



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

Especialização em Tecnologias da Informação e da Comunicação
Aplicadas à Educação

PÓLO: Agudo

DISCIPLINA: Elaboração de Artigo Científico

PROFESSOR ORIENTADOR: Ana Marli Bulegon

30/09/2009

A Contribuição de Jogos Educacionais Virtuais na Aprendizagem de uma Língua Estrangeira.
The Contribution of Educational Games in Virtual Learning of a Foreign Language.

SCHWEDE Joice

Pedagogia – UFSM – Universidade Federal de Santa Maria

Resumo:

O presente artigo apresenta um estudo realizado com alunos do sexto ano do Ensino Fundamental em uma escola municipal na cidade de Agudo - RS. Este trabalho analisou a utilização do jogo "Frohes Lernen". Trata-se de um CD com jogos de língua alemã, contendo vários tipos de atividades onde os educandos tiveram a oportunidade de saírem do ambiente da sala de aula e no laboratório de informática estarem em contato com jogos relacionados aos conteúdos trabalhados. Objetivou-se verificar como este recurso contribui no aprendizado dos educandos. Verificamos que o jogo educacional virtual mostrou-se um recurso motivador e colaborou para a aprendizagem da língua alemã.

Palavras-chave: jogos, língua estrangeira, aprendizagem significativa.

Abstract:

This article presents a study of students in their sixth year of elementary school in a municipal school in the city of Agudo – RS. This study examined the use of the game "Frohes Lernen". This is a CD with games for the German language, containing various kinds of activities where the students had the opportunity to escape the environment of the classroom and in the computer lab they are in contact with gambling related content worked. The objective was to see how this feature contributes to the learning of students. We found that the virtual educational game proved to be a resource and contributed to motivating the learning of German.

Keywords: *games, foreign language, meaningful learning.*

Introdução

As tecnologias trouxeram novas dimensões no ensino e na aprendizagem de línguas estrangeiras, o interesse nas TICs se faz crescente e questões pedagógicas e práticas educacionais começam a ser analisadas pela ótica das tecnologias, tendo em vista que os avanços tecnológicos têm permitido que educadores e educandos presenciem e experienciem significativa construção de conhecimento.

O processo de ensino e de aprendizagem que envolve o ensino de línguas estrangeiras tem sido alvo de pesquisas neste sentido, onde educadores que trabalham com a aprendizagem de línguas buscam a ajuda das tecnologias objetivando um ensino mais eficiente e dinâmico.

Conforme Freire (1975), a educação visa não apenas inserir o homem no mundo, mas com o mundo, de uma forma crítica e autônoma. Então, atualmente esse homem deve ser capaz de participar desse mundo que, cada vez mais, se compõe de ambientes informatizados.

Como educadores devemos estar sempre atentos as novas tecnologias e tentar fazer com que estas atuem como aliadas no processo de ensino e da aprendizagem e que esta seja significativa.

Este trabalho apresenta um estudo experimental onde foi analisado um software educativo, no caso um CD com jogos de língua alemã, em que alunos do sexto ano, com idade entre onze e treze anos tiveram a oportunidade de saírem do ambiente da sala de aula e no laboratório de informática estarem interagindo com atividades dinâmicas e criativas, integrando assim o livro didático utilizado nas aulas com os jogos. O objetivo é verificar se estes jogos irão contribuir significativamente para o aprendizado dos alunos.

Inicialmente relatamos, de forma teórica, o assunto “Jogos Educacionais Virtuais”. Em seguida apresentamos como ocorreu a interatividade dos educandos com o CD Frohes Lernen na atividade proposta. Num terceiro momento os passos seguidos na implementação do jogo são relatadas, descrevendo a parte prática da experiência. A seguir apresentaremos os resultados e discussões feitas a partir do que foi vivenciado

durante o desenvolvimento do trabalho e encerramos com as considerações finais e as referências bibliográficas.

1. Jogos Educacionais

Desde os tempos mais antigos o jogo vem sendo utilizado como forma de descontração, integração e até mesmo competição entre indivíduos. Manuscritos milenares falam de jogos praticados em todas as regiões do planeta. Porém, o primeiro jogo surgido no mundo dificilmente se poderá delinear.

O brincar é essencial para o ser humano, desperta desde cedo o espírito de equipe e cooperação do indivíduo, além de contribuir no desenvolvimento físico e mental do indivíduo.

As crianças e adolescentes sentem-se atraídas por jogos, pois deparam-se com novos desafios, superam obstáculos e sempre acabam aprendendo algo.

Existem vários tipos de jogos e cada vez mais houve-se falar na utilização desta ferramenta como aliada no ambiente escolar. As crianças levam os jogos muito a sério, dedicam-se em aprender suas regras, podem até ficar horas concentradas em uma mesma atividade.

Os jogos são importantes em diversos aspectos, conforme Botelho (2004):

[...] para treinamento de habilidades operacionais, conscientização e reforço motivacional, desenvolvimento de insight e percepção, treinamento em comunicação e cooperação, integração e aplicação prática de conceitos aprendidos e até mesmo assessment (avaliação de aprendizagem).

Kamii e Devries (1991) consideram que, para ser útil no processo educacional e estimular a autonomia, um jogo deve: propor algo interessante e desafiador para os alunos resolverem; deve permitir que os estudantes possam se auto-avaliar e possibilitar que todos participem ativamente do começo ao fim.

Segundo Aranha (2006), os jogos são vistos como ferramentas altamente atrativas aos estudantes e essenciais para o treinamento educacional e mental.

A fim de oportunizar ao estudante a construção do conhecimento por meio de jogos, esse trabalho selecionou alguns jogos virtuais que atendessem as características citadas por Kamii e Devries (1991). Esses jogos constam em um CD e foram utilizados como recursos didáticos nas aulas de Língua Estrangeira.

Os jogos virtuais são materiais eletrônicos de simulação que oferecem oportunidades de exploração de ações muitas vezes inviáveis ou inexistentes nas escolas (TAROUÇO, 2004). Os materiais eletrônicos, que são utilizados para algum objetivo educacional ou estão pedagogicamente embasados, são ditos softwares educacionais.

Para Sancho (1998, p.169), “O software educativo é um conjunto de recursos informáticos projetados com a intenção de serem usados em contexto de ensino e aprendizagem”. O software educativo, para ele, é como um programa que possui recursos desenvolvidos com a intenção e a finalidade de serem usados em contextos de ensino para desenvolver uma aprendizagem. Estes programas se aplicam a diferentes finalidades que vão desde a aquisição de conceitos, passando pelo desenvolvimento de habilidades, até a resolução de problemas.

Para o mesmo autor, os jogos são programas denominados de educativos ou heurísticos, apresentam um ambiente no qual o jogador, previamente conhecendo algumas regras, adota um papel e vai ensaiando estratégias para chegar a um objetivo predeterminado.

A escolha do material a ser trabalhado com os alunos deve ser muito cuidadosa por parte do educador, pois esta deve estar relacionada a sua proposta pedagógica. No caso do presente trabalho, a escolha do CD “Frohes Lernen”, que significa feliz aprendizagem, se deu a partir de uma experiência positiva da educadora em um curso de capacitação de professores de língua alemã. Este material foi apresentado por educadores experientes nesta área e que já vem fazendo seu uso em suas práticas com bons resultados.

Aqui o tipo de jogo educacional utilizado foi o jogo educacional virtual, que geralmente já é bastante conhecido pelas crianças, pois a maioria delas já tem experiência com vídeo games e outros jogos no computador.

As tecnologias que os jogos virtuais proporcionam podem trazer experiências muito ricas para os jogadores além de contribuírem para desenvolvimento acadêmico e social dos mesmos.

2. A interatividade dos educandos com o CD Frohes Lernen

A palavra interatividade tem aparecido frequentemente quando se fala em novas tecnologias. De acordo com o Dicionário Eletrônico Aurélio – século XXI, *interatividade* é definida como “a capacidade (de um equipamento, sistema de comunicação ou de computação, etc.) de interagir ou permitir interação”. Então, para que a interação aconteça são necessários no mínimo dois elementos onde exista ação entre os mesmos.

Existem diferenças entre interatividade e interação, enquanto a interação acontece entre os sujeitos mediados pelo computador, a interatividade acontece entre o sujeito e as tecnologias, permitindo que o indivíduo saia da condição de receptor e passe a fazer parte da ação.

Aqui a interatividade acontece entre o aluno e o jogo, onde o indivíduo não é apenas um receptor de informações, mas sim alguém que participa da ação, atuando e intervindo durante a atividade.

Ao entrar em contato com uma nova língua o indivíduo depara-se com outra realidade, aprende sobre uma nova cultura e amplia sua área de convivência. Segundo Vygostky (1994), a motivação é um dos fatores principais não só para o sucesso da aprendizagem, como também na aquisição de uma língua estrangeira.

3. O jogo e sua aplicação

A partir desta preocupação em tornar o aprendizado mais significativo, foi apresentado aos alunos o CD Frohes Lernen, que contém jogos educativos, onde o educando pode

colocar em prática o que aprendeu em sala de aula. O CD conta com vários tipos e níveis de jogos; desde iniciantes até para estudantes em um nível mais avançado. O jogador pode jogar desde jogos mais simples como jogo da memória, completar palavras, relacionar imagens a palavras, ouvir e repetir pronúncias e até mesmo organizar e estruturar frases e textos, tudo em língua alemã.

Após ter analisado cuidadosamente todos os jogos e seus níveis a educadora preparou as aulas trabalhando o conteúdo em sala para em um segundo momento levá-los ao laboratório para praticarem.

A fim de verificar se os jogos contribuiriam significativamente para o aprendizado, os alunos foram orientados a jogarem o jogo “Wo hörst du..“ e “Ordne bitte die Sätze“, depois de realizadas as atividades eles ficavam livres para explorarem os demais jogos do CD.

A turma pesquisada tem aulas de língua alemã uma vez por semana. O educador conta com o apoio de livros didáticos, mas sabe-se que qualquer disciplina torna-se cansativa quando vinculada somente ao material didático e aulas expositivas. A língua estrangeira se torna desinteressante se for assim trabalhada.

Relacionar gravuras com o seu significado também é muito importante na aprendizagem de uma nova língua, e o CD proporcionou isto para os educandos, pois além de os jogos serem divertidos e apresentarem imagens coloridas, alguns personagens possuem animação, aparecendo em alguns momentos do jogo com palavras de incentivo.

Abaixo apresentamos duas telas que estão no jogo Frohes Lernen. A figura 1 é a entrada do jogo, onde o jogador depara-se com cartas que contém as letras do alfabeto. Ao clicar em uma delas, este tem a opção de escolher de dois a três jogos.

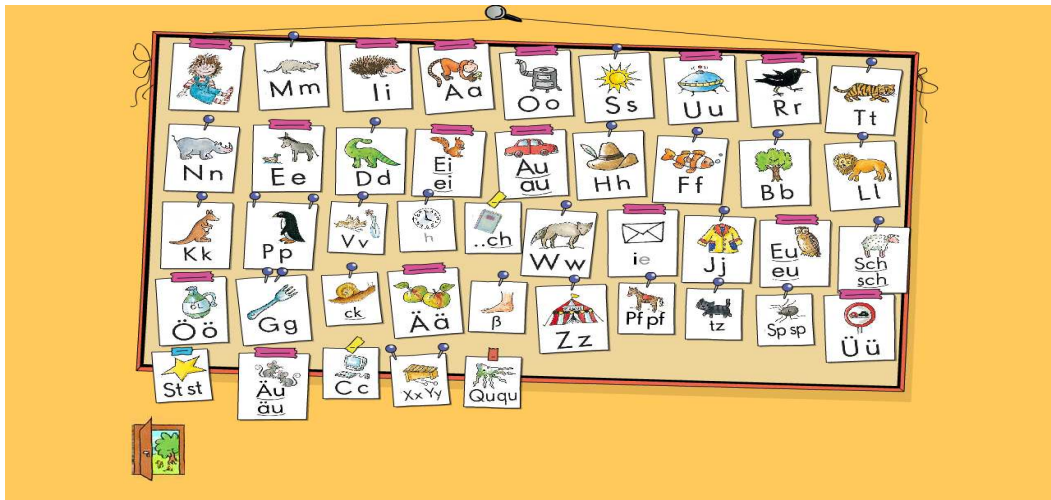


Figura 1- início do jogo.

Na figura 2 está a opção de um dos jogos que estão na letra M. O jogo Wo hörst du, que em língua alemã quer dizer aonde você escuta; é uma atividade onde o educando deve clicar na campainha acima da figura e escutar o nome de cada uma delas. Quando ouvir a letra M, tanto no início da palavra quanto no meio (m), esta deve ser marcada como opção correta. A cada acerto do jogador, o ratinho que está abaixo vai avançando uma “casa”, até chegar à linha de cruzada onde surge um personagem incentivando-o.

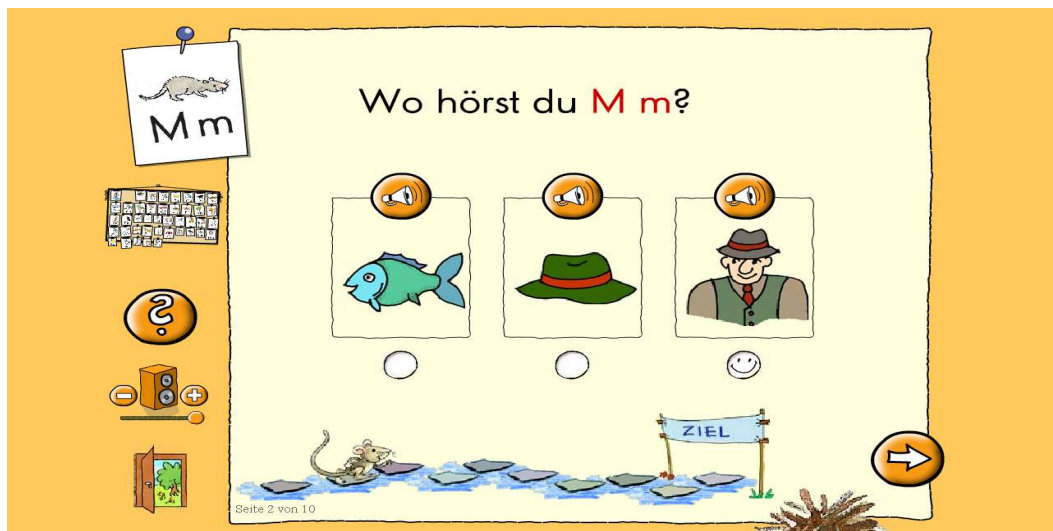


Figura 2 – Jogo Wo hörst du M m?

Nem todos os alunos da turma compreendiam a ordem do exercício ou entendiam as “falas” dos personagens, então foi solicitado que estes pedissem ajuda ao colega que estava compreendendo a atividade, além é claro, do auxílio da professora. Alguns

preferiram jogar em duplas, onde cada um contribuía com suas sugestões para vencerem a atividade e irem adiante.

Durante as aulas em sala de aula e ali no laboratório com o CD, uma das maiores dificuldades dos alunos está em organizar frases, pois para a criança muitas vezes não faz sentido e como eles mesmos colocam: “parece que fica tudo trocado”. Nas atividades que exigiam este trabalho, antes de tentarem organizar as frases eles podiam ouvi-la, o que facilitou consideravelmente a compreensão da escrita. Este é um recurso que nem sempre temos em sala de aula, pois como são vários alunos, o professor nem sempre consegue ler individualmente para todos.

4. Resultados e discussões

Ao inserir o CD no computador o aluno se depara com um calendário de cartas com todo o alfabeto, e conforme vai clicando em cada letra surgem diferentes jogos.

Quando estiveram pela primeira vez em contato com os jogos, os alunos exploraram todo o CD. Mostravam-se curiosos em saber que tipo de jogo havia em cada carta e também ficaram encantados com as animações ali presentes, pois a cada fase de um jogo aparece um personagem dando um incentivo, tanto de elogio quanto solicitando que se repita a atividade. Nestes momentos os alunos se divertiam “imitando” em voz alta o que ouviam.

Percebeu-se que a maioria dos alunos repetia várias vezes os jogos propostos. Grande parte dos educandos tem dificuldades em formar frases em língua alemã, pois a ordem dos substantivos e adjetivos muda totalmente da língua portuguesa e ali no jogo, brincando e com a ilustração dos personagens estas dificuldades diminuíram. Também foi solicitado que entrassem no jogo onde seria ouvida a pronúncia da palavra e o jogador tinha três opções de figuras para marcar o que estava escutando. Neste momento também houve bastante interação com o jogo, pois a maioria acertava a figura e quando erravam aparecia um personagem incentivando que tentasse novamente.

Após terem explorado bem os jogos é que a educadora passou a orientar a turma para as atividades a serem desenvolvidas.

Depois de trabalharem por quatro vezes com esta ferramenta educacional, a educadora pediu que os alunos escrevessem em uma folha de papel como foi esta experiência, como cada um sentiu-se, quais as dificuldades, se acharam que valeu a pena trabalharem assim as aulas de língua alemã.

Dos 21 alunos da turma, apenas um colocou que “tanto faz” jogar ou não, os demais tiveram respostas bastante parecidas, escrevendo que “foi legal”, “aprendi bastante”, “adorei os bonequinhos que falavam alemão”, “quero mais jogos assim”.

Em uma próxima aula a turma teve um teste escrito, onde as questões foram bastante parecidas com o que haviam trabalhado no laboratório. Organizaram frases desestruturadas, associaram gravuras aos seus nomes e por último ouviram algumas palavras em um aparelho de som e marcavam o que estavam escutando no exercício solicitado.

O resultado desta avaliação foi muito bom, pois 90% da turma ficou com nota entre 9 e 10, quando em avaliações anteriores ao experimento este número não chegava bem aos 70%.

Para Almeida Filho (2005) “o educador precisa sempre renovar, diferenciar as atividades e a maneira de transmitir o conhecimento”. Segundo o autor, o professor deve proporcionar momentos onde o aluno participe ativamente do processo de aprendizagem, desenvolvendo atividades que proporcionem satisfação e aprendizado.

Acredita-se que a experiência realizada vem de encontro com as palavras do autor. A partir dos resultados obtidos verificou-se que a utilização deste jogo educacional virtual contribuiu positivamente no aprendizado dos alunos.

Como em todo tipo de experimento, aqui também houveram aspectos negativos, como a pouca opção de jogos educativos para a aprendizagem da língua alemã. Antes de realizar a testagem com os alunos procurou-se por este tipo de atividades aqui no Brasil, onde o jogador pudesse ao menos ler as instruções em português, mas atividades realmente significativas não foram encontradas.

Conforme (Balasubramanian; Wilson, 2006), apesar do potencial e benefícios, os jogos digitais educacionais ainda são pouco empregados e, para muitos professores, encontrar e utilizar bons jogos continua sendo um desafio.

Como já existem diversos estudos verificando a eficácia dos jogos como aliados em ambientes de aprendizagem, espera-se que surjam cada vez mais atividades que sejam planejadas pedagogicamente e ao mesmo tempo estimulem os jogadores a aprenderem brincando.

5. Considerações Finais

Ensinar uma língua estrangeira de maneira que faça sentido para quem aprende exige que o professor procure recursos que vão além do tradicional quadro negro da sala de aula e busque auxílio em tecnologias como os jogos educacionais virtuais, que são ferramentas muito interessantes.

As novas tecnologias são uma realidade em nosso cotidiano, os jogos educacionais virtuais são uma importante alternativa para a aprendizagem de uma língua estrangeira. A experiência realizada confirma esta afirmativa.

É importante que os educadores aproveitem o gosto das crianças pelo jogo para trazê-lo para a sala de aula tornando-o um recurso facilitador no processo de ensino e aprendizagem.

As falas dos autores e das próprias crianças consultadas expressam a relevância que este tipo de atividade pode ter, onde jogos bem elaborados e pensados no fazer pedagógico podem contribuir para um aprendizado mais significativo e de qualidade. Salienta-se que não basta trazer bons jogos para o ambiente escolar, antes deve ser feito um planejamento cuidadoso para que as atividades estejam relacionadas com o conteúdo que está sendo trabalhado em sala de aula. São elementos que devem ser trabalhados em conjunto.

Após realizar este estudo de caso conclui-se que os jogos digitais educacionais podem contribuir positivamente no aprendizado de uma nova língua.

6. Referências

ALMEIDA FILHO, J.C.P. **O Professor de Língua Estrangeira em Formação**. 2.ed. Campinas: Pontes, 2005.

NASCIMENTO, C.E.R. O Jogo na aula de Língua Estrangeira: espaço aberto para a manifestação do eu. Disponível em: <<http://www.alfa.ibilce.unesp.br/download/v52-1/08-Nascimento.pdf>> acessado em 12.07.09.

NOGUEIRA, Z. P. Atividades Lúdicas no ensino/aprendizagem de Língua Inglesa. disponível em: <www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/967-4.pdf> acesso em: 15. 08.09.

JUCÁ, S.C.S. A relevância dos softwares educativos na educação profissional. Disponível em: <http://www.cienciasecognicao.org/index.htm> acessado em 12.07.09.

SAVI, R., ULBRICHT, V. R. Jogos Digitais Educacionais: Benefícios e Desafios. In: Novas Tecnologias Educacionais. Porto Alegre: CINTED- UFRGS. V.6.nr 2, dez .08. disponível em <http://www.cinted.ufrgs.br/renote/dez2008/artigos/4b_rafael.pdf > acesso em 10.07.09.

SOFFA, M. M. O uso do software educativo: reflexões da prática docente na sala de aula informatizada. Disponível em: <www.pucpr.br/eventos/educere/educere2008/anais/.../335_357.pdf>acesso em 11.07.09.

TAROUCO, L., ROLAND, L., FABRE, M. C. J. M., KONRATH, M.L.P. Jogos Educacionais. In: Novas Tecnologias Educacionais. Porto Alegre: CINTED-UFRGS. V.2.nr.1, mar.04. Disponível em <<http://www.cinted.ufrgs.br/renote/mar2004/artigos/30-jogoseducacioanis.pdf>> acesso em 04.08.09.

ZORZAL, E.R., OLIVEIRA, M.R.F., SILVA, L.F., CARDOSO, A., KIRNER, C., LAMOUNIER, E.A. Aplicação de Jogos educacionais com realidade Aumentada. In: Novas Tecnologias Educacionais. Porto Alegre: CINTED-UFRGS. V.6.nr.1, jul.08. Disponível em <http://www.cinted.ufrgs.br/renote/jul2008/artigos/4f_ezequiel.pdf > acesso em 10.07.09.

Joice Schwede – joiceschwede@yahoo.com.br
Ana Marli Bulegon – anabulegon@gmail.com