

# *Jogos digitais e Aprendizagem Híbrida na aprendizagem de idiomas: um estudo de caso com alunos do Ensino Médio*

*Digital games and Blended Learning in language learning: a case study with high school students*

Elaine Teixeira da Silva\*

O ensino de idiomas nos dias atuais conta com uma das ferramentas oferecidas com o advir tecnológico digital, os jogos digitais. Esse objeto é usado pela grande maioria dos alunos e seu modo atrativo permite que o aprendizado seja significativo. Esse método de aprender pode ser considerado como um item de Aprendizagem Híbrida uma vez que os alunos utilizam os jogos para aprender sem a presença física do professor, favorecendo, porém, o aprendizado presencial. Para a constatação dos jogos digitais como ferramenta para o ensino de idiomas e para a Aprendizagem Híbrida, formulou-se um questionário no *Google Forms* contendo quatro perguntas relativas ao tema deste estudo, o qual foi compartilhado entre 67 entrevistados. É uma pesquisa quantitativa apoiada nas contribuições de Kenski (2007), Mattar (2011), Mendes (2011), Prensky (2012), Tori (2010), entre outros.

Palavras-chave: Aprendizagem Híbrida. Idiomas. Jogos digitais.

*Contemporary language teaching can turn to a tool provided by the development of digital technologies - digital games. This resource is used by the vast majority of students, and its attractive features allow for meaningful learning. This method can be classified as Blended Learning since students use games to learn without the physical presence of the teacher, but still favor face-to-face learning. To verify digital games as a tool for teaching languages and for Blended Learning, a questionnaire created in Google Forms was shared with 67 interviewees with four questions related to the theme. It is a quantitative research supported by the contributions of Kenski (2007), Mattar (2011), Mendes (2011), Prensky (2012), and Tori (2010). among others.*

Keywords: Blended Learning. Languages. Digital games.

## *Introdução*

A inserção dos jogos na prática educativa não é preferencial da nova era tecnológica em que vivemos, visto que eles já eram usados em sala de aula muito antes das novas tecnologias adentrarem em nossas vidas. Com o advir da tecnologia digital essa ferramenta passou a ser um item de grande ajuda com relação à Educação, haja vista que os estudantes passam mais tempo conectados a algum dispositivo digital.

\* Especialista em Ensino de Língua Espanhola (UCAM) e Especialista em Estudos de Língua Portuguesa e de Literatura Brasileira (UniFSJ). Professora da SEEDUC/RJ – Campos dos Goytacazes/RJ e do Centro Universitário São José de Itaperuna (UniFSJ) – Itaperuna/RJ – Brasil. Email: elaine.ts@gmail.com

Portanto, surgiram os seguintes questionamentos: Os jogos digitais podem auxiliar na aquisição de Língua Estrangeira (LE)? Eles podem ser considerados recursos para o ensino e Aprendizagem Híbrida (AH) e a distância? Para essas proposições, formulou-se um questionário no *Google Forms* com quatro perguntas relacionadas ao uso dos jogos digitais como ferramenta e como instrumento para o ensino a distância, o qual foi compartilhado em uma rede social com 67 alunos do Ensino Médio, tanto de uma escola da rede pública como de uma escola da rede privada no município de Itaperuna/RJ.

Trata-se de uma pesquisa quantitativa que busca apoio nas contribuições de Kenski (2007), Mattar (2011), Mendes (2011), Prensky (2012) e Tori (2010), com objetivo de constatar se os jogos digitais colaboram para a aprendizagem de outros idiomas e se essa ferramenta pode colaborar para a AH.

### *O ensino na atualidade*

A inserção de instrumentos colaborativos para a aprendizagem não é algo novo. Sempre foram buscados métodos para auxiliar o ensino tanto dentro como fora da sala de aula. Com a era digital, em que os alunos passam a maior parte do tempo conectados à internet, os modos para integrar os discentes ao ensino e à aprendizagem sofreram mudanças satisfatórias.

Hoje os professores têm ao alcance um veículo de transmissão rápida que os ajuda na tarefa educacional. A internet chegou a quase todas as residências, e as que não a possuem buscam as famosas *lan houses* ou mesmo os dispositivos móveis como o celular e o *tablet*.

Em sua maioria, nossos estudantes são nativos digitais, estão acostumados ao ritmo acelerado das informações e, portanto, buscam meios para aprender que sejam rápidos e principalmente atrativos.

Os jogos digitais entram na Educação não como algo novo, pois eles já eram usados antes do advir da tecnologia digital, mas como uma ferramenta extra para o desenvolvimento cognitivo. 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, possuem melhor desempenho na aquisição de conhecimento.

Marc Prensky (2012, p.23) afirma que existem três motivos para acreditarmos que a utilização dos jogos digitais como ferramenta de ensino é algo normal e se faz presente nos dias atuais. São eles:

1. A aprendizagem baseada em jogos digitais está de acordo com as necessidades e os estilos de aprendizagem;
2. A aprendizagem baseada em jogos digitais motiva porque é

divertida;

3. A aprendizagem baseada em jogos é incrivelmente versátil.

Segundo Lima (2007, p.147),

a vantagem de um jogo digital é a capacidade imersiva que este meio possui, permitindo transpor de forma virtual o jogador (aluno) para uma realidade onde a língua alvo (ou seja, a língua estrangeira a ser estudada) é a linguagem corrente (língua primária).

Esses motivos justificam o fascínio dos aprendizes pelos jogos digitais. Sabe-se que a internet aproxima as pessoas independentemente do lugar em que elas estejam, e que os “jogadores” podem interagir de qualquer parte do mundo, não importando o idioma que estejam jogando, pois a diferença linguística não impede a comunicação entre eles.

O ensino nos dias da (r)evolução tecnológica passa por mudanças consideráveis, a saber os novos modos de ensinar e aprender mediados pelas Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC) atuais, como afirma Allan (2015, p.155): “As tecnologias educacionais têm sido essenciais para repensarmos modelos pedagógicos obsoletos.” Essas mudanças fazem parte do cotidiano tanto de alunos como de professores. Pode-se citar como exemplo de tais mudanças o Ensino a Distância (EaD) em meio a era digital, uma vez que a EaD não é novidade já que os registros dessa modalidade constam ainda no começo do século XX com a implantação de cursos por correspondência.

Cabe ressaltar que a EaD no Brasil foi reconhecida como instrumento de ensino em 20 de dezembro de 1996 pela Lei n. 9.394. Posteriormente, em 1998, as instituições de ensino superior foram credenciadas para oferecerem cursos de graduação assim como o ensino profissionalizante tecnológico. Em 2001, após a chegada da internet no Brasil, o Ministério da Educação publica a Portaria 2.253, regulamentando, no ensino superior, o uso das Tecnologias da Informação e da Comunicação (TIC) com cunho pedagógico para o ensino a distância (MATTAR, 2011).

Se antes o aluno tinha em posse as teleaulas e os cursos por correspondência, hoje a internet aprimora os modos de ensinar e aprender, sendo um objeto que os alunos tendem a usar para aprimorar os seus conhecimentos por meio de pesquisas hipertextuais em *blogs*, *sites*, redes sociais ou na guia de busca como o *Google*.

Portanto, nos dias atuais, as TIC possuem ferramentas que podem ser usadas tanto para o ensino presencial como para o ensino a distância; e, entre as possibilidades ofertadas pelos recursos tecnológicos, está, como já citado, o jogo digital. Em vista disso, Santana (2012, p.137) assevera que “construir e experimentar novos modelos de produção e transmissão do conhecimento é essencial para encarar os desafios desta nova era. Para tanto, práticas emergentes do mundo digital se apresentam como bons exemplos.”

O ambiente virtual digital, como já mencionado, permitirá uma maior interação e autonomia tanto para quem aprende como para quem ensina, como corrobora Lima (2007, p.148): “por meio de redes computacionais que permitam a interação do jogador com outros alunos e com o professor.”

Portanto, em tempos de mudança, torna-se necessário saber reconhecer as funções dos ambientes virtuais de aprendizagem, nas formas de ensinar e aprender, sabendo-se que manter a atenção dos alunos em aula é algo que requer um “esforço”, pois para eles sempre há algo mais interessante e atrativo que o quadro ou o livro, e adentrar o “mundo” dos estudantes por intermédio das tecnologias digitais é um fazer de transformações e inovações a favor da aprendizagem.

O uso criativo das tecnologias pode auxiliar os professores a transformar o isolamento, a indiferença e a alienação com que costumeiramente os alunos frequentam as salas de aula, em interesse e colaboração, por meio dos quais eles aprendam a aprender, a respeitar, a aceitar, a serem pessoas melhores e cidadãos participativos (KENSKI, 2007, p.103).

De acordo com Prensky (2012, p.141-142), um ensino de qualidade é aquele voltado para o aluno tendo como características:

- uma aprendizagem da qual as pessoas vão querer participar
- uma grande variedade de formas.
- uma combinação de “métodos de aprendizagem adequados para cada tipo de conteúdo.
- jogadores que “vão se divertir enquanto jogam, percebendo o que aprenderam depois.”

Todas essas características são procedimentos que o professor poderá utilizar para ensinar seu aluno, portanto fazer uso dos jogos digitais como ferramenta para ensinar-aprender tanto em sala de aula como extraclasse é imprescindível, uma vez que esse método pode contribuir para a melhoria do entendimento, aprimorando o cognitivo do aluno, pois a “aprendizagem baseada em jogos digitais pode trazer muitos benefícios, tais como motivação, retenção, envolvimento e melhoria na percepção visual dos alunos” (TORI, 2010, p.186).

É importante ressaltar que, mesmo que o aluno faça uso dos jogos digitais para o lazer, ele estará motivando o seu processo cognitivo, do qual, em algum momento de sua vida, fará uso. Saber aproveitar a funcionalidade desse objeto como recurso pedagógico enriquecerá as aulas e envolverá o aluno como agente colaborativo da aprendizagem, conforme afirma Mendes (2011), “devemos entender que os jogos digitais, mesmo aqueles voltados ao entretenimento, podem, de alguma forma, possibilitar o acesso à aquisição de conhecimento” (MENDES, 2011, p.4).

## ***Metodologia***

Para tentar responder aos questionamentos iniciais desse estudo: “Os jogos digitais podem auxiliar na aquisição de LE?” e “Eles podem ser considerados recursos para o ensino e aprendizagem a distância?”, formulou-se um questionário no *Google Forms* contendo quatro perguntas relacionadas ao uso dos jogos digitais como ferramenta para aprender idiomas através da Aprendizagem Híbrida, o qual foi, em seguida, compartilhado em uma rede social com um total de 67 alunos do Ensino Médio de uma escola da rede pública e de uma escola privada no município de Itaperuna/RJ.

Os participantes responderam a quatro perguntas relacionadas ao uso dos jogos digitais como suporte para o ensino de idiomas; as duas perguntas iniciais referem-se à utilização dos jogos digitais como ferramenta de aprendizagem de outra(s) língua(s).

De acordo com Mendes (2011), os alunos que são da nova geração, a dos *games*, e que, independentemente da idade, interagem constantemente e simultaneamente com as ferramentas digitais, possuem melhor desempenho na aquisição de conhecimento. O jogo como objeto de aprendizagem, desse modo, converte-se em ferramenta auxiliadora para a aquisição de idiomas. Esse objeto de aprendizagem corrobora o parecer de Tori (2010), pois, para o autor, o 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 terceira pergunta relaciona-se à aprendizagem por meio dos jogos sem a mediação do professor. Esse modo de ensino pode ser considerado um recurso para a AH, enquadrando-se na modalidade do Ensino a Distância, já que os jogos têm sido usados como recurso pedagógico por instituições de EaD (MATTAR, 2011, p.27), as quais: a) “propõem atividades que estejam indiretamente relacionadas ao universo dos *games*, como leituras, resenhas, debates, desenhos, etc.”; b) “exploram como os *games* em geral, não necessariamente os *games* educativos, podem colaborar com a educação.”

Na quarta e última pergunta, o entrevistado respondeu se 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 esse fim (KENSKI, 2007).

Verificar-se-ão, assim, por meio dessas proposições, respostas que comprovem as afirmativas dos autores citados.

## ***Análise dos Dados***

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.

Sendo assim, formularam-se duas perguntas sobre a utilização dos jogos digitais pelos usuários para a aquisição de LE. Ao analisar a primeira pergunta, observou-se que 93% dos entrevistados afirmaram acreditar que os jogos digitais podem ajudar a adquirir outros idiomas; 59% responderam à segunda pergunta afirmando que já fizeram ou fazem uso dos jogos digitais para aprender idiomas, como mostra a Figura 1.



**Figura 1: Resposta do questionário**

Fonte: Questionário da autora

Após analisar a primeira resposta, constatou-se que a inserção dos jogos digitais na aquisição de idiomas é algo valioso para o ensino e aprendizagem e que, portanto, devem e podem ser usados como instrumento motivador para as classes de língua estrangeira, já que apontam o interesse para uma aprendizagem mais motivadora e produtiva. A segunda resposta mostra que há um número significativo de alunos virtuais digitais que já fizeram ou fazem uso dessa ferramenta para obter conhecimento em outra língua. O que comprova que o jogo digital é um facilitador para o aprendizado e que o seu uso pode ser incluso no processo de aquisição que constitui o ensino de língua.

Esse parecer assevera o que Tori (2010) defende: que os estudantes podem aprender significativamente por meio dos jogos digitais, já que os *games* ajudam a motivar, envolver e a desenvolver habilidades que o ajudarão na resolução de problemas.

Para a terceira pergunta, 68% dos entrevistados responderam que esse método de ensino pode ser considerado como uma modalidade de ensino a distância, ou seja, uma Aprendizagem Híbrida sem a mediação direta do professor.

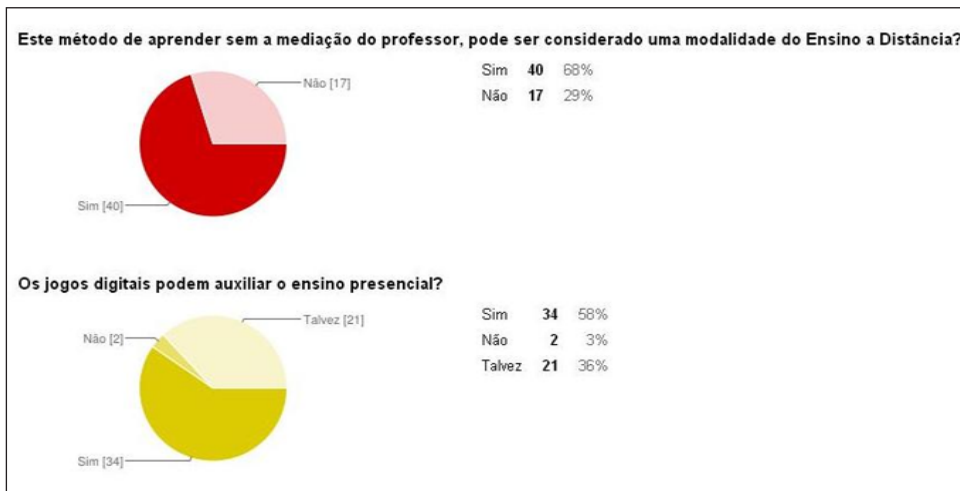
Observa-se, portanto, na resposta à terceira pergunta, que o jogo digital como ferramenta para aprender idioma pode ser considerado um instrumento para o ensino

a distância, pois o aprendiz, ao jogar sozinho — tanto por diversão como por cunho educativo —, adquire o conhecimento em LE e, portanto, inclui-se na abordagem da AH, corroborando com Tori (2010, p.28), pois

[...] as tecnologias interativas conseguem minimizar substancialmente os efeitos da distância na aprendizagem. Por esse motivo a aprendizagem a distância passou a se utilizar intensamente da tecnologia eletrônica como forma de aproximação, o que fomentou o surgimento e a evolução de ferramentas de comunicação, de autoria e de gerenciamento de cursos, bem como de técnicas e métodos, tanto para a criação, o desenvolvimento e o planejamento, como para o oferecimento de atividades virtuais de aprendizagem.

Na quarta e última pergunta, 58% dos entrevistados responderam afirmativamente que os jogos digitais podem auxiliar no ensino presencial. Como Tori (2010, p.28) afirma, docentes e discentes “estão descobrindo que os recursos virtuais podem ser um excelente suporte às atividades presenciais.”

A quarta resposta também nos permite perceber que mesmo o jogo digital jogado sem a presença física do professor pode ajudar no aprendizado como instrumento extraclasse, por ser um objeto de aprendizagem da “evolução tecnológica” que “redesenha a sala de aula em um novo ambiente virtual de aprendizagem” (KENSKI, 2007, p.93). Essas análises podem ser comprovadas como mostra a Figura 2.



**Figura 2: Resposta do questionário**

Fonte: Questionário da autora

Pode-se, assim, constatar que a utilização dos jogos digitais como ferramenta

para o ensino de idiomas assevera o parecer de Tumolo (2014, p.219) de que:

- Os jogos podem ser usados para desenvolvimento da competência comunicativa em LE, focando, de forma individual e/ou integrada, nas quatro habilidades;
- Os jogos podem ser usados para fins didáticos, independente de serem originalmente criados para esse fim;
- Os jogos educativos [...] pretendem auxiliar na construção de algum conhecimento e/ou desenvolvimento de alguma habilidade, específicos como programados;
- Os jogos educativos têm um papel lúdico, que estimula a motivação dos aprendizes que, por sua vez, é um fator determinante para qualquer aprendizagem.

Após analisar as respostas do questionário asseverando o referencial teórico, percebe-se que a inserção dos estudantes no ambiente dos jogos digitais pode ajudar na aquisição de língua estrangeira, respondendo ao primeiro questionamento deste estudo. E, para responder ao segundo questionamento, também podemos perceber, após verificação dos resultados das duas últimas respostas, que os jogos digitais podem sim ser considerados recursos para o ensino e aprendizagem a distância, e que a relação entre professor-aluno como agentes da realização do saber pode ser aperfeiçoada resultando na transformação da prática e da qualidade do ensino de idiomas, ao mesmo tempo em que direciona o aluno para as transformações e exigências da educação atual, ou seja:

Professor e aluno formam “equipes de trabalho” e passam a ser parceiros de um mesmo processo de construção e aprofundamento do conhecimento: aproveitar o interesse natural dos jovens estudantes pelas tecnologias e utilizá-las para transformar a sala de aula em espaço de aprendizagem ativa e de reflexão coletiva; capacitar os alunos não apenas para lidar com as novas exigências do mundo do trabalho, mas, principalmente, para a produção e manipulação das informações e para o posicionamento crítico diante dessa nova realidade (KENSKI, 2007, p.103).

## ***Conclusão***

Após análise dos resultados aqui apresentados, conclui-se que é possível aprender idiomas por meio dos jogos digitais, que saber aproveitar as funcionalidades das tecnologias atuais em favor de um ensino de qualidade que aprimore o conhecimento do aluno é de suma importância, e que inserir essa ferramenta na aprendizagem de língua estrangeira para expandir e melhorar a qualidade do ensino é o ponto-chave de uma educação voltada para o aluno.

Constatou-se também que o aprendizado mediado pelos jogos digitais sem a



presença física de um professor é um recurso para a Aprendizagem Híbrida, pois é possível haver a aquisição de outro(s) idioma(s) tanto quando o aluno joga sozinho como quando interage com outros. Esse recurso aliado ao ensino presencial pode contribuir no processo de ensino/aprendizagem.

Este estudo não teve a pretensão de resumir as ferramentas das TIC apenas aos jogos digitais nem de restringir a potencialidade do Ensino a Distância, pois são inúmeras as possibilidades que as tecnologias atuais oferecem como suporte para a sala de aula. Pretende-se com este estudo dar continuidade à investigação sobre a inserção dos jogos digitais na Educação como ferramenta no processo de ensinar e de aprender idiomas tanto na modalidade do ensino a distância como no ensino presencial.

### *Referências*

- ALLAN, Luciana. *Escola.com: como as novas tecnologias estão transformando a educação na prática*. Barueri, SP: Figurati, 2015.
- KENSKI, Vani Moreira. *Educação e tecnologias: O novo ritmo da informação*. Campinas, SP: Papirus, 2007.
- LIMA, Marcos Túlio da Silva. *Jogo Digital como ferramenta de apoio ao ensino aprendizagem de língua estrangeira moderna para crianças*. In: SBIE, 2007. Anais... p.146-149. Disponível em: < <http://www.br-ie.org/pub/index.php/sbie/article/view/643/629> > Acesso em 12 maio 2016.
- MATTAR João. *Guia de educação à distância*. São Paulo: Cengage Learning, 2011. Portal Educação.
- MENDES, Thiago G. *Jogos digitais como objeto de aprendizagem: apontamentos para uma metodologia de desenvolvimentos*. Disponível em <<http://www.sbgames.org/sbgames2011/proceedings/sbgames/papers/art/full/92067.pdf>>. Acesso em: 22 nov.2015.
- PRENSKY, Marc. *Aprendizagem baseada em jogos digitais*. Tradução de Eric Yamagute; revisão técnica de Romero Tori e Denio Di Lascio. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2012.
- SANTANA, Bianca. *Materiais didáticos digitais e recursos educacionais abertos*. In: SANTANA, Bianca; ROSSINI, Carolina; PRETTO, Nelson De Lucca (Org.). *Recursos Educacionais Abertos: práticas colaborativas políticas públicas*. 1. ed., 1 imp. Salvador: Edufba; São Paulo: Casa da Cultura Digital, 2012.
- TORI, Romero. *Educação sem distância: as tecnologias interativas na redução de distâncias em ensino e aprendizagem*. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2010.

TUMOLO, Celso. *Recursos digitais e aprendizagem de inglês como língua estrangeira*. Ilha do Desterro, Florianópolis, n. 66, p.203-238, jan./jun. 2014. Disponível em: < <https://periodicos.ufsc.br/index.php/desterro/article/view/2175-8026.2014n66p203/27363>>. Acesso em: 12 maio 2016.

*Artigo enviado em: 22 nov. 2015*

*Aceito para publicação em: 10 fev. 2017*