



**CONEPE 2017**  
**IV CONGRESSO DE ENSINO,  
PESQUISA E EXTENSÃO**



**Conhecimento, escolhas  
e transformação**

**INSTITUTO  
FEDERAL  
Fluminense**  
Campus  
Campos Guarus

ISSN 2525-975X

## **GAMES, GAMES EDUCATIVOS E APLICATIVOS DE IDIOMAS COMO FERRAMENTA PARA APRENDIZAGEM DE LÍNGUA ESTRANGEIRA**

**ELAINE TEIXEIRA DA SILVA**

A aprendizagem de línguas na contemporaneidade tem contado com o auxílio de ferramentas facilitadoras no processo de aquisição de outros idiomas e uma dessas ferramentas é o game. Além disso, há games em formato de aplicativos que são específicos para o aprendizado de língua estrangeira ou que dão ao usuário a possibilidade de jogar no idioma que ele desejar. Essas inúmeras possibilidades contribuem para uma aprendizagem híbrida, ou seja, um conhecimento que é adquirido pelo próprio indivíduo sem o auxílio físico de um professor. Portanto, o presente trabalho tem como objetivos: observar se os estudantes já fizeram uso de jogos digitais e com eles aprender outro(s) idioma(s) e se conhecem e/ou utilizaram algum aplicativo específico para aprender língua estrangeira em formato de jogo digital; reconhecer se ao usar esses jogos eles conseguiram aprender idiomas e se esse aprendizado sem a presença física do professor traz significado e autonomia para o aprendiz. Para tentar responder aos objetivos propôs-se um questionário com seis perguntas através do Google Forms e o mesmo foi compartilhado em uma rede social. Usamos o termo jogo digital no lugar de games para aproximar os entrevistados com tema. Após analisar as respostas observou-se que ao jogar em um idioma que não é o seu, o estudante pode sim aprender outra língua e fazer uso do aprendizado híbrido aplicando o que aprendeu em sala de aula. O mesmo observou-se com relação aos aplicativos de idiomas e games educacionais como o Duolingo e Perguntados. Com relação ao último questionamento constatou-se que embora os aprendizes tenham aprendido palavras em outro(s) idioma(s) como constatado na segunda pergunta, a presença física do professor faz-se necessário. Concluiu-se que os games, games educativos e os aplicativos educacionais carregam possibilidades para ajudar o jogador/aprendiz na aquisição de língua(s) estrangeira(s) e a colocar em prática na sala de aula o que foi aprendido no ambiente híbrido, mas que essas possibilidades não anulam a presença física de um professor. Buscou-se suporte teórico em Prensky (2012), Leffa (2016), Ribeiro (2016), Tumolo (2014) entre outros.

Palavras-chave: Games e Games educativos. Aplicativos de idiomas. Aprendizagem de língua(s).