

OS JOGOS DIGITAIS APLICADOS AO ENSINO DE IDIOMAS

Elaine Teixeira da Silva - UCAM – elaine.ts@gmail.com

Área Temática V: INFORMÁTICA / Linha de Pesquisa ou Extensão: Games e Gamificação

Este estudo, tem por objetivo observar se os jogos digitais contribuem para a aprendizagem de outros idiomas e constatar se esta ferramenta educacional se enquadra na modalidade de ensino a distância. É uma pesquisa fundamentada nas contribuições de Kenski (2007), Mattar (2011) e Tori (2010). Os participantes da pesquisa responderam a quatro perguntas com relação ao uso dos jogos digitais como auxiliador para a aprendizagem de idiomas. De acordo com Mendes (2011), os alunos que são da nova geração, a dos games, e independentemente da idade, interagem constantemente e simultaneamente com as ferramentas digitais e possuem melhor desempenho na aquisição de conhecimento. Sendo assim, o jogo como objeto de aprendizagem, converte-se em ferramenta auxiliadora para a aquisição de idiomas. Este objeto de aprendizagem corrobora com o parecer de Tori (2010), pois para o autor este processo de aprender através do jogo “é um excelente meio para aumentar as sensações de presença e de aproximação via interatividade” (TORI, 2010, p. 186). A aprendizagem sem a mediação do professor por meio dos jogos digitais se adequa ao ensino proposto pela Educação a Distância, já que o uso de jogos tem sido muito usado pelas Instituições de EaD (MATTAR, 2011). De acordo com KENSKI (2007), os jogos digitais podem auxiliar o ensino presencial, levando em consideração que por meio do avanço tecnológico o processo de aprender e ensinar também necessita de novos procedimentos, e a sala de aula encontra novos parceiros para este fim. Explorar como os jogos podem contribuir com a Educação faz-se necessário nos dias atuais, pois as tecnologias interativas fazem parte do universo de nossos alunos, e aliá-las ao processo de ensino torna prazeroso o ato de aprender. Tori (2010) defende, que os estudantes podem aprender significativamente por meio dos jogos digitais, pois games ajudam a motivar, envolver e a desenvolver habilidades que o ajudarão na resolução de problemas e ele afirma que docentes e discentes “estão descobrindo que os recursos virtuais podem ser um excelente suporte às atividades presenciais” (TORI, 2010, p. 28). Constatou-se que, esta forma de aprender pode ser considerada uma modalidade da EaD, pois o aluno consegue adquirir o aprendizado por meio da interação ou mesmo sozinho, e apesar da ausência física do professor é possível a aquisição de outro(s) idioma(s).

Palavras-chave: Jogos digitais, Ensino a distância, Ensino de idiomas.