

# Análise de Lúdicos Digitais no Ensino de Língua Inglesa

Marco Aurélio Menezes Nascimento Monteiro<sup>1</sup>, Henrique Nou Schneider<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Universidade Tiradentes, Aracaju, Brasil, marco\_luminus@hotmail.com

<sup>2</sup>Universidade Federal de Sergipe, São Cristóvão, Brasil, hns@terra.com.br

## ABSTRACT

This work analyzes ten sites for digital entertainment. The goal of analysis is the use of these sites (and their virtual games) in English language teaching, whether in public schools, private or in specific courses of English, thereby giving more dynamism and interactivity in the classroom.

## INTRODUÇÃO

Os jogos digitais educacionais devem ser organizados e confeccionados de forma a estimular a curiosidade do discente, onde este possa desenvolver suas habilidades de observação e compreensão, que prenda sua atenção e trace por um caminho de associações de ideias críticas de acordo com sua realidade de interpretação e análises (Litto, 2003). São muitos os benefícios da utilização das NTIC em sala de aula (Dudeney e Hockly, 2007), e é de suma importância que sejam revistas as estratégias para a utilização de tais ferramentas no ensino (Filho, 2010).

Para que estes jogos sejam construídos de forma a se obter resultados positivos e eficientes, faz-se necessário que três áreas especializadas distintas interajam através da soma de experiências e conhecimentos para a devida confecção desses lúdicos: a área de engenharia em informática (domínio das técnicas de mapas de navegação, interatividade, interface, dentre outros), a área da pedagogia (qual traz à luz métodos que trabalhem o cognitivo do aluno), e a área específica na matéria alvo (carregando a sapiência em como melhor explorar os assuntos desejados, no caso da Língua Inglesa, um norteamento no desenvolvimento das quatro habilidades: Writing, Reading, Listening e Speaking). Com o objetivo de nortear docentes da Língua Inglesa para a utilização de lúdicos digitais, analisam-se aqui alguns sites quais apresentem tais materiais voltados ao ensino-aprendizagem do idioma em questão. Tais escolhas foram feitas com base em que os lúdicos virtuais sejam gratuitos e de utilização online, possibilitando ao aluno suas utilizações em ambientes com acesso à internet. Os sites foram acessados em intervalos periódicos entre os meses de Janeiro a Fevereiro de 2012.

## ANÁLISE DE SITES COM LÚDICOS DIGITAIS PARA O ENSINO DE LÍNGUA INGLESA

Os jogos do site Barry Fun English ([www.barryfunenglish.com](http://www.barryfunenglish.com)) possuem características que possibilitam a interação entre os estudantes, tendo de serem jogados em dupla (no mínimo), sendo assim formados times, geralmente funcionando em turnos. Seu tipo de abordagem confere ar de relação interpessoal entre seus integrantes. Para cada atividade do site devem ser escolhidos temas a serem abordados, sendo que todos possuem seções explicativas sobre o funcionamento de cada atividade. Os jogos geralmente funcionam através de pontuação, sendo computados tanto por respostas corretas ou incorretas, como também trabalham com efeitos de sorte (conferindo que um aluno que tenha mais domínio de conteúdo não seja sempre o vencedor). O site também merece destaque por abordar uma sessão voltada para o ensino de adultos.

BBC Skillswise ([www.bbc.co.uk/skillswise](http://www.bbc.co.uk/skillswise)) é um site voltado para o ensino do idioma inglês para adultos. Com interface intuitiva, todas suas sessões são divididas em subseções, contendo vídeos, textos e jogos virtuais. Na área onde são reunidos os jogos ([www.bbc.co.uk/skillswise/english/games](http://www.bbc.co.uk/skillswise/english/games)), todos contêm as devidas explicações (em inglês) sobre como jogá-los. Os lúdicos digitais fornecidos possuem boa qualidade em interatividade, design e performance. O site traz um total de 53 lúdicos digitais. Os jogos podem ser adaptados para sala de aula infantil a partir do ponto de vista do estudo nas habilidades de um idioma, contudo os contextos e designs dos jogos pertencem a idades mais avançadas. Possuem sons, designs, contextos e interatividades de boa qualidade.

Já o Childtopia ([www.childtopia.com](http://www.childtopia.com)) é um exemplo de ambiente virtual baseado em *Edutainment*, sendo desenvolvido em idiomas diferentes. Com design bastante infantil, o site traz 11 sessões com diferentes áreas. A interatividade presente no site ofusca a divisão de jogos e demais conteúdos, dando lugar a um local onde a criança pode aprender brincando, ou brincar aprendendo. Um ambiente educacional com ar de entretenimento não só durante a navegação pelo site, como também em outras sessões, a exemplo da sessão “Listen and Reading Comprehension”, onde constam pequenas histórias, animadas, narradas e com suporte a acompanhamento por texto, conferindo-lhes semelhança aos próprios lúdicos digitais.

O site Digital Dialects ([www.digitaldialects.com](http://www.digitaldialects.com)) aborda um total de 60 idiomas diferentes. Dependendo da língua escolhida, a quantidade e tipo dos jogos variam. Contudo, nota-se que alguns jogos são para estudantes com bom domínio da língua, não havendo indicações que norteassem para qual nível se destinam os jogos. O menu do site apresenta-se organizado de forma dedutiva, de fácil navegação. Já o site EnglishClub ESL Games ([www.englishclub.com/esl-games](http://www.englishclub.com/esl-games)) traz alguns jogos clássicos, contemplando vocabulário, gramática e pronúncia. Apesar da boa quantidade de jogos, estes se apresentaram de forma estática, não havendo modificações de desafios. Sendo finalizado, e ao entrar novamente no mesmo jogo, a mesma

questão é apresentada. Também foram percebidos a ausência de visuais atrativos e dinâmicas (ficando restritos ao texto). Ainda, 02 subseções do “Grammar Games” não possuíam lúdicos digitais, ou seja, havia o título do assunto mas não constavam links para acesso aos desafios.

No endereço <http://gamestolearnenglish.com> pode ser encontrado um site com uma boa coletânea de jogos virtuais voltados para estudo do idioma inglês: o Games to Learn English (GtLE). Apesar de apresentarem-se bastante divertidos, não se recomenda a utilização de alguns dos jogos encontrados no site por possuírem baixo objetivo educativo, a exemplo dos jogos “Repeater” e “Objects” que, apesar de utilizarem bem as habilidades de (respectivamente) *Listening* e *Reading*, o tempo disponível é curto, tirando o foco do aprendizado para um frenesi de tentativas a fim de se conseguir um bom resultado, fazendo-os de lúdicos mais frustrantes que educacionais. Já em relação ao “Christmas”, o jogo possui interface bastante interessante e animada, mas peca em não ter mais elementos, levando à falta de novidade ao ser concluído uma única vez.

Apresentando um visual limpo e organizado, o English-Online ([www.english-online.org.uk/games/gamezone2.htm](http://www.english-online.org.uk/games/gamezone2.htm)) traz 40 jogos à disposição. Apesar de possuírem contextualizações bastante interessantes, os jogos disponibilizados procuram abordar o vocabulário do aprendiz, focando assim as habilidades de *Reading* e *Writing*. Até mesmo o jogo “Rocking English”, onde caberia perfeitamente uma parcela de música (*Listening Skill* e até um *Speaking Skill*), as habilidades focadas são as mesmas. Alguns jogos ainda não conseguem explorar muito bem o equilíbrio entre o lúdico e o aprendizado, como pode ser visto no jogo “Snake and Ladders”, pois são poucas as oportunidades de se treinar o vocabulário, ficando o jogador, na maior parte do tempo, a ter de lançar o dado para avançar durante o caminho.

Trabalhando com jogos virtuais em um total de 33 idiomas diferentes, o site Internet Polyglot ([www.internetpolyglot.com](http://www.internetpolyglot.com)) é organizado através de menu que possibilita a (livre) escolha de uma língua base para uma língua alvo, oferecendo assim vastas possibilidades para o aprendizado de idiomas. Contudo, esse menu de escolha de idiomas fica sempre visível, o que acaba poluindo a página com muitas informações e consumindo espaço desnecessariamente, sendo que a escolha dos idiomas (base e alvo) são geralmente feitos uma única vez. Por sua vez, o site PBSKids possui uma sessão voltada para jogos (<http://pbskids.org/lions/games>) que utilizam conhecimentos sobre a língua inglesa em seus desafios. O site é bem interativo mas não específico para o iniciante em língua inglesa, mas sim para crianças que já tenham domínio da língua inglesa. Seus lúdicos digitais requerem um *Listening Skill* intermediário para sua devida compreensão. Possui um total de 20 jogos disponibilizados através de menu interativo. O site ainda trás outras sessões, como uma voltada para histórias e vídeos, contudo, de acordo com informações do site, a reprodução desses conteúdos são somente para a região dos Estados Unidos.

Com uma interface carregada de informações, não o tornando convidativo à primeira impressão, o ToLearnEnglish possui uma sessão de jogos ([www.tolearnenglish.com/english-games.php](http://www.tolearnenglish.com/english-games.php)) onde é informada a disponibilização de mais de 400 lúdicos diferenciados. Entretanto, apesar da vasta gama de jogos disponíveis, não foram encontrados com facilidade jogos “para aprender inglês” (como sugerido pelo site), não sendo possível identificar abordagens ou assuntos educacionais como objetivos do site. Por exemplo, o jogo “Treasure caves” traz o desafio de conseguir recolher todas as frutas sem ser atingido ou bloqueado por pedras, já o jogo “Tarantuloid Typing Terror”, traz como desafio o simples fato da habilidade/velocidade de digitação do jogador, como também o contexto do jogo não é apropriado para crianças. Os jogos também apresentaram propagandas em vídeo sem estarem ligados a contextos educacionais (sendo carregados juntamente com o jogo, consumindo conexão de internet) ou ainda comerciais de outros jogos (que não possuem educação como objetivo).

## CONCLUSÃO

Com tais sites analisados, constata-se que as NTIC revelam sua valia na educação quando convidam os discentes ao desafio, à própria superação, desenvolvendo o saber de forma interativa e interessante (não meramente recebendo conteúdos como no ensino tradicional). É vital aproveitar da intimidade dos alunos em relação às novas tecnologias, realizando não somente uma construção do saber de forma mais dinâmica, como também a aproximação do professor para com os discentes e, conseqüentemente, a aproximação do discente para com os assuntos estudados. “O virtual usa novos espaços e novas velocidades, sempre problematizando e reinventando o mundo” (Lévy, 1997).

Ainda que sejam escassos os recursos de lúdicos digitais efetivamente educacionais, há boa disponibilização de jogos virtuais quais possam ser utilizados na educação. Os sites pesquisados no presente artigo são bons exemplos, podendo ser utilizados pelo professor em ambiente propício de computador com acesso à internet. Através da contextualização, os lúdicos digitais podem transformar o ambiente educacional, adicionando motivação, lazer, construção do conhecimento, pensamento crítico, melhor concentração na(s) atividade(s), entre outros. Através das análises realizadas, não se recomenda a utilização dos sites “EnglishClub ESL Games” e “ToLearnEnglish”, por possuírem poucos recursos requeridos para bons *Edutainments*.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Dudenev, G., Hockly, N. (2008). “How to Teach English With Technology”, 3rd impression, Longman, England, pp 7-8.
- Filho, J. W. S. (2010). “Jogo Eletrônico Educacional Como Objeto de Aprendizagem Visando a Aprendizagem Significativa”, Dissertação de Mestrado, Universidade Federal de Sergipe, São Cristóvão, pp 102.
- Lévy, P. (1997). “O que é virtual?”, Editora 34, São Paulo, pp 24.
- Litto, F. (2003). “Pedagogia Sob Medida”, nº 142, Revista Galileu.