

## JOGOS DIGITAIS NA SALA DE AULA DE INGLÊS COMO LÍNGUA ESTRANGEIRA

### DIGITAL GAMES IN THE ENGLISH AS A FOREIGN LANGUAGE CLASSROOM

- **Caroline Chioquetta Lorenset** (Instituto Federal de Santa Catarina-[caroline.lorenset@ifsc.edu.br](mailto:caroline.lorenset@ifsc.edu.br))

#### Resumo:

Recursos tecnológicos como os jogos digitais podem auxiliar o processo de ensino e aprendizagem como um todo e, em particular, de inglês como língua estrangeira. Este texto busca trazer uma reflexão sobre jogos digitais como auxiliares para o ensino e aprendizagem de língua estrangeira. Assim, os objetivos deste texto são: (a) caracterizar os jogos digitais, abordando referencial teórico na área; (b) trazer uma reflexão sobre como este recurso digital pode ser usado para ensino e aprendizagem de inglês como língua estrangeira; e (c) exemplificar o uso do jogo digital *The Sims* para aprendizagem de inglês como língua estrangeira. As discussões são apresentadas a fim de permitir o estabelecimento de bases para o trabalho pedagógico de professores de inglês como língua estrangeira. Conclusões indicam que jogos digitais oportunizam o aprendizado de vocabulário em ambientes contextualizados e com coerência de uma língua estrangeira. Assim, com a apresentação dos jogos digitais e a reflexão sobre seu uso, espera-se contribuir para a área de jogos digitais, como também para a incorporação desses recursos para a prática docente na área de ensino e aprendizagem de inglês como língua estrangeira.

**Palavras-chave:** tecnologia educacional; jogos digitais; ensino e aprendizagem de língua.

#### Abstract:

Digital resources such as digital games can improve teaching and learning processes for English as a foreign language. This text reflects upon how digital games can trigger teaching and learning foreign languages. Therefore, the main objectives of this text are: (a) to characterize digital games, approaching theoretical reference in the area; (b) to reflect on how this digital resource can be used to teach and learn English as a foreign language; and (c) to exemplify the use of the digital game *The Sims* for learning English as a foreign language. Theoretical literature is presented in order to allow the pedagogical work of teachers of English as a foreign language. Conclusions indicate that learning a foreign language can happen in coherent and contextualized environments such as these. Thus, with a presentation of digital games and a reflection on their use, it is hoped to contribute to digital games area, as well as to an incentive for the incorporation of digital resources in the area of teaching and learning English as a foreign language.

**Keywords:** educational technology; digital games; second language instruction.

## 1. Introdução

Desde a sua origem há aproximadamente 50 anos, os jogos digitais vêm conquistando novos espaços e novas audiências no tempo de lazer das pessoas, seja por seu aspecto motivacional, seu feedback imediato ou seu apelo interacional e multimodal (SAVI & ULBRICHT, 2008; BOYLE et al., 2011). Os jogos digitais podem ser caracterizados por vários aspectos, como objetivos, personagens, narrativa, regras, restrições, interação, desafio, competição, recompensas e feedback (PRENSKY, 2005; WANGENHEIM & WANGENHEIM, 2012). Estas características contribuem para a aprendizagem e desenvolvimento de processos cognitivos dos jogadores, e, portanto, os jogos digitais podem ser vistos como ambientes atraentes e interativos que capturam a atenção dos jogadores oferecendo desafios com um nível crescente de habilidades.

Vários estudos citam os jogos digitais como ferramentas de aprendizagem de diversas áreas escolares e assuntos de conteúdo formal, incluindo, entre outros, a aprendizagem de uma língua estrangeira (GEE, 2005; PRENSKY, 2001; SQUIRE, 2006; CHIK, 2014). Recursos tecnológicos como os jogos podem auxiliar o processo de ensino e aprendizagem como um todo e, em particular, de inglês como língua estrangeira. Jogos digitais têm obtido um impacto transformacional no tempo de lazer (BOYLE ET. AL, 2011), principalmente por trazerem atividades engajadoras e agradáveis. No entanto, para que o entretenimento ofereça oportunidades de aprendizado, não basta se conectar à tecnologia; é preciso reflexão e planejamento sobre quais recursos utilizar, principalmente de forma didático-pedagógica (THOMAS et al, 2014).

Neste sentido, o objetivo deste texto é tratar da utilização de jogos digitais que podem propiciar oportunidades de ensino e aprendizagem, especificamente na área de inglês como língua estrangeira. Como recurso tecnológico, jogos digitais podem ser utilizados dentro ou fora de sala de aula tanto para entretenimento quanto para aprendizagem. Assim, os objetivos específicos deste texto são: (a) caracterizar os jogos digitais, abordando referencial teórico na área; (b) trazer uma reflexão sobre como eles podem ser usados para ensino e aprendizagem de língua estrangeira; e (c) exemplificar o uso do jogo digital *The Sims* para aprendizagem de inglês como língua estrangeira. As discussões são apresentadas a fim de permitir o estabelecimento de bases para o trabalho pedagógico e prática docente de professores de línguas estrangeiras.

O texto está organizado com uma descrição breve dos jogos digitais, seguida de aporte teórico justificando seu uso, e sobre o uso específico do jogo digital *The Sims* com sugestões para sua incorporação na prática docente.

## 2. Jogos Digitais e Ensino e Aprendizagem de Línguas Estrangeiras

É notável que as tecnologias educacionais estão crescendo em número de uso e frequência. Desta maneira, o conhecimento digital, as habilidades e experiências prévias dos alunos se tornam fontes importantes para serem exploradas e incluídas nas escolhas pedagógicas e didáticas dos professores. Esta seção traz uma descrição dos jogos digitais, seguida de uma reflexão sobre seu uso para ensino e aprendizado, e, finalmente, discute o uso de um jogo digital (*The Sims*) na sala de aula.

Jogos digitais são basicamente ambientes virtuais que envolvem a interação humana com uma *interface* de usuário, ou seja, um personagem, para gerar *feedback* visual em uma

plataforma. Exemplos de plataformas podem ser: um celular, um *tablet*, a tela de uma televisão, um console de jogos ou um monitor de computador. Além disso, há o controlador do jogo, que pode variar de acordo com a plataforma escolhida: *mouse*, teclado, *joystick*, *touchscreen* de dispositivos móveis ou botões. Neste contexto, os jogos digitais podem ser mencionados como uma ferramenta inovadora de aprendizagem que permite uma aprendizagem ativa e significativa no contexto. Algumas características são comuns na maioria dos jogos digitais: objetivos, narrativas, personagens, recompensas e feedback, além da competição e interação entre os jogadores, aumentando, assim, oportunidades para experimentar e visualizar conceitos, desenvolvendo a criatividade e o interesse dos jogadores (BOYLE et al, 2011; NOROOZLOO, 2015).

Além de estarem presentes em nossas vidas diárias e serem jogados em nosso tempo livre, os jogos digitais podem trazer prazer no aprendizado (GEE, 2005; SQUIRE, 2006; PRENSKY, 2005). Gee (2005) menciona que os bons jogos digitais representam boa aprendizagem, permitindo que os alunos se sintam como agentes ativos (e não apenas receptores passivos), permitindo que os jogadores aprendam através de diferentes estilos. Além disso, os bons jogos permitem ao jogador o aprendizado de novas habilidades, o uso de estratégias e a consolidação de ideias e conceitos melhor, pois o aprendizado se encaixa em um contexto, cenário ou situação. O autor também menciona que os bons jogos transmitem princípios de aprendizagem. Alguns princípios de aprendizagem os quais os jogos oferecem são: novas identidades; interação entre jogadores e jogos e entre os próprios jogadores; agência; oportunidades de tomada de riscos e customização; problemas bem ordenados que podem ser aplicados de acordo com habilidades adquiridas; desafio e consolidação de habilidades; ajuda "*just-in-time*" e "*on-demand*"; significados em contexto; níveis de dificuldade "agradavelmente frustrante"; desempenho e habilidades antes da competência; entre outros. Esses princípios são muito prováveis de estar presentes nos jogos digitais e podem desencadear uma melhora na aprendizagem no geral, inteligências múltiplas e processos cognitivos.

Na mesma linha de pesquisa, Squire (2006) afirma que uma característica central dos jogos digitais é que eles estão organizados em torno de *fazer e ser*, onde se aprende através do desempenho. Muitos jogos digitais contemporâneos literalmente colocam jogadores dentro do jogo, permitindo que eles criem novas identidades e vivam em um novo ambiente virtual. De acordo com o autor, os jogos digitais e seu uso são mediados por estruturas sociais, através das quais os jogadores podem conversar, compartilhar estratégias, baixar FAQs e participar de fóruns on-line, e a maioria dos jogadores descreve o ato de jogar como uma experiência social (SQUIRE, 2006), uma maneira para se conectar e interagir com outros jogadores (falantes nativos ou não nativos). O autor também menciona que os jogos digitais proporcionam aos alunos a experiência de serem solucionadores de problemas competentes e independentes, permitindo-lhes desenvolver identidades simuladas e aprender, permitindo-lhes desenvolver formas coerentes de pensar que podem trazer novas situações. Além disso, assim como Gee (2005), o autor menciona que o foco dos jogos digitais é a experiência que permite que os jogadores desenvolvam entendimentos situados, aprendam com o fracasso e desenvolvam identidades como solucionadores de problemas (SQUIRE, 2006).

Em consonância, Godwin-Jones (2014) afirma que os jogos digitais permitem o aprendizado de línguas estrangeiras por constituírem-se de ambientes interativos e

imersivos, onde a língua alvo é usada repetidamente no jogo, oportunizando o aprendizado em contexto e coerentemente. Porém, para o autor, para que o jogo possa oferecer benefícios múltiplos, deve-se observar a abordagem ou método de ensino utilizados para incluir o jogo no contexto de aprendizado. Atividades realizadas antes, durante e depois das sessões de jogos são importantes para que o aprendizado da língua aconteça de forma contextualizada e contínua (GODWIN-JONES, 2014). Além de inúmeras vantagens que podem ser observadas ao adaptar jogos digitais de entretenimento para objetivos educacionais, Godwin-Jones (2014) assegura ainda que há vantagens como o letramento digital e oportunidades para que cada jogador estabeleça suas preferências e interesses pessoais em cada jogo.

A inserção de jogos digitais no contexto escolar pode promover interação, motivação e agência nos alunos (REIS & BILIÃO, 2014; MILLER & HEGELHEIMER, 2006), pois jogos digitais ensinam, inspiram, envolvem e unem seus usuários numa experiência colaborativa, apresentando grande potencial para atender às necessidades educacionais. Ranalli (2008) afirma que existem vários benefícios com o uso de jogos digitais em sala de aula, incluindo a promoção do processamento cognitivo e do envolvimento ativo, além do uso da língua estrangeira como um meio de comunicação. Jogos de simulação, com narrativas similares à da vida real, ademais, unem conhecimentos específicos de jogo, oferecendo oportunidades de uso da língua em contexto.

A título de exemplo, apresento a seguir características e aspectos que podem ser aproveitados do jogo digital *The Sims* para o ensino e aprendizagem de inglês na sala de aula de língua estrangeira. No jogo digital de simulação *The Sims*, o principal objetivo dos jogadores é de criar uma nova vida virtual: com novas identidades, deve-se cuidar de seus personagens e suas necessidades diárias, como higiene, fome, trabalho e estudo, diversão, necessidades fisiológicas e vida social. Conseqüentemente, jogadores se sentem motivados em função da sua narrativa ser muito próxima à da vida real, incluindo tarefas e objetivos que giram em torno de vida social, vida acadêmica e profissional, além de alimentação, higiene e lazer. Em função de permitir que jogadores escolham dentre diversas opções de idiomas para jogar, *The Sims* é um jogo digital de simulação muito pesquisado academicamente como recurso digital para ensino e aprendizagem de línguas estrangeiras. Algumas pesquisas sobre seu uso na sala de aula serão apresentadas a seguir.

Muitos estudos (MENEZES e SCHLEMMER, 2014; MENEZES, 2013; YUDINTSEVA, 2015; NOROOZLOO, 2015) afirmam que *The Sims* é divertido e cativante em função do seu envolvimento no contexto da vida real que a narrativa traz ao oferecer ao jogador opções de local de trabalho, personalidade e características físicas, por exemplo. Além do mais, este jogo, como poderá ser constatado a seguir, promove o uso da língua-alvo - especialmente o uso do vocabulário - oportunizando para que isto aconteça com coerência e em um contexto situado, representando, assim, uma forma interessante para ampliar e contextualizar a aprendizagem de inglês como língua estrangeira.

Menezes e Schlemmer (2014) notaram em seu estudo que os jogadores estavam motivados a tocar *The Sims* justamente por causa de seu envolvimento no contexto cotidiano da vida real que o jogo retrata. Em um estudo semelhante, Menezes (2013) identificou que este jogo promove a possibilidade de gramática e principalmente o uso do vocabulário, pois, além de motivados e comprometidos, os jogadores lidam com características físicas e de personalidade, locais de trabalho e habitação, entre muitos

outros, num contexto familiar para eles – numa casa numa cidade que eles podem editar e construir.

Yudintseva (2015) afirmou que, ao jogar *The Sims*, os jogadores interagiram constantemente com colegas para se ajudar e compartilhar ideias, e que as repetições verbais e escritas facilitaram o aprendizado do vocabulário. Do mesmo modo, usado em ambientes escolares ou em atividades educativas extras, *The Sims* é um jogo que pode representar uma maneira estimulante de ampliar e contextualizar o aprendizado do vocabulário ao proporcionar aos jogadores repetição de palavras em contexto. Os resultados desta pesquisa concluem que imagens, repetições, pistas contextuais e interação foram declaradas como estratégias positivas de aprendizado de vocabulário (YUDINTSEVA, 2015).

Ranalli (2008) aponta que o jogo de simulação *The Sims* contribui de fato para a aquisição de língua estrangeira, e participantes de sua pesquisa afirmaram sentir que o jogo tem potencial de contribuir para a aprendizagem de línguas. Para Purushotma (2005), *The Sims* é um bom exemplo de jogo de entretenimento com alto valor educacional, rico em associações (palavras e texto escrito associados com imagens, ações, animações), tornando a aprendizagem automática e natural, e criando oportunidades de repetição contínua em ricos contextos para aprendizado da língua estrangeira. Neste sentido, com o uso de imagens e as palavras (orais ou escritas), a memorização pode ser fortalecida, devido às associações possíveis pela dupla codificação oriunda dos canais verbal e visual (Mayer, 2009).

Para concluir, muitos estudos (PRENSKY, 2001; GEE, 2005; SQUIRE, 2006; CHIK, 2014; YUDINTSEVA, 2015) na área de ensino e aprendizagem de línguas indicam que jogos digitais auxiliam muitos aprendizes de inglês como língua estrangeira, desenvolvendo tanto conhecimentos específicos quanto gerais, auxiliando na aquisição de vocabulário, na comunicação e interação entre jogadores nativos e não-nativos falantes de inglês. Ainda, os autores sugerem que jogos digitais fornecem autonomia, auxiliando no desenvolvimento cognitivo e social do jogador como um todo. Jogos digitais, ainda, podem fornecer estratégias muito efetivas para o desenvolvimento da aprendizagem, como o uso das repetições e aprendizagem contextualizada, motivando jogadores a continuar no jogo para cumprir missões e passar de níveis (BOYLE et al, 2011).

### 3. Considerações Finais

Recursos digitais têm grande potencial para auxiliar processos educativos, em particular o processo de ensino e aprendizagem de uma língua estrangeira. Este texto trouxe uma reflexão sobre jogos digitais e como eles podem motivar a aprendizagem de uma língua estrangeira.

Jogos digitais como recurso para ensino e aprendizagem trazem inúmeras vantagens ao jogador/aprendiz, como autonomia, motivação e interesse para continuar jogando e aprendendo. Jogos digitais de simulação como o *The Sims*, em especial, por assemelharem-se às narrativas da vida real (incluindo vocabulário de higiene, alimentação e vida social, por exemplo), oportunizam o aprendizado de vocabulário em ambientes contextualizados e com coerência de uma língua estrangeira.



Com o aporte teórico e exemplos de jogo digital apresentados, ampliam-se as oportunidades de aprendizagem de línguas. Professores e alunos em diferentes contextos podem usufruir de tais recursos para diversificar atividades rotineiras, motivando e fazendo uso de uma realidade presente no seu dia a dia.

#### 4. Referências

- BOYLE, E. A. ET AL. Engagements in digital entertainment games: A systematic review. *Computers in Human Behavior*, v. 28, pp. 771 – 780, 2011.
- CHIK, A. “Digital gaming and language learning: Autonomy and community”. *Language Learning & Technology*, v. 18, n. 2, p. 85–100, 2014.
- GEE, J. P. *Why video games are good for your soul: pleasure and learning*. Melbourne: Common Ground, 2005.
- GODWIN-JONES, R. Games in language learning: Opportunities and challenges. *Language Learning & Technology*, v. 18, n. 2, p. 9–19. 2014.
- MAYER, R. *Multimedia learning*. 2. ed. Cambridge University Press, NY. 2009.
- MENEZES, J. Jogos sociais digitais como ambiente de aprendizagem da língua inglesa. *Dissertação de mestrado*. Unisinos: São Leopoldo. 2013.
- MENEZES, J.; SCHLEMMER, E. Desenvolvendo a competência comunicativa através de Social Games nas aulas de Língua Inglesa. *Proceedings of SBGames 2014*, XIII SBGames – Porto Alegre, RS, Brazil, November 12th - 14th, 2014. Pp. 543-549.
- MILLER, M.; HEGELHEIMER, V. The SIMs meet ESL: Incorporating authentic computer simulation games into the language classroom. *Interactive Technology & Smart Education*, v. 4, p. 311– 328. 2006.
- NOROOZLOO, N. ET AL. The Effect of Using a Digital Computer Game (SIMS) on Children's Incidental English Vocabulary Learning. *Science Journal (CSJ) Special Issue: The Second National Conference on Applied Research in Science and Technology*, v. 36, n. 3, pp. 1991 – 2000. 2015.
- PRENSKY, M. *Digital game-based learning*. New York: McGraw-Hill. 2001.
- PRENSKY, M. In Educational Games, Complexity Matters: Mini-games are Trivial - but “Complex” Games Are Not - An Important Way for Teachers, Parents and Others to Look at Educational Computer and Video Games. *Educational Technology*, v. 45, n. 4, p. 22–28. 2005.
- PURUSHOTMA, R. Commentary: You’re not studying, you’re just... *Language Learning & Technology*, v. 9, n. 1, p. 80-96. 2005.
- RANALLI, J. Learning English with The Sims: exploiting authentic computer simulation games for L2 learning. *Computer Assisted Language Learning*, v. 21, issue 5, p. 441-455. 2008.
- REIS, S.C. & Bilião, M. O Uso de Jogos Digitais nas áreas de Educação e Letras em Publicações Brasileiras: Mapeando o Estado da Arte. *Cenários*, Porto Alegre, n.10, 2º semestre 2014, pp. 4-17. ISSN 2177-1960. 2014.
- SQUIRE, K. “From Content to Context: Videogames as Designed Experience”. *Educational Researcher*, 35, v. 8, p. 19-29. Sage Publications. 2006.
- THOMAS, M. et al. *Contemporary Computer-Assisted Language Learning*. Bloomsbury, London, UK, 2014.

YUDINTSEVA, A. Game-Enhanced Second Language Vocabulary Acquisition Strategies: A Systematic Review. *Open Journal of Social Sciences* 2015, v. 03, p. 101-109. 2015.