



**Universidade Federal de Santa Maria - UFSM
Educação a Distância da UFSM - EAD
Universidade Aberta do Brasil - UAB**

**Especialização em Tecnologias da Informação e da Comunicação
Aplicadas à Educação**

Polo: Restinga Seca – RS

Disciplina: Elaboração de Artigo Científico

Professor Orientador: Prof^a Dr^a Susana Cristina dos Reis

Data da defesa: 30 de novembro de 2012

O ensino da Língua Inglesa por meio de jogos educativos online

The English Language teaching through online Edutainment games

WITTKE, Carine.

Licenciada em Letras Habilitação Inglês e Literaturas de Língua Inglesa. Universidade de Santa Maria, Santa Maria, RS

Resumo

A atual prática pedagógica requer o uso de atividades inovadoras que desenvolvam o pensamento crítico, a reflexão e a adequada tomada de decisões. Pesquisas recentes revelam que jogos eletrônicos possuem esses pré-requisitos, portanto, é interessante discutir a inserção de jogos educativos *online* e/ou os Jogos Sérios no processo de aprendizagem de línguas, já que esta é uma área de investigação crescente dentro dos estudos da Linguística Aplicada. Este artigo propõe um mapeamento de jogos *online* gratuitos para o ensino de Inglês, a fim de identificar os tipos de jogos e as habilidades linguísticas que exploram. Assim, por meio do Google foram selecionados jogos que permitem acesso *online* gratuito e ensinem uma das quatro habilidades da Língua

Inglesa. Os resultados da pesquisa indicam a predominância de jogos educativos online de língua Inglesa do tipo *Edutainment* que combinam entretenimento com aprendizagem.

Palavras-chave: Pensamento crítico. Jogos educativos *online*. Jogos Sérios. Mapeamento. Habilidades Linguísticas da Língua Inglesa

Abstract

Innovated activities in the learning process are related to growing preoccupations in the Applied Linguistic studies and encourage critic thinking, reflection and adequate decisions. Recent researches reveal that free online games can contribute to this objective. This article proposes a mapping on free online games for English learning, in order to identify the types of games and what linguistic abilities they explore. Thus, games that permit free online access and teach at least one of the English language abilities were selected. The results point to a predominance of games classified as Edutainment games, since they combine entertainment and learning.

Key words: *Critic thinking. Free online games. Mapping. English language ability.*

1. INTRODUÇÃO

No contexto escolar, os professores e os alunos vêm passando por transformações propositadas pela influência que os avanços tecnológicos têm ocasionado na educação. De acordo com Motta-Roth (2001), a identidade do professor se modificou, ou seja, o seu papel não mais se restringe à apenas de transmissor do conhecimento, pois passou a exercer a função de mediador e orientador dos processos de ensino e aprendizagem.

De acordo com os Parâmetros Curriculares Nacionais (BRASIL, 1997, p.28), essa mudança na identidade dos professores e dos alunos já estava prevista, visto que um dos efeitos da inserção das tecnologias no contexto escolar deve fazer com que o professor desenvolva novas competências para ensinar e direcione

(...) a formação dos estudantes em termos de sua capacitação para a aquisição e o desenvolvimento de novas competências, em função de novos saberes que se produzem e **demandam um novo tipo de profissional, preparado para poder lidar com novas tecnologias e linguagens**, capaz de responder a novos ritmos e processos. Essas novas relações entre conhecimento e trabalho exigem capacidade de iniciativa e inovação e, mais do que nunca, “aprender a aprender”. **Isso coloca novas demandas para a escola.** (grifo meu)

Desse modo, acreditamos que a identidade dos alunos também deverá se modificar, já que de receptores passivos devem passar a exercer o papel de construtores do conhecimento (MOTTA-ROTH, 2001) ao agirem juntamente ao professor na construção da aprendizagem. Conforme sugere Menezes (2001), quando os alunos se envolvem em práticas *online* de aprendizagem, o professor não é o único responsável pelo planejamento e realização das aulas, pois os aprendizes também possuem liberdade de sugerir fontes de informação ou de indicar tarefas, possibilitando assim que o professor ao interagir também possa aprender com seus alunos.

Assim, percebemos que, no contexto digital, a atuação em conjunto dos alunos com os professores está sendo muito positiva, pois permite trocas que favorecem a construção do conhecimento. Sendo assim, é notável a necessidade do profissional da educação buscar aperfeiçoamento e de inovar suas estratégias de ensino para conquistar diariamente a motivação dos alunos quanto à aprendizagem.

Para Castro et al (2011, p. 4), o uso de tecnologias, na sala de aula, serve como uma ferramenta que auxilia na formação do indivíduo e na sua vida social, possibilitando visões mais críticas e humanas, pois, na percepção da autora (idem), o contexto educacional pode oferecer uma formação diferenciada, por meio dos “diferentes recursos dotados de alto potencial comunicacional e informativo proporcionados pelas tecnologias”.

Tendo em vista esses pressupostos, este trabalho investiga um dos recursos proporcionados pelo uso do computador e pela Internet que são os jogos *online* gratuitos. Por jogos *online* entendemos como atividades divertidas e envolventes acessadas na Internet, normalmente utilizadas exclusivamente para o entretenimento, mas que também podem permitir a aprendizagem ativa e o desenvolvimento de ideias por meio de ferramentas e movimentos que permitem novos tipos de compreensão. Desse modo, os jogos *online* são estruturados por regras e ferramentas específicas, além de mecanismos de *feedback*¹(ULICSAK, 2010, p. 17).

¹ Games are fun engaging activities usually used purely for entertainment, but they may also allow people to gain exposure to a particular set of tools, motions, or ideas. All games are played in a synthetic (or virtual) world structured by specific rules, feedback mechanisms, and requisite tools to support them. (Ulicsak, 2010, p.17)

De acordo com Gee (2003, p. 168), existem videogames que “incorporam bons princípios de aprendizagem, princípios apoiados pelas pesquisas atuais em Ciência Cognitiva”, portanto, se o jogo for escolhido apropriadamente pelo professor, é possível que os alunos aprendam por meio dele e se divirtam ao mesmo tempo.

Os professores podem avantajarse desses sites de jogos gratuitos, para trabalhar de uma maneira mais motivadora com os alunos, escolhendo os jogos mais indicados para explorar conforme o objetivo de cada aula. O problema é que muitos professores reconhecem a importância de agradar o seu público alvo e de experimentar novas estratégias em suas aulas, porém ainda tem dúvidas de como seria a melhor maneira de fazer isso acontecer.

Na percepção de Gee (2003, p.175), identificar nos bons jogos de videogames princípios de aprendizagem, pode ser uma maneira reflexiva e estratégica para poder implementar o uso dessas tecnologias em sala de aula, pensando nisso surgiu a necessidade de realização deste trabalho.

Assim, neste artigo reportamos dados obtidos a partir de um mapeamento realizado sobre jogos *online* gratuitos para o ensino da Língua Inglesa (LI) na Internet. Nesses jogos, primeiramente, identificamos os tipos de jogos disponíveis atualmente no contexto digital, após analisamos os jogos selecionados quanto às habilidades linguísticas que podem ser aperfeiçoadas pelo estudante por meio desses jogos, e; por fim, identificamos princípios de aprendizagem que tais recursos incluem.

2. REVISÃO DA LITERATURA

Atualmente, a aprendizagem por meio de jogos eletrônicos, vem sendo muito discutida na área da educação. Equipamentos como os videogames, os celulares e os computadores permitem a utilização de jogos eletrônicos, capazes de entreter e, ao mesmo tempo, promover a aprendizagem de seus usuários. Conforme afirma Haag et al (2005) isso acontece porque

à medida que o estudante joga, se diverte; se diverte, porque envolve-se emocionalmente com o jogo e vê a necessidade de ampliar/adquirir suas capacidades de jogador; enquanto joga, aprende; enquanto aprende, joga; enquanto joga, gosta de aprender.

Nessa mesma perspectiva, os estudos realizados por Gee (2005) e Prensky (2003) sugerem que jogos digitais são altamente educativos e podem beneficiar as mais diversas áreas de conhecimento hoje existentes. De acordo com Gee (2005, p.34), bons vídeos games incorporam bons princípios de aprendizagem que são essenciais para promover a aprendizagem significativa. No Quadro 1, sintetizamos os 16 princípios propostos pelo autor que orientaram nossa análise.

1. <i>"Identidade"</i> : o jogador assume a identidade do personagem de acordo com o contexto de cada jogo, podendo executar ações e agir como um personagem diferente em determinadas situações;
2. <i>"Interação"</i> : faz com que o jogador tome decisões necessárias para buscar informações, a fim de vencer os desafios propostos pelo contexto real do jogo;
3. <i>"Produção"</i> : observada pela participação ativa nas ações do jogador no jogo;
4. <i>"Riscos"</i> : os jogadores são encorajados a correr riscos, explorar e tentar novas estratégias sem medo de fracassar no jogo;
5. <i>"Customização"</i> : permite que o jogador escolha o grau de dificuldade do jogo de acordo com suas competências, ligue e desligue o som do jogo, customize o jogo;
6. <i>"Agência"</i> : oferece o controle e a participação ativa do jogador no jogo;
7. <i>"Boa ordenação dos problemas"</i> : os jogos são nivelados para que o jogador passe inicialmente por fases fáceis e depois encare fases mais difíceis;
8. <i>"Desafio e consolidação"</i> : novos desafios são vencidos através de experiências prévias;
9. <i>"Na hora certa" e "a pedido"</i> : as informações verbais necessárias para utilizar o jogo aparecem na hora certa ou quando são requisitadas pelo usuário;
10. <i>"Sentidos contextualizados"</i> : além da linguagem verbal, imagens e ações também são responsáveis para expressar o significado do jogo;
11. <i>"Frustração prazerosa"</i> : apesar de desafiadores, os usuários possuem competência de atingir os objetivos do jogo e caso fracassem, retornem a ultima fase e são motivados para tentar outra vez;
12. <i>"Pensamento sistemático"</i> : de acordo com o contexto do jogo, os jogadores refletem em suas ações pensando no que elas podem influenciar no momento e também futuramente;
13. <i>"Explorar, pensar lateralmente, repensar os objetivos"</i> : os jogos permitem um bom tempo para o seu usuário pensar e agir corretamente para alcançar seus objetivos;
14. <i>"Ferramentas inteligentes e conhecimento distribuído"</i> : o conhecimento é dividido entre o usuário e os personagens do jogo possibilitando um trabalho em equipe;
15. <i>"Equipes transfuncionais"</i> : o usuário do jogo deve compreender as funções de todos os personagens do jogo, de forma que utilize as melhores estratégias e os personagens mais adequados para enfrentar diferentes contextos dentro do jogo;
16. <i>"Performance anterior a competência"</i> : o design, as ferramentas inteligentes proporcionadas pelo jogo permitem que o usuário e o apoio de jogadores mais experientes permitem que o usuário possa ter desempenho antes de ter competência do mesmo modo que funciona a aquisição da linguagem.

Quadro 1. Princípios propostos por Gee. (GEE, 2005, p.34-37)

Na mesma direção, Prensky (2003) concorda com as ideias de Gee e afirma que os jogos em videogames são ferramentas de aprendizagem muito poderosas já que as crianças, consideradas “Nativas Digitais” aprendem muito jogando e os adultos, referenciados por “Imigrantes Digitais”, geralmente não costumam ser jogadores de vídeo games, mas estão começando a aceitar cada vez mais essa nova realidade. Por isso, é importante que, além dos pais, os professores também voltem a sua atenção para essas novas ferramentas e as utilizem para promover a aprendizagem.

Pesquisas referentes aos jogos tendem a privilegiar os jogos comerciais mais complexos, enquanto que os jogos educativos *online* ainda estão sendo pouco investigados. Entretanto, uma categoria de jogos que está sendo de grande interesse dos pesquisadores no momento, tanto no Brasil quanto no exterior, são os jogos denominados Jogos Sérios.

Esse tipo de jogos chama atenção porque além de promoverem o entretenimento, eles simulam situações reais do cotidiano com objetivo de realizar um treinamento, com isso, profissionais de diferentes áreas têm buscado explorar estes jogos para ter uma experiência antecipada do trabalho que terão que realizar na vida real.

Segundo Ulicsak e Wright (2010, p.17), os três principais tipos de jogos que podem possuir propósitos educacionais são as simulações, os mundos virtuais e os jogos sérios. As simulações são jogos que pretendem treinar o seu usuário, a fim de que ele possa utilizar as competências que desenvolveu, não somente no mundo virtual, mas também no mundo real. Os mundos virtuais são jogos nos quais o usuário percorre o cenário proposto pelo jogo e avança para novas fases, porém sem um objetivo específico.

Os jogos sérios são aqueles que podem possuir um propósito educativo e também ir além do entretenimento. Segundo Ulicsak e Wright (2010, p. 26), nesses tipos de jogos podem ser também incluídos os “jogos educacionais, a simulação, jogos com propósitos alternativos, jogos de entretenimento educativo, ou seja, os *Edutainments*; jogos digitais-baseados em aprendizagem; jogos de aprendizagem imersiva, simulações em mundos virtuais; jogos de impactos sociais; jogos persuasivos, jogos que gerem mudanças, jogos ‘para o bem’, ou seja, os jogos criados

com o objetivo de obter fundos para crianças carentes; ambientes de aprendizagem sintética e jogos baseados em alguma área específica”.²

Grande parte dos jogos eletrônicos ainda é comercial, mas também existem aqueles jogos que são disponíveis gratuitamente na Internet, como a maioria dos jogos *online*. Dentro dos jogos online disponíveis gratuitamente na Internet, encontram-se os jogos do tipo *Edutainment* (englobados dentro da categoria de jogos sérios), nos quais a aprendizagem ocorre por meio de recompensas atingidas quando o seu usuário responde corretamente aos estímulos (idem, p. 28).

Nessa perspectiva, os jogos do tipo *Edutainment*, embora sejam considerados um tipo de jogo sério, podem possuir características distintas em relação aos demais tipos de jogos sérios, pois geralmente são constituídos de gráficos simplificados e destituídos de simulação.

Conforme propõe Sotirova³ (2004, p. 90), a definição para jogos do tipo *Edutainment* corresponde à “combinação de funções educacionais e de conteúdo com entretenimento, objetivando a criação de um ambiente de ensino mais atrativo”. Portanto, esse tipo de jogo pode ser utilizado em sala de aula para promover o ensino de diferentes disciplinas, como, por exemplo, a disciplina de Língua Inglesa (LI).

No Brasil, ainda são poucos os estudos sobre jogos *online* digitais para o ensino de línguas estrangeiras. Um exemplo que pode ser citado é um projeto em desenvolvimento na Universidade Federal de Santa Maria (UFSM) que está direcionando sua atenção para esse assunto por meio do GRPesq/CNPq - Núcleo de Pesquisa, Ensino e Aprendizagem de Línguas a distância. Dentro desse grupo, o projeto LabEon investiga o uso de tecnologias digitais disponíveis na Internet para tornar possível a prática de ensino de línguas, principalmente na modalidade à distância, focalizando sua atenção na produção de material didático digital e na formação de profissionais da educação para este contexto (LabEon, 2012).

² Types of serious games: Educational Games, Simulation, Virtual Reality, Alternative Purpose Games, Edutainment, Digital Game-Based Learning, Immersive Learning, Simulations, Social Impact Games, Persuasive Games, Games for Change, Games for Good, Synthetic Learning Environments, Game-Based “X”. (Ulicsak, 2010, p. 26)

³ Edutainment games (combination of educational function and content with entertainment form) are aimed at creating attractive learning environment. (SOTIROVA, 2004, p.90)

Atualmente, o LabeOn, em parceria com o LabInter⁴, trabalha no desenvolvimento de um *game online* de Língua Inglesa, por meio da tecnologia OpenSim, com o objetivo de promover os processos de ensino e aprendizagem por meio de novas tecnologias digitais (Oliveira et al; 2012; Reis et al, 2012). Isso demonstra que está aumentando o interesse dos pesquisadores por pesquisas relacionadas aos jogos eletrônicos.

Na Universidade Federal do Paraná também existem estudos que se preocupam com questões relacionadas à investigação de jogos digitais para o ensino da LI, especialmente jogos comerciais como os jogos de RPG⁵. De acordo com Luiz (2011, p. 39),

aqueles que já nasceram e cresceram na era da tecnologia, em contato com computadores, vídeos games e a Internet, em outras palavras, estão acostumados a receber informações muito rápido, dão preferência a gráficos em vez de textos, prosperam em gratificação instantânea e recompensas frequentes, preferem os jogos a "trabalho" sério.

Neste sentido, o pesquisador acredita que, a maioria dos alunos caracterizam as aulas de LI nas escolas como demasiadamente sérias e cansativas quando desenvolvidas por métodos de ensino tradicionais; sendo assim, a utilização dos jogos em sala de aula pode contribuir para os processos de ensino e aprendizagem, pois “os jogos são desenvolvidos para serem divertidos e a diversão é altamente motivadora, o que contribui para um maior nível de aprendizado” (Luiz, 2011, p. 42).

Por outro lado, de acordo com Mattar (2010, apud LUIZ, 2011, p. 21), a preferência da pesquisa por jogos comerciais, frente aos jogos educacionais, se justifica pelo fato desses jogos serem considerados “chatos”. A partir desse pressuposto, Luiz (2011, p.21) afirma que os jogos infantis costumam aparecer mais e são melhores produzidos, e, em contrapartida, é difícil encontrar um jogo educacional dirigido para outras faixas etárias que seja divertido e consiga fazer com que o jogador repita a experiência do jogo.

⁴ O LabInter é um laboratório de pesquisa interdisciplinar que vem desenvolvendo trabalhos interdisciplinares e interativos com interesses colaborativos (OLIVEIRA, REIS & SCHAF, 2012)

⁵Um jogo de interpretações de papéis, que vem do inglês Role Playing Game. (LUIZ, 2011, p. 16)

Para Luiz (2011), isso acontece porque ainda não existem grandes preocupações por parte dos desenvolvedores de jogos educativos online para que estes construam jogos mais divertidos e capazes de promover os processos de ensino e aprendizagem para diferentes faixas etárias.

Tendo por base esses estudos e princípios, buscamos analisar jogos educativos *online*, a fim de verificar de que maneira tais recursos podem ser proveitosos em sala de aula e sejam benéficos para os processos de ensino e aprendizagem.

3. METODOLOGIA

Nesta seção, os procedimentos adotados nesta pesquisa para a coleta dos dados são apresentados. A metodologia adotada é de base descritiva, exploratória e qualitativa, buscando ainda quantificar os jogos educativos para o ensino de LI nos sites analisados, bem como categorizá-los como recursos que podem trabalhar as diferentes habilidades da Língua Inglesa.

3.1. UNIVERSO DE ANÁLISE

3.1.1 Critérios para coleta de dados

O *corpus* que constitui esta pesquisa foi coletado em sites da Internet que disponibilizam jogos educativos gratuitos para o ensino de LI e foram selecionados a partir do uso de duas palavras-chave: “jogos online” e “jogos online para o ensino de inglês”. Dessa maneira, a coleta dos jogos analisados foi realizada nas duas primeiras semanas do mês de outubro de 2012, por meio do site de buscas Google, sendo que, na primeira semana, foram realizadas pesquisas relacionadas à primeira palavra-chave e; na segunda semana, investigações referentes à segunda palavra-chave.

Como critério de seleção de jogos, estabelecemos que estes deveriam permitir acesso gratuito para serem utilizados de modo *online* e deveriam explorar o ensino de uma das quatro habilidades da LI (leitura, escrita, produção oral e compreensão oral).

A partir desses critérios, foi possível identificar 13 jogos, nos quais habilidades linguísticas podem ser exploradas por eles. Além disso, buscamos identificar os melhores jogos a serem utilizados em sala de aula, de acordo com diferentes contextos, tomando como base os princípios de aprendizagem propostos por Gee (2005).

3.2. PERGUNTAS DE PESQUISA

Para realização desta análise buscou-se responder as seguintes questões:

1. Qual é título do jogo e qual o seu objetivo?
2. Onde o jogo está disponível?
3. Qual o público-alvo do jogo? Para qual faixa etária a que se destina o jogo?
4. O jogo apresenta alguma narrativa ou drama?
5. Há previsão de personagens no Jogo?
6. Com o jogador se insere no jogo? Ele assume algum papel/identidade?
7. Há previsão de níveis de dificuldade no jogo? Quais níveis são previsto?
8. É possível aprender algum conteúdo por meio deste jogo? Se positiva a resposta, de que maneira?
9. Como se dá a interação e a interatividade no jogo?
10. Quais habilidades linguísticas são exploradas no jogo?
11. Como se configura a interface do jogo? São representações reais, simuladas ou gráficos?

4. ANÁLISE E DISCUSSÃO

A palavra-chave “jogos online”, utilizada nesta pesquisa, é geral e revelou quatro sites que possuem links para jogos de Inglês. Nesses quatro sites foram encontrados 56 jogos. Por outro lado, a expressão “jogos online para o ensino de inglês” revelou nove sites com links para jogos de LI, os quais contem 24 jogos que exploram a Língua Inglesa, conforme mostra o Quadro 2.

	Número de sites	Número de jogos
Palavra-Chave 1- Jogos online	4	56
Palavra-Chave 2- Jogos online para o ensino de Inglês	9	24
Total	13	80

Quadro 2. Número de sites e jogos analisados por palavra-chave

Dessa maneira, foram encontrados inicialmente 80 jogos educativos gratuitos; no entanto, considerando os critérios para análise do *corpus*, percebemos que 50 % desses jogos enfatizavam apenas a prática do vocabulário por meio de atividades que enfatizam a soletração de palavras, sem explorar de nenhuma forma as habilidades linguísticas do idioma. Com isso, reduzimos o *corpus* selecionado pela metade, restando 50 % dos jogos para serem analisados segundo os critérios pré-determinados.

Após a verificação das habilidades linguísticas exploradas pelos 40 jogos educativos que restaram, foi possível perceber que embora abordem, pelo menos, umas das quatro habilidades da LI, 27 jogos não tinham como objetivo o ensino da disciplina de LI, embora estivessem em LI. Com isso, o *corpus* final desta pesquisa está composto de 13 jogos que possuem o objetivo de ensinar a LI, explorando, pelo menos, uma das quatro habilidades linguísticas deste idioma, conforme podemos encontrá-los no Quadro 3 (Ver pg. 10).

De acordo com a análise realizada, os jogos selecionados são do tipo *Edutainment*, de acordo com a definição proposta por Sotirova (2004), pois tem como objetivo entreter e ensinar algum conteúdo, no caso, os jogos em estudo procuram ensinar alguma habilidade linguística ou conteúdos relacionados à LI. Além disso, tais jogos podem ser utilizados de modo *online*, classificando-os como jogos *online* do tipo *Edutainment*.

Jogos	Nome	Link
#26	Musical Worms Spelling	http://www.superdownloads.com.br/jogos-online/musical-worms-spelling.html
#33	Grammar Ninja	http://www.superdownloads.com.br/jogos-online/grammar-ninja.html
#36	Susy Says	http://www.superdownloads.com.br/jogos-online/susy-says.html
#37	Be a detective	http://www.superdownloads.com.br/jogos-online/be-detective.html
#39	Tiger word match	http://www.superdownloads.com.br/jogos-online/tigger-word-match.html
#62	Pato Donald ensina inglês	http://www.meusjogosonline.com/jogar.asp?id=468654
#65	Aprender Inglês-As profissões	http://www.njogos.com.br/jogar/1509/Aprender_Ingles_-_As_Profissoes/
#66	Which One is It	http://www.njogos.com.br/jogar/1465/Which_One_Is_It/
#67	The shape train	http://www.njogos.com.br/jogar/941/The_Shape_Train/
#73	Alphabet Antics	http://www.learnenglish.org.uk/kids/antics/monkey.swf
#74	Bugs	http://www.playkidsgames.com/games/bugs/bugs.htm
#75	Trívia de Inglês	http://iguinho.ig.com.br/teste-ingles.html
#78	The little animals activity centre	http://www.bbc.co.uk/schools/laac/words/dgi.shtml

Quadro 3. Relação dos jogos analisados

A análise realizada indicou que os jogos selecionados são do tipo *Edutainment*, de acordo com a definição proposta por Sotirova (2004), pois tem como objetivo entreter e ensinar algum conteúdo específico, no caso, os jogos em estudo ensinam algum conteúdo relacionado à LI e desenvolvem diferentes habilidades linguísticas. Além disso, tais jogos são utilizados de modo *online*, o que permite classificá-los como jogos *online* do tipo *Edutainment*.

4.1. QUANTO AOS OBJETIVOS E O PÚBLICO-ALVO DOS JOGOS ANALISADOS

Os jogos analisados trabalham, de modo geral, diferentes habilidades linguísticas que são exploradas, por meio de conteúdos ou temas, relacionados a cores, animais, dispositivos eletrônicos, profissões e aspectos gramaticais (Ver Quadro 4).

Jogos	Tema	Habilidade explorada	Faixa etária adequada	Nível de conhecimento exigido
#26	-	Compreensão oral	Educação infantil	Básico
#33	Gramática	Leitura	Ensino Médio	Pré-intermediário
#36	Dispositivos eletrônicos	Compreensão oral	Ensino Fundamental	Básico
#37	Fazenda e legumes	Compreensão oral	Educação infantil	Básico

Jogos	Tema	Habilidade explorada	Faixa etária adequada	Nível de conhecimento exigido
#39	-	Compreensão oral	Educação infantil	Básico
#62	-	Compreensão oral	Educação infantil	Básico
#65	Profissões	Compreensão oral	Ensino Fundamental	Básico
#66	-	Leitura + Compreensão oral	Ensino Fundamental	Básico
#67	Cores e formas geométricas	Compreensão oral	Educação infantil	Básico
#73	-	Compreensão oral	Educação infantil	Básico
#74	Insetos	Compreensão oral	Educação infantil	Básico
#75	-	Leitura	Ensino Fundamental	Básico
#78	Fonética e Fonologia	Leitura + Compreensão oral	Ensino Médio	Pré-intermediário

Quadro 4. Tema, habilidades, faixa etária e nível de conhecimento utilizado pelos jogos

Quanto à faixa etária à qual devem ser destinados os jogos, percebe-se que 7 jogos seriam adequados para o ensino de LI para alunos que se encontram na Educação Infantil; enquanto três jogos podem ser utilizados para o público de alunos do Ensino Fundamental e somente dois jogos poderiam ser utilizados com público de Ensino Médio.

Neste artigo tomamos como base nesta análise, o jogo #33 e o jogo #78, por possuírem maior número de critérios estabelecidos para análise. No jogo #33 (ver figura 1), o tema trabalhado é gramatical. Nesse jogo, indica-se que o aluno precisa assumir a capacidade de ser “ninja” para enfrentar o desafio de identificar as diferentes classes gramáticas em evidência no jogo. O público-alvo desse jogo poderia ser alunos de nível fundamental ou médio.

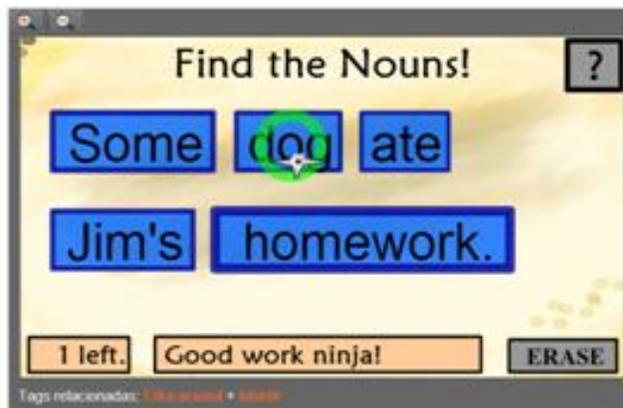


Figura 1. Habilidade de leitura e tema gramática no jogo Grammar Ninja

No jogo #78, o conteúdo está relacionado a aspectos como a fonética e a fonologia da LI, conforme observado na figura 2.



Figura 2- Tema fonética e fonologia no jogo The Little Animals Activity Centre

No cenário do jogo encontramos três vidros que oferecem ao aluno opções de jogo, a primeira referente às terminações de sons das palavras, a segunda explorando sons iniciais e a terceira referente às rimas. Esses aspectos enfatizam os conteúdos da fonética e da fonologia das palavras.

O jogo # 78 (Figura 2) pode ser destinado a um público de Ensino Médio, pois explora aspectos fonéticos e fonológicos da LI que é, inclusive, um dos conteúdos programáticos da faculdade de Letras e exige um maior grau de conhecimento da língua.

A partir da análise percebemos que a maioria dos jogos do tipo *Edutainment* exige conhecimento básico do aluno, pois buscam facilitar, de alguma forma, a sua utilização pelo usuário.

A análise dos jogos evidenciou que os 13 jogos analisados podem ser indicados para níveis iniciantes da LI, e somente dois dos jogos analisados exigem um nível de conhecimento maior (nível pré-intermediário), como é o caso dos jogos #33 e #78.

4.2. QUANTO ÀS HABILIDADES LINGUÍSTICAS OBSERVADAS NO JOGO

A análise dos 13 jogos indicou a predominância da habilidade de compreensão oral da LI, sendo que um total de 9 jogos explora somente esta habilidade (ver dados disponíveis no Quadro 3), dois jogos trabalham a habilidade de leitura (#33 e #75) e, dois jogos estimulam tanto a habilidade de compreensão oral quanto a habilidade de leitura ao mesmo tempo (#66 e #78).

O jogo #33 (Figura 1) explora conhecimentos gramaticais em LI, por meio da leitura de sentenças que são apresentadas no jogo. O desafio proposto ao aluno consiste em ler a frase e analisar sintaticamente a classe gramatical solicitada, para avançar para o próximo nível do jogo.

No jogo #78 percebemos que duas habilidades se complementam na execução do jogo, por exemplo, a leitura e a compreensão oral, já que ao mesmo tempo em que o aluno ouve a solicitação do personagem do jogo, ele também pode realizar a leitura dessa solicitação na tela, como pode ser visto na Figura 3.



Figura 3- Habilidade de Leitura + Compreensão oral no Jogo The Little Animals Activity Centre

4.3. QUANTO AOS PRINCÍPIOS PROPOSTOS POR GEE (2005)

Um dos principais objetivos desta pesquisa também foi analisar os jogos com base nos princípios propostos por Gee (2005) que defende que “por traz de todo bom

jogo existem bons princípios de aprendizagem”. Desse modo, os resultados revelaram que os jogos do tipo *Edutainment* não são complexos se compararmos com outros jogos sérios, por exemplo, jogos multiplayer ou simulações em que o jogador se insere em diferentes situações e cenários para resolver determinados desafios e problemas. Por outro lado, mesmo nesses jogos, é possível identificar princípios de aprendizagem, conforme podemos observar no Quadro 5 (em anexo).

Como pode ser observado no Quadro 5, o jogo #33 (Figura 1) é um dos jogos que apresenta maior número de princípios de aprendizagem propostos por Gee (2005). Nesse jogo identificamos seis princípios, entre os quais está a possibilidade do jogador correr riscos para solucionar o desafio do jogo.

O princípio da “customização” é observado devido ao fato de o aluno poder escolher o nível do jogo de acordo com as suas competências, além de poder ligar e desligar o som do jogo toda vez que assim desejar. Os princípios “riscos”, “desafio e consolidação” e “frustração prazerosa” podem ser observados a partir do fato de que o jogo desafia o aluno a resolver a atividade proposta, sem medo de fracassar.

Assim, no jogo #33, o aluno-jogador pode “customizar” e “agenciar” o jogo, demonstrando a sua capacidade de tomar decisões que podem gerar “frustrações prazerosas”, ou seja, nesse caso o aluno poderá ou não permanecer nele ainda que com dificuldades. Outro princípio interessante encontrado é a possibilidade do aluno recorrer a “dicas”, disponibilizadas no jogo, atendendo assim ao princípio “na hora certa e a pedido”.

O jogo #78 também revela a existência de cinco princípios importantes para a aprendizagem, diferenciando-se do jogo #33 por fornecer dicas que podem ser solicitadas a qualquer momento pelo aluno.

A partir da análise realizada e dos princípios de aprendizagem, consideramos que um bom *jogo de Edutainment* deveria identificar, pelo menos, seis princípios básicos, tais como: “*Interação*”, *porque faz* com que o jogador tome decisões necessárias para buscar informações, a fim de vencer os desafios propostos pelo contexto real do jogo; correr “*Riscos*”, *porque* os jogadores devem ser encorajados a correr riscos, explorar e tentar novas estratégias sem medo de fracassar no jogo; possuir “*Agência*” *sobre o jogo, pois deve* oferecer o controle e a participação ativa do

jogador no jogo; promover “*Desafio e consolidação*”, visto que novos desafios devem ser vencidos por meio de experiências prévias; causar “*Frustração prazerosa*”, porque apesar de desafiadores, os usuários possuem competência de atingir os objetivos do jogo e caso fracassem, retornem a última fase para que sejam motivados a tentar outra vez; promover a “*Performance anterior a competência*”, já que o design, as ferramentas inteligentes proporcionadas pelo jogo e o apoio de jogadores mais experientes podem auxiliar o jogador a ter desempenho antes de ter competência, do mesmo modo que funciona a aquisição da linguagem.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Após a realização desta pesquisa, podemos perceber que a utilização de um jogo educativo *online*, em sala de aula, pode ser benéfica nos dias atuais quando o professor precisa estar sempre inovando suas práticas para incentivar e motivar os alunos, principalmente, na aprendizagem de uma língua estrangeira. Isso se justifica porque essa ferramenta, além de tornar a aula mais interessante para os alunos, também pode promover a aquisição dos processos de aprendizagem da linguagem, de uma maneira diferente e bem sucedida a favor da educação.

Além disso, a participação mais ativa e colaborativa dos alunos muitas vezes percebida na utilização de *jogos online* pode colaborar para que a aprendizagem em sala de aula seja mais efetiva.

Os resultados desta pesquisa revelaram que mesmo um jogo simples, como os jogos do tipo *Edutainment*, podem ser atrativos e possuem princípios de aprendizagem essenciais para a aquisição de conhecimento. Além disso, a inserção nessa atividade pode colaborar para o desenvolvimento de outros letramentos tão essenciais para a vida do estudante, por exemplo, a sua criticidade, a sua capacidade de pensar e tomar as decisões mais corretas frente às diferentes situações que possa vivenciar simuladamente ou, inclusive, em seu cotidiano.

Durante a coleta de dados, também notamos que a existência de muitos jogos em LI que não tinham o interesse de trabalhar a disciplina de inglês, mas sim outras disciplinas, como a geografia e a matemática. Por isso, jogos desse tipo não foram

considerados na pesquisa, embora possam ser explorados para trabalhar propósitos interdisciplinares no contexto brasileiro, principalmente por meio da habilidade de leitura.

Por outro lado, concluímos que, infelizmente, algumas vezes, a falta de letramento digital dos professores é um fator que contribui para a não inserção desse recurso em aula, já que, na maioria das vezes, são “imigrantes digitais” e isso os incapacita de utilizar o computador e a Internet para realizar uma aula diferenciada com o auxílio dos novos recursos disponibilizados por meio de ferramentas digitais ou jogos online. Isso acontece porque muitos profissionais não tiveram a oportunidade de desenvolver esse letramento enquanto estavam cursando uma faculdade, ou ainda, porque não tenham participado de uma formação continuada com esse objetivo em foco. Portanto, para alguns professores é difícil abandonar a tradicional prática de ensino com a qual estavam acostumados, seja porque não conhecem outras ferramentas ou porque não tem letramento digital para isso. Conforme sugere Reis (2006),

Se pensarmos na Internet como um ambiente a ser explorado, parece importante refletirmos sobre o que esse ambiente oferece de recursos potenciais que podem ser utilizados, especialmente, no processo ensino-aprendizagem de Inglês como Língua Estrangeira. Embora **os recursos do meio virtual ainda precisem ser explorados de uma forma mais eficiente no contexto pedagógico, isso só acontecerá se os professores puderem repensar suas crenças, opiniões, teorias e práticas de modo a adequá-las a esse ambiente de ensino-aprendizagem.** (grifo meu).

Portanto, este trabalho sugere a importância de os professores desenvolverem melhor letramento digital quanto ao uso de tecnologias e, para que isso aconteça, é preciso que comecem a utilizar novas ferramentas proporcionadas pelas novas tecnologias, por exemplo, os jogos educativos. Recursos como estes podem favorecer os processos de ensino e aprendizagem, já que correspondem a ferramentas inovadoras e altamente educativas.

Assim, sugerimos que o presente estudo também possa ser utilizado como referência em cursos de formação de professores, já que a análise descrita e os

princípios apresentados auxiliam em como identificar os jogos educativos *online* mais adequados para serem explorados em sala de aula.

Embora, os jogos do tipo *Edutainment* possam ser jogos simples e não tão complexo, os professores podem explorar *tais jogos* em suas aulas de inglês, já que esses tipos de jogos possuem princípios de aprendizagem importantes basta selecioná-los e adequá-los para serem utilizados de acordo com a faixa etária de seus alunos, bem como levando em consideração a habilidade linguística e o tema em foco de suas aulas.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BRASIL, Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais: introdução aos parâmetros curriculares nacionais**. Secretaria de Educação Fundamental: Brasília, 1997. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/livro01.pdf> Acesso em: Setembro, 2012.

CASTRO, R. G.; COSTA, A. M. L.; VERASZTO, E. V. **Contribuições das tecnologias no contexto educativo dos estilos de aprendizagem: uma breve discussão acerca da convergência das mídias**. Disponível em <http://www.fileden.com/files/2011/9/21/3199035//artigo%2014.pdf>. Acesso em: outubro de 2012.

GEE, J. P. **What video games have to teach us about learning and literacy**. New York: Palgrave/Macmillan, 2003.

_____. **Good video games and good learning**. PHI KAPPA PHI FORUM, v. 85, n.2, 2005.

HAAG, C. S.; FRAGA, D.; SILVA, L. C.; LACERDA, G.D. **O jogo digital como um “hipergênero”**. In: Revista Letra Magna. Revista Eletrônica de Divulgação Científica em Língua Portuguesa, Lingüística e Literatura, ano 02, n. 03, 2º semestre de 2005.

HOUNSELL, M. S. ; MIRANDA, J. J. ; KEMCZINSKI, Avanilde. **Estratégias de avaliação da aprendizagem em ambientes virtuais 3D e jogos sérios**. In: IEEE/IGIP-INTERTECH´2010, 2010, Ilhéus-BA. XI International Conference on Engineering and Technology Education. Santos-SP: COPEC. v. 1. p. 538-542, 2010.

LUIZ, R. B. **Adaptação do jogo de RPG comercial Dungeons and Dragons 4th edition para o ensino de inglês**. 2011. 188 f. Dissertação (Mestrado em Design) – Universidade Federal do Paraná, Curitiba, 2011. Disponível em <http://pt.scribd.com/doc/68186158/Adaptacao-do-jogo-de-RPG-comercial-D-D-4th-Ed-para-o-ensino-de-ingles>. Acesso em: outubro de 2012.

PRENSKY, M. **Escape from planet Jar-Gon or, what video games have to teach academics about teaching and writing.** The Horizon, v. 11, n. 3, 2003.

LabeOn. Laboratório de Ensino-Aprendizagem de Línguas Online. 2012. Disponível em http://www.ufsm.br/labeon/index.php?option=com_content&view=frontpage Acesso em: outubro de 2012.

MENEZES, V.L.O P. **Aprendendo inglês no ciberespaço.** In: Vera Menezes (org.) *Interação e aprendizagem em ambiente virtual.* Belo Horizonte, MG: Faculdade de Letras, UFMG. p.270-305, 2001. Disponível em <http://www.veramenezes.com/ciberespaco.htm> Acesso em: outubro de 2012.

MOTTA-ROTH, D. **De receptor de informação a construtor de conhecimento: o uso do chat no ensino de inglês para formandos de Letras.** In: PAIVA, V.L.M.O.(ed.) *Interação e aprendizagem em ambiente virtual.* Belo Horizonte: Poslin/FALE/UFMG, 2001. Disponível em <http://www.ufsm.br/labler/publi/llepletrabs01.html> Acesso em: novembro de 2012.

OLIVEIRA, A.; SCHAF, F. M.; REIS, S. C. **LABINTER - Connecting and creating Interdisciplinary interactive e-learning projects.** In INTERNATIONAL ASSOCIATION FOR DEVELOPMENT OF THE INFORMATION SOCIETY INTERNATIONAL CONFERENCE E-LEARNING, 2012. Proceedings of the 14th Multiconference on Computer Science and Information Systems (MCCSIS), 2012, Lisboa, p. 455-459.

REIS, S. C. **O bate-papo educacional: um gênero potencial para práticas sociais e atividades pedagógicas a distância.** *Linguagens & Cidadania*, v. 6, p. 1-16, 2006. Disponível em http://jararaca.ufsm.br/websites/l&c/download/Artigos/L&C_2S_06/SuzanaL&C2006.pdf Acesso em: outubro de 2012

REIS, S. C.; OLIVEIRA, A.; SCHAF, F. M.; GOMES, A. F.; SOUZA, R. S. **O jogo I-AI3: um protótipo em desenvolvimento.** In: WORKSHOP AMBIENTES IMERSIVOS PARA EDUCAÇÃO (WAIEd) NO CONGRESSO BRASILEIRO DE INFORMÁTICA NA EDUCAÇÃO (CBIE), 2012, Rio de Janeiro. *Anais...* Rio de Janeiro: UFRJ/UNIRIO, 2012.

SOTIROVA, K. **Edutainment games- homo culturalis VS homo ludens.** Institute of Mathematics and Informatics, Bulgarian Academy of Science, v.4, p. 84- 98, 2004.

ULICSAK, M & WRIGHT, M. **Games in Education: Serious Games.** In: FutureLab innovation in education. June, 2010. Disponível em: http://media.futurelab.org.uk/resources/documents/lit_reviews/Serious-Games_Review.pdf Acesso em: novembro de 2012.

Nome da autora: Carine Wittke – carinewittke@hotmail.com
Nome da orientadora: Profª Drª Susana Cristina dos Reis

(Anexos)

Quadro 5

Jogos	Identidade	Interação	Produção	Riscos	Customização	Agência	Boa ordenação	Desafios	Na hora certa	Sentidos Contextualizados	Frustração Prazerosa	Pensamento	Explorar	Ferramentas	Equipes	Performance
#26				X	X	X		X			X					
#33				X	x	X		X	X		X					
#36				X		X		X			X					X
#37				X		X		X			X					
#39				X		X		X			X					
#62				X				X			X					
#65				X		X		X			X					
#66				X		X		X			X					
#67				X		X		X			x					
#73				X	X	X		X			X					
#74						X		X								x
#75						X		X								
#78				X	X	X		X			X					
%	0	0	0	85	31	92	0	100	8	0	85	0	0	0	0	15

Quadro 5. Análise dos jogos segundo os princípios de Gee (2005)