

O Uso de Jogos Digitais no Processo de Ensino e Aprendizado de Inglês: uma Revisão de Literatura

Danielle Emely de Souza Almeida
Bacharelada em
Ciência da Computação na
Universidade Federal de Ouro Preto
Ouro Preto, Minas Gerais 35400-000
Email: danielle.almeida@aluno.ufop.edu.br

Iago Izidório Lacerda
Bacharelado em
Ciência da Computação na
Universidade Federal de Ouro Preto
Ouro Preto, Minas Gerais 35400-000
Email: iago.lacerda@aluno.ufop.edu.br

Resumo—Este trabalho tem como objetivo apresentar uma revisão da literatura sobre o uso de jogos digitais no processo de ensino-aprendizado de inglês. As bases de artigos utilizadas foram *Google Scholar* e *Web of Science* (WoS). São apresentados diversos aspectos relativos ao uso de jogos digitais no ensino de inglês: o contexto atual da tecnologia na educação, o impacto de fatores afetivos e motivação no aprendizado, de que maneira jogos digitais podem motivar os estudantes a aprender e o uso de jogos digitais na aquisição de vocabulário. São levantados ainda questionamentos referentes a quais perfis de estudantes o uso de jogos no ensino é direcionado e se o uso de jogos é benéfico em todas as situações. Apesar de importantes, esse tema ainda é pouco discutido e carece de literatura em português.

I. INTRODUÇÃO

Na sociedade moderna, a tecnologia tem se atrelado cada vez mais à vida das pessoas. Jovens têm considerado seus *smartphones* como extensões de si mesmos, sendo este produto tecnológico visto como um item essencial para a sobrevivência e acesso à informação no mundo atual. Muito além disso, a tecnologia também vem sendo utilizada pelos indivíduos como interface humano-humano independentemente do local em que tais pessoas se encontram, transpondo quaisquer limites territoriais. Nesse contexto, a proficiência em inglês vem-se fazendo cada vez mais necessária.

Indo contra o que espera-se de uma sociedade onde a tecnologia está presente no cotidiano da população, o ensino de inglês nas escolas e universidades, em geral, ainda segue o modelo tradicional, também conhecido como modelo “*old school*”, onde o estudante não possui um papel ativo na sua busca por aprendizado [1]. Com aulas pouco interativas, pouco estimulantes e atividades que costumam exigir o ato de decorar vocabulários fora de contexto, o ambiente de ensino-aprendizado de inglês, muitas vezes, é pouco convidativo e não transmite a imagem de um ambiente seguro onde o estudante se sentiria confortável para errar sem medo.

Buscando motivar os estudantes durante as atividades de aprendizado da língua inglesa, vem sendo desenvolvidas novas técnicas de ensino, dentre elas o ensino do idioma por meio de jogos digitais. A motivação gerada por meio do uso de jogos no ambiente de ensino é um fator chave no que se diz respeito à absorção do conhecimento, tendo um papel fundamental no aprendizado do idioma [2]. Além disso, aliado à técnica de

repetição espaçada, técnica que consiste na exposição do aluno ao mesmo conteúdo em espaços de tempos diferentes [3], os jogos têm potencial para auxiliar no ensino de vocabulário dentro de um contexto, e no treino das habilidades de compreensão escrita e oral do idioma. A questão é: como aplicar jogos digitais no ensino da língua inglesa de maneira a tornar o processo de aprendizado menos enfadonho? Além disso, todo tipo de jogo pode ser utilizado para esse fim?

Diante desse problema, o presente artigo busca sintetizar como as atuais e antigas literaturas tratam sobre tecnologias de jogos educativos, com recursos inovadores para o aprendizado dos alunos das escolas brasileiras, a fim de analisar os impactos dessas tecnologias dentro do contexto do ensino e aprendizagem de uma nova língua, com a supervisão de professores. Além disso, com o material investigativo deste artigo, busca-se trazer um conjunto de pesquisas que podem auxiliar como base para futuros trabalhos sobre o tema tratado e como uma contribuição para a literatura brasileira, já que grande parte do conteúdo sobre o assunto se encontra em inglês.

II. METODOLOGIA

Para o desenvolvimento deste estudo sobre o uso de jogos digitais no processo de ensino-aprendizado de inglês, foram coletados artigos da literatura por meio das bases de dados *Google Scholar* e *Web of Science* (WoS). Essas bases de dados foram escolhidas pela ampla cobertura de trabalhos, incluindo monografias e *conference proceedings*, além da facilidade de acesso às referências de um determinado trabalho [4]. Nas buscas, as principais palavras-chave utilizadas foram “jogos”, “jogos no ensino”, “jogos no ensino de idiomas”, “jogos no ensino de inglês”, “games in learning” e “teaching english through games”.

Como o meio científico, com ênfase no meio tecnológico, se transforma rapidamente, foram eliminados dessa busca artigos publicados a mais de 10 anos, ou seja, publicados antes de 2012. Essa decisão foi tomada com o intuito de filtrar artigos com tecnologias e conceitos ultrapassados, e focar na literatura atual. Os artigos selecionados não se limitaram a apenas àqueles escritos em português, tendo sido coletados trabalhos em vários idiomas.

Após uma varredura inicial pelos artigos encontrados, alguns autores e trabalhos foram citados inúmeras vezes e, por isso, os trabalhos desses autores também foram coletados. Os artigos selecionados foram estudados e sintetizados neste trabalho de acordo com o foco central da pesquisa.

III. REVISÃO DA LITERATURA

A. O Uso de Tecnologia na Educação

Várias tecnologias vêm sendo desenvolvidas para aproximar o ambiente de aprendizado e o mundo tecnológico vivido pelos estudantes, bem como diminuir o *gap* entre as metodologias de ensino e o cotidiano dos alunos, estudos como o uso de *chatbots* na educação [5]–[7], o uso de aplicativos de *flashcards* no aprendizado de inglês, dentre outros [8], [9]. No entanto, essas tecnologias ainda se encontram distantes das salas de aula.

Se por um lado o uso da tecnologia está presente no cotidiano da grande maioria dos jovens ao acessarem a Internet com frequência para checar os e-mails e ao se conectarem com o mundo por meio das redes sociais como Facebook, WhatsApp, Twitter, Snapchat, Instagram, por outro, as escolas, de maneira geral, ainda mantém o cenário de ensino tradicional do século passado [1].

B. O Filtro Afetivo e a Motivação no Processo de Ensino-aprendizado de Inglês

No aprendizado de um novo idioma, considera-se pela hipótese do filtro afetivo que fatores como ansiedade, motivação e autoconfiança são variáveis que podem facilitar ou dificultar o processo de aprendizado e retenção daquilo que se aprende [2].

Nesse sentido, o uso de jogos digitais no ensino de inglês contribui para despertar o interesse dos estudantes e motivá-los durante as atividades. P. Levay et al [2] observou um aumento no engajamento entre as crianças em relação às aulas de inglês após implementar o uso de jogos como uma de suas atividades pedagógicas. Foram registradas frases como “É muito massa né?”, que demonstram o genuíno interesse das crianças despertado pelo jogo.

Além da motivação, a ansiedade e a autoconfiança influenciam no aprendizado do idioma. Portanto, construir um ambiente seguro onde o estudante possa se sentir livre para errar, é extremamente importante. Por meio do uso de jogos digitais, é possível encorajar a comunicação e mesclar um ambiente de aprendizado formal e informal, colaborando para gerar autoconfiança nos estudantes e diminuir a ansiedade que vem atrelada à possibilidade de falha [10], [11].

C. O Uso de Jogos Digitais na Aquisição de Vocabulário da Língua Inglesa

Uma das maiores dificuldades ao se aprender um novo idioma está no completo entendimento do significado das palavras, uma vez que nem sempre há uma equivalência no idioma nativo do estudante. Muitas vezes, as palavras carregam junto de si grande parte da cultura local, fazendo com

que traduções diretas ou literais não consigam abranger todo seu sentido e significado. Portanto, o estudo de vocabulário inserido num contexto, facilita sua aquisição [12].

O uso de jogos digitais no processo de ensino-aprendizado de inglês, une duas principais ideias no que se diz respeito ao ensino de vocabulário: repetição espaçada [3] e inserção das palavras num contexto. Jogos digitais costumam ter cenários, temas e histórias bem definidos, criando o ambiente perfeito para a imersão do estudante em fatores socio-culturais associados ao idioma a ser aprendido [13]. Além disso, dentro de um mesmo jogo, é comum que o vocabulário seja limitado de acordo com a temática do *game*, o que faz com que um mesmo vocabulário apareça de maneira recorrente, permitindo sua revisitação em diferentes sentenças, contribuindo para a compreensão do seu real significado.

Different studies revealed that games are beneficial in vocabulary learning because they enhance students’ ability to memorize words, encourage student’s interaction, improve their communicative skills and enhance students’ motivation. Games also can help the teachers to create contexts in which the language is useful and meaningful. [Diferentes estudos revelaram que o uso de jogos é benéfico no aprendizado de vocabulário porque melhora a habilidade dos estudantes de memorizar palavras, encoraja a interação, melhora as capacidades comunicativas dos estudantes e sua motivação. Jogos também ajudam os professores a criar contextos nos quais a língua é útil e significativa.] [14]

No estudo de P. Levay et al [2], foi analisado o uso de jogos digitais no ensino de inglês para crianças, sendo registradas falas das crianças enquanto jogavam os jogos propostos pela professora. Algumas das crianças disseram frases como “Teacher, o joguinho falou ‘orange’. Eu já sabia”, indicando a contribuição dos jogos para a revisitação e assimilação de vocabulário.

D. O Perfil de Jogador dos Alunos para o Processo de ensino-aprendizado de Inglês

O impacto positivo no lado afetivo do aluno por meio de jogos digitais está relacionado com o perfil de jogador dele. Richard Bartle [15] propôs na literatura os arquétipos de Bartle, que consiste na classificação dos tipos de jogadores, de acordo com a ambientação, interação e percepção de um jogo, que são pontos que devem ser considerados para design e para o processo de gamificação. Bartle definiu quatro tipos de jogadores: os socializadores, exploradores, conquistadores e predadores.

De acordo com o perfil do jogador, o estudante apresentará mais engajamento ou não em um determinado jogo. Em um jogo com artefatos de recompensa, níveis de conquista, ranking e status, teremos uma tendência para atrair por meio do jogo, perfis de jogadores conquistadores e até mesmo exploradores, caso tenha a necessidade de exploração dos itens e conquistar níveis ou novos elementos no jogo. No entanto, se um jogo possuir formas de interação e socialização entre jogadores,

poderá chamar atenção dos alunos que possuem perfil de socializadores, que vão buscar a comunicação e interação com outros jogadores ou predadores, que também necessitam da troca de ação.

Ao introduzir jogos digitais como ferramenta de aprendizado em uma nova língua, é importante observar o perfil de jogador dos alunos, pois caso o perfil de jogador da maioria dos alunos traga conflitos com o jogo apresentado, pode-se obter um baixo engajamento da turma com a nova ferramenta apresentada. É importante se atentar à estruturação das aulas e tomar métodos preventivos para que os alunos entendam bem as regras do jogo passado para eles, para que o jogo seja melhor recebido por eles.

E. Todos os Tipos de Jogos Podem Ser Utilizados no Ensino de Inglês?

Os jogos oferecem uma cartela de opções para serem explorados e cada tipo de jogo trabalha com elementos diferentes. Nesse sentido, existe um tipo de jogo ideal para o ensino de inglês? Hadfield [16] define duas divisões de jogos de linguagem, que são jogos focados no uso da linguagem, ele divide em: Jogos comunicativos, que se concentram em uma comunicação bem-sucedida e jogos linguísticos, que se concentram na precisão da língua. Os jogos comunicativos possuem mais categorias normalmente possuem aspectos linguísticos e comunicativos. Como exemplos de jogos comunicativos, temos: Os jogos de busca; jogos de adivinhação; jogos de correspondência, jogos de classificação, jogos de lacunas e entre outros. Todos os jogos citados trabalham com a comunicação e a linguagem. Podemos citar os jogos de correspondência como um jogo de linguagem com um bom uso para o ensino-aprendizagem de uma nova língua. Em um jogo de correspondência, os alunos devem fazer um processo de associação de elementos visuais ou auditivos, usando a comunicação, apresentando sua correspondência com aquilo que ele memorizou e aprendeu.

Cada jogo possui um contexto, ambientações e normalmente, regras aplicadas pelo autor. Como visto acima, existem os jogos de linguagem, e eles não podem ser ditos como aqueles que devem ser aplicados como ferramenta de ensino-aprendizagem de uma nova língua, mas como recomendado para tal, pois se tratam de jogos que estimulam a comunicação, acesso à informação e troca de conhecimento, que são aspectos importantes no aprendizado de uma nova língua.

F. Adicionar Gamificação e Uso de Jogos no Ensino de Inglês É Sempre Benéfico?

O ensino da língua teve início no século XIX, e o método usado no ensino, era o método Gramática-Tradução ou Método Clássico [17], onde são trabalhadas leitura e escrita, envolvendo tradução de textos para estudo de regras gramaticais. A reforma de Francisco Campos trouxe mais ênfase no ensino de línguas modernas, introduzindo o Método Direto, somente o vocabulário do cotidiano era ensinado através de objetos e figuras, expressões abstratas e associações de ideias, onde

a gramática era ensinada por indução [17]. A Reforma Capem trouxe mais contribuição para o ensino de línguas estrangeiras, destinando 35 horas semanais, passando habilidades de escrita, leitura, comunicação e compreensão oral.

São vários problemas enfrentados pelos professores brasileiros, como a falta de infraestrutura em escolas públicas, o pouco tempo de aula, turmas lotadas e a indisciplinaridade de alunos em alguns casos.

Existem métodos audiolingual e audiovisual [17], que são melhores trabalhos em escolas de idiomas e nas escolas públicas, o método comum é o Gramática-Tradução. Trazer novas técnicas de ensino considerando as dificuldades enfrentadas nas escolas brasileiras, não é uma tarefa fácil, dadas as configurações de aulas e ambientes para o ensino de uma nova língua. Portanto, a ideia da introdução de métodos mais eficazes de ensino seria em trazer melhor entendimento de expressões da língua inglesa por parte dos alunos e não de trazer a fluência na língua.

IV. CONCLUSÃO

O ensino-aprendizado por meio de jogos digitais traz diversos benefícios quando bem aplicado, há um elevado nível de engajamento dos alunos que se dispõem a realizar as tarefas em jogos digitais. Conforme visto nas literaturas apresentadas, há um estudo a respeito do impacto dos jogos para o ensino de inglês, e se trata de um assunto que é investigado por conter um potencial efeito positivo no aprendizado dos alunos. Nota-se que a aplicação de jogos digitais envolve principalmente a percepção dos alunos que usarão esse tipo de ferramenta. Não somente isso, há ainda perfis de jogadores que contribuem para a decisão do uso de um jogo específico em uma turma. Contudo, temos que a técnica de aplicação de jogos digitais para o ensino de inglês envolve uma preparação bem elaborada de quais jogos podem ser usados para o ensino de inglês e como esses jogos podem ser recebidos na turma, com base no perfil de jogador dos alunos. Quando se trata da aplicação de uma nova tecnologia em instituições de ensino, deve-se considerar a estrutura da aula e seu ambiente. E quando se trata de jogos, é importante estabelecer métodos preventivos para desentendimento das regras do jogo, para que os alunos consigam se adequar bem ao jogo apresentado.

No Brasil, especificamente, é muito importante se atentar à estrutura do ambiente de ensino das escolas públicas, pois podem trazer impeditivos para aplicação de métodos de ensino mais aprimorados. Além disso, os professores brasileiros devem ter mais apoio para a aplicação de novos métodos de ensino, pois é muito importante acompanhar as inovações de ensino.

Percebe-se ainda que a literatura ainda é deficiente em relação às pesquisas que estudem quais tipos de jogos são mais interessantes no aprendizado de inglês.

REFERÊNCIAS

- [1] L. M. Garbui, "A internet, agência e os jogos digitais online na aprendizagem de inglês: um estudo no ensino superior de tecnologia da informação," *Domínios de lingu@gem*, vol. 12, no. 3, pp. 1878–1904, 2018.

- [2] P. Levay, T. Pontual Falcão, J. Basto Diniz, and R. Souza, “Uma experiência de uso de jogos digitais como ferramentas de apoio para aprendizagem de inglês por crianças,” 10 2015, p. 207.
- [3] D. C. Lameri, “Ambiente de aprendizado de japonês com foco na memorização através de sistema de repetição espaçada,” 2017.
- [4] A. Mariano and M. Santos, “Revisão da literatura: Apresentação de uma abordagem integradora,” 09 2017.
- [5] S. Cabral, M. Toledo, L. Calegari de Barros Cizilio, and I. Izidório Lacerda, “O uso de chatbot no auxílio de estudantes do ensino médio para o aprendizado em inglês,” *Brazilian Journal of Development*, vol. 6, pp. 2933–2944, 01 2020.
- [6] F. Mikic Fonte, J. Burguillo, M. Llamas Nistal, D. Rodriguez, and E. Rodríguez, “Charlie: An aiml-based chatterbot which works as an interface among ines and humans,” 07 2009, pp. 1 – 6.
- [7] D. Joyner, “Squeezing the limeade: policies and workflows for scalable online degrees,” 06 2018, pp. 1–10.
- [8] M. M. Sataka and C. C. de Faria Rozenfeld, “As abordagens-metodológicas de ensino de língua estrangeira no aplicativo duolingo,” *Revista de documentação de estudos em lingüística teórica e aplicada*, vol. 37, no. 2, p. 1, 2021.
- [9] C. R. Corrêa, “A gamificação e o ensino/aprendizagem de segunda língua: um olhar investigativo sobre o duolingo,” *Linguagem & ensino*, vol. 22, no. 4, p. 1020, 2019.
- [10] K. S. Horowitz, “Video games and english as a second language: The effect of massive multiplayer online video games on the willingness to communicate and communicative anxiety of college students in puerto rico,” *American journal of play*, vol. 11, no. 3, pp. 379–410, 2019.
- [11] R. Nuzulia and C. Kepirianto, “Reducing student’s english dialogue anxiety in online learning through board game,” *Lensa (Semarang. Online)*, vol. 10, no. 2, pp. 263–279, 2020.
- [12] S. Webb, “The effects of context on incidental vocabulary learning,” *Reading in a Foreign Language*, vol. 20, 01 2008.
- [13] H. H.-J. Chen and W. Y.-C. Huang, “Examining the potentials of computer games for english learning,” in *2010 Third IEEE International Conference on Digital Game and Intelligent Toy Enhanced Learning*, 2010, pp. 134–138.
- [14] A. Derakhshan and E. D. Khatir, “The effects of using games on english vocabulary learning,” *Journal of Applied Linguistics and Language Research*, vol. 2, no. 3, pp. 39–47, 2015.
- [15] M. Campos and T. Borchardt, “A influência do perfil de jogador do aluno no desempenho de ferramentas gamificadas no processo ensino-aprendizagem,” in *Anais Estendidos do XVII Simpósio Brasileiro de Sistemas de Informação*. Porto Alegre, RS, Brasil: SBC, 2021, pp. 197–200. [Online]. Available: https://sol.sbc.org.br/index.php/sbsi_estendido/article/view/15378
- [16] B. F. Klimova, “Games in the teaching of english,” *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, vol. 191, pp. 1157–1160, 2015, the Proceedings of 6th World Conference on educational Sciences. [Online]. Available: <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1877042815025720>
- [17] V. POLIDÓRIO, “O ensino de língua inglesa no brasil,” *Travessias*, vol. 8, no. 2, nov. 2014. [Online]. Available: <https://e-revista.unioeste.br/index.php/travessias/article/view/10480>