conclui-se que a entrada dos jogos digitais na sala de aula de inglês pôde contribuir para tornar a aula mais significativa para os alunos e estimulou a emergência da cooperação para a resolução de problemas. Assim, avalia-se a inserção do jogo “The Cave” como positiva no fomento à aprendizagem de inglês.

Palavras-chave: Língua estrangeira, Metodologia, Jogos digitais

Apoio financeiro: FAPITEC-SE.

Introdução:

Embora não seja nenhuma novidade para nós que grande parte dos alunos da escola pública joga videogame dentro e fora das salas de aula, ainda sabemos pouco sobre o que eles jogam, como jogam e por quê. Azevedo et al (2016) enfatizam, a partir do estudo realizado em uma escola pública de Aracaju-SE, em 2015, que grande parte dos alunos acessavam algum tipo de jogo digital e que essa dimensão da sua vida cotidiana não era explorada pelos professores. Os pesquisadores argumentam que os jogos acessados pelos alunos, mesmo sendo jogos comerciais, possuíam algum potencial pedagógico, inclusive para a aprendizagem da língua inglesa.

Considerando que uma das grandes queixas dos professores de língua inglesa é a falta de interesse dos alunos pela aprendizagem do idioma, é oportuno pensarmos em como os videogames podem modificar esse interesse pela aprendizagem. Assim, diante da constatação de que os jogos acessados pelos estudantes daquela escola, em 2015, possuíam potencial pedagógico e considerando a necessidade de estudar formas de ampliar o interesse pela aprendizagem, surgiu o nosso problema de pesquisa para o projeto que resulta neste artigo: em que medida o uso de videogames na sala de aula pode contribuir para aprendizagem de língua inglesa no 6º ano do Ensino Fundamental?

A proposta desse projeto, portanto, foi levar uma aula experimental, baseada na utilização de jogos eletrônicos, e aplicá-la em uma turma do 6º ano do Ensino Fundamental de uma escola pública municipal de Aracaju-SE. Antes disso foi feito um estudo sobre o interesse dos alunos desta turma pelos videogames e pelo ensino de língua inglesa.

A revisão da literatura nos permite afirmar que, apesar de ser um tema relativo novo, a relação entre videogames e aprendizagem de língua inglesa vem sendo estudada com frequência; de maneira geral, os

estudos apontam como produtiva a relação entre games e língua inglesa. Guedes (2014), por exemplo, lançando mão da teoria do conectivismo, defende que os jogadores que aprenderam inglês somente jogando videogames, podem transpor essa competência para outros contextos, inclusive contextos reais.

Por outro lado, Murta e Valadares (2013) argumentam que a aprendizagem de língua inglesa pode se beneficiar não só pela utilização de jogos eletrônicos, mas da utilização da mesma mecânica dos jogos na dinâmica das atividades de inglês: é o que chamamos de gamification. O termo designa a modificação da configuração de ambientes de trabalho ou estudo em que as relações entre os interessados se dá utilizando os mesmos princípios de jogos eletrônicos.

Leffa et al (2012) defendem que os videogames produzem um impacto permanente no indivíduo, mais intenso e mais duradouro que a lição exposta a partir de um livro. Além disso os autores argumentam que o jogador tanto pode aprender com objetivo de se desenvolver no jogo como pode engajar-se em um jogo com o objetivo de aprender o idioma ou outro conteúdo. Para os autores os dois caminhos são simultaneamente possíveis.

De Paula (2009), assim como diversos outros autores, vem argumentando que os videogames não podem ser ignorados pela escola, não só porque fazem parte da realidade dos estudantes de hoje, mas, principalmente, porque a pesquisas atuais evidenciam que é possível aprender com jogos digitais.

Diante desse cenário, o presente trabalho versa sobre ensino de língua inglesa com a utilização de jogos digitais comerciais, ou seja, jogos que não foram pensados para o ensino, mas que contém potencial para o desenvolvimento de habilidades e competências linguísticas, críticas e para o fomento à participação cidadã dos estudantes. No âmbito da cidade de Aracaju-SE, poucos estudos têm se dedicado a investigar o potencial pedagógico dos jogos digitais comerciais. Neste sentido, o presente trabalho lança luz sobre a questão da utilização de jogos digitais para dar suporte ao processo de ensino e aprendizagem de inglês.

O presente trabalho é resultado de um projeto de iniciação científica jr. (PIBIC Jr.), iniciado em 2016 e finalizado em 2018, dando continuidade a projetos de pesquisa anteriores, também de PIBIC Jr., que vinham sendo desenvolvidos desde 2014, na Escola Municipal General Freitas Brandão, em Aracaju-SE.

O objetivo geral do projeto foi analisar em que medida o uso de videogames em sala de aula pode contribuir para a aprendizagem de língua inglesa no 6º ano do Ensino Fundamental. Os objetivos específicos envolveram investigar o interesse dos alunos por videogames e pela aprendizagem de inglês, bem elaborar e aplicar uma aula experimental de língua inglesa com base em um jogo digital.

Metodologia:

Trata-se de uma pesquisa de iniciação científica jr., financiada pela FAPITEC-SE. Inicialmente foi aplicado um questionário com alunos do 6º ano do Ensino Fundamental de uma escola pública de Aracaju-SE. O questionário visava descobrir o percentual de alunos que praticava jogos digitais e o interesse dos estudantes pela aprendizagem de língua inglesa.

Em seguida foi elaborada uma proposta de aula de inglês, utilizando um jogo digital, tendo sido escolhido o jogo "The Cave". A aula proposta com o suporte do jogo abrangia três dimensões da aprendizagem, com base na teoria dos novos letramentos (ZACCHI, 2017). A dimensão linguística, a partir da qual a aula propunha a construção de vocabulário relativo ao jogo e a abordagem do tópico gramatical "Imperativo". A dimensão crítica, em que o estudante seria estimulado a refletir sobre aspectos críticos do jogo relacionados à estética, à linguagem ou a identidade. Por fim, a dimensão da participação cidadã, em que, a partir do jogo, os alunos foram estimulados a refletir sobre como as relações dentro da sala de aula poderiam ser aperfeiçoadas através da mudança de atitude fomentada pelo jogo.

O questionário foi aplicado com 22 alunos do 6º ano. As respostas ao questionário foram analisadas e posteriormente foi aplicada uma aula de inglês com a mesma turma participante. No dia da aula, os 22 alunos presentes se dividiram em 5 grupos, conforme escolha deles, sendo um grupo de três alunos, um com quatro alunos e três grupos com cinco alunos. Cada grupo recebeu um tablet ou celular com o jogo "The Cave" instalado. Trata-se de um *game* de aventura do tipo *puzzle*, ou seja, o prosseguimento nas fases depende da resolução de pequenos desafios em forma de charadas.

Cada aluno recebeu uma função na atividade. Enquanto um dos alunos ficou responsável por jogar, os demais alunos do grupo receberam um questionário com o vocabulário do jogo em inglês para fazer a tradução; um questionário com perguntas abertas sobre as questões linguísticas, críticas e a participação dos alunos. Foi distribuído também a transcrição textual do áudio da introdução do jogo com tradução para português. Os grupos foram orientados a revezar os papéis sempre que quisessem ou a cada 5 minutos. A aula foi realizada no terceiro horário, dos cinco existentes no expediente. Foi conduzida pelos pesquisadores que subscrevem este artigo, com a presença da professora titular da turma.

Resultados e Discussão:

Antes de discutir os resultados, é importante mencionar que, no momento da aplicação dos questionários, somente o fato de ser uma pesquisa sobre jogos, que tem como objetivo subsidiar a elaboração de aulas baseadas em games, causou euforia entre os alunos. Tão logo foi anunciada a pesquisa e a aplicação dos questionários, os estudantes começaram, espontaneamente, a sugerir games para serem utilizados. Mesmo depois da aplicação, os alunos procuraram os aplicadores para conversar e demonstraram certa expectativa com os desdobramentos da pesquisa.

Percentual de jogadores

Como foi mencionado, responderam ao questionário 22 alunos do 6º ano. Desse total, 21 alunos afirmaram jogar algum tipo de jogo digital, perfazendo 95% (21) de alunos jogadores. A turma pesquisada era composta por 10 homens e 12 mulheres, o que demonstra um relativo equilíbrio na distribuição de gênero na sala de aula. Além disso, o quantitativo de mulheres jogadoras contesta algumas pesquisas anteriores que colocam a prática de videogames como domínio masculino. Azevedo (2016), em pesquisa realizada na mesma instituição de ensino, notou que, em 2015, o número de mulheres que praticam videogame era de 57%, enquanto que, entre os homens, era de 94%. Nota-se que houve significativo aumento no percentual de mulheres jogadoras de videogame.

Gosto pela aprendizagem de inglês

Outra pergunta inserida no questionário dizia respeito à relação do aluno com a aprendizagem de Língua Inglesa. Com relação à pergunta “você gosta de inglês?”, os dados coletados mostram que 73% (16) dos alunos gostavam de inglês.

Como se trata de uma pesquisa que visa dar suporte à elaboração de aulas de inglês baseadas em jogos eletrônicos, os resultados sugerem que, para o 6º ano analisado, um trabalho que aliasse a matéria citada com os jogos poderia surtir efeito positivo entre, pelo menos, 76% dos alunos da turma.

Outro aspecto foi que o fato de os alunos gostarem da disciplina, poderia ter impacto positivo também sobre o rendimento dos alunos em atividades inovadoras. Da mesma forma, o fato de gostarem da matéria poderia indicar que estivessem mais abertos a novas propostas de ensino, mas esses resultados ainda careciam de novos estudos. Contudo, os dados encontrados até aquele momento sugeriam que havia relação entre o gosto pela disciplina e a autoavaliação que aluno fazia do seu conhecimento.

Auto avaliação da aprendizagem de inglês

A última pergunta do questionário pedia para o aluno autoavaliar seu nível de inglês. O questionário continha a pergunta “como você avalia seu nível de inglês?”. Os resultados mostram que a relação que o aluno estabelece com a matéria está relacionada com sua autoavaliação sobre o nível de inglês. Dos 22 alunos que responderam à pesquisa, 14 informaram possuir nível intermediário. Apenas 1 aluno disse ter nível avançado e outros 7 alunos disseram ser fracos em inglês. É importante notar que havia a opção “não sei nada de inglês”, mas nenhum aluno escolheu essa opção.

Relacionando as respostas dessa pergunta com a anterior, percebemos a relação entre gosto pela aprendizagem de inglês e a autoavaliação de nível. Dos 22 alunos respondentes, 16 (73%) afirmaram gostar de inglês e, desses 16 alunos, 11 deles afirmaram ter nível intermediário e um aluno indicou gostar de inglês e ter nível avançado, ou seja, dos 16 alunos que afirmaram gostar de inglês, 12 (75%) se autoavaliaram de maneira positiva.

Por outro lado, dos 6 alunos que disseram não gostar de inglês, 3 (50%) informaram ser fracos em inglês. Esses resultados contribuem para entendermos o grau de envolvimento que o estudante pode ter com uma aula que relacione Língua Inglesa e videogames, de acordo com a sua percepção da própria aprendizagem e da relação que ele já possui com os jogos.

Realização da aula de inglês com o jogo “The Cave”

No dia 31 de janeiro de 2018 foi realizada, na turma pesquisada a aula citada na metodologia. Antes de ministrar a aula, a equipe observou duas aulas de língua portuguesa na mesma turma, com o consentimento da professora titular da turma. Observamos que os estudantes receberam uma atividade de palavras cruzadas relacionada a um tema gramatical. Em seguida, a professor copiou no quadro alguns tópicos relacionados ao tema. Em nossa observação, notamos os alunos inquietos e pouco interessados na aula. Muitos pediram para ir ao banheiro ou beber água e daqueles que permaneceram na sala, poucos se dispuseram a copiar a atividade no quadro. Ao final da aula, a professor pediu para ver os cadernos para correção.

No terceiro horário, conforme previsto iniciamos a atividade de língua inglesa. Apesar de a maioria dos alunos não conhecer o jogo “The Cave”, eles não ofereceram qualquer resistência ao jogo. Notamos uma mudança no comportamento nos alunos em vários aspectos: primeiro, somente uma aluna pediu para beber água. Todos os alunos se engajaram na atividade. Assim, a reação dos estudantes à entrada dos videogames em sala de aula confirma o argumento de que a utilização de jogos digitais para ensino de língua inglesa pode contribuir para engajar os alunos por se tratar de uma prática social do cotidiano dos alunos.

Com relação ao objetivo de desenvolvimento linguístico dos alunos, os grupos conseguiram situar o significado de diversas palavras com a ajuda do contexto trazido pelo jogo digital. A grande quantidade de palavras traduzidas pelos grupos evidenciar que a prática de jogo contribui para a aquisição de novos vocabulários e sentidos contextualizados.

Com relação à leitura crítica do jogo e a participação cidadã dos alunos, tivemos um problema inicial. Como os alunos ficaram bastante empolgados com o jogo e em responder a parte linguística e considerando que a aula era de apenas 50 minutos, os grupos não tiveram tempo hábil para responder ao questionário correspondente. Contudo, objetivando verificar essa questão, fizemos uma entrevista com um dos grupos participantes, logo após o encerramento da atividade. O grupo era composto por 5 alunas e a entrevista foi feita oralmente, tendo sido as respostas transcritas para o questionário que fora previamente entregue durante a atividade. Uma das perguntas era a seguinte: o jogo [The Cave] é baseado na cooperação e não na competição. O que o grupo acha disso? Jéssica (nome fictício) respondeu que a cooperação era importante porque sem amigos a gente não consegue fazer as coisas. Outra pergunta era “você teria o mesmo resultado se tivesse jogado sozinha?”. Reforçando a importância da cooperação, uma das integrantes do grupo respondeu que sem a cooperação, seria mais complicado e que sem a união elas não teriam como chegar onde havia chegado.

Com relação à participação cidadã das alunas, o grupo foi questionado se se dispunha a ajudar outras pessoas. Uma das integrantes disse que ajudava as amigas em problemas pessoais e emocionais. A última pergunta do questionário discutia sobre a noção trazida pelo jogo, no sentido de que o sucesso de uns é o fracasso de outros. Uma das integrantes do grupo respondeu que na sociedade não deveria ser assim e que todos deveriam obter a vitória.

Conclusões:

O objetivo geral do projeto era analisar em que medida o uso de videogames podia contribuir para aprendizagem de língua inglesa no 6º ano do Ensino Fundamental. Em conclusão, podemos afirmar, após a análise dos resultados, que a entrada dos videogames em sala de aula contribuiu para o engajamento dos alunos, bem como a melhora do comportamento. Além disso, os alunos demonstraram aprender novos vocábulos de forma mais significativa e divertida. O jogo também contribuiu para uma discussão crítica sobre questões de cooperação em sociedade.

Diante disso, esperamos que outros estudos aprofundem a discussão sobre jogos e ensino de inglês, bem como que a formação de professores de língua inglesa possa abranger, não só o trabalho como jogos digitais, mas também com outras mídias acessadas pelos estudantes, no sentido de tornar a aprendizagem mais significativa.

Referências bibliográficas

AZEVEDO, Rogério Tenório de; MENEZES, Nicolly Ribeiro de; SANTOS, Crislayne Ferreira Silva; Santos, Luca Leandro; SANTOS, Beatriz Andrade dos. **“Quem joga videogame marque um x”**: um estudo sobre a prática de jogos eletrônicos na escola Freitas Brandão. Feira de Ciência & Cultura, v. 03, p. 87-92, 2015.

DE PAULA, G. N. **Videogame, novos letramentos e a escola**: uma conjugação possível? III Encontro Nacional sobre Hipertexto. Belo Horizonte, MG, 2009.

GEE, James Paul. **What video games have to teach us about literacy and learning**. New York: Palgrave Mcmillan, 2003.

GUEDES, Luisa Klug. **O Uso de Games como Input para a Aprendizagem de Línguas**. Congreso Iberoamericano de Ciencia, Tecnología, Innovación y Educación. Buenos Aires, Argentina, 12-14 de novembro de 2014. Artigo n. 513.

LEFFA, V. et al. **Quando jogar é aprender**: o videogame na sala de aula. Rev. Estudos Linguísticos, Belo Horizonte, v. 20, n. 1, p. 209 - 230, 2012.

MURTA, Claudia Rodrigues; VALADARES, Marcus Guilherme Pinto de Faria. **Princípios de aprendizagem de jogos eletrônicos**: gameficando a aula de línguas. Horizontes de Linguística Aplicada, ano 12, n. 1, 2013, p. 41-61.

ROCHA, Allex Motta Melo da. **Alguns aspectos acerca da importância do videogame na sociedade contemporânea**. X Simpósio Brasileiro de Games e Entretenimento Digital. Salvador, BA: UNEB. 2011. p. 1-6.