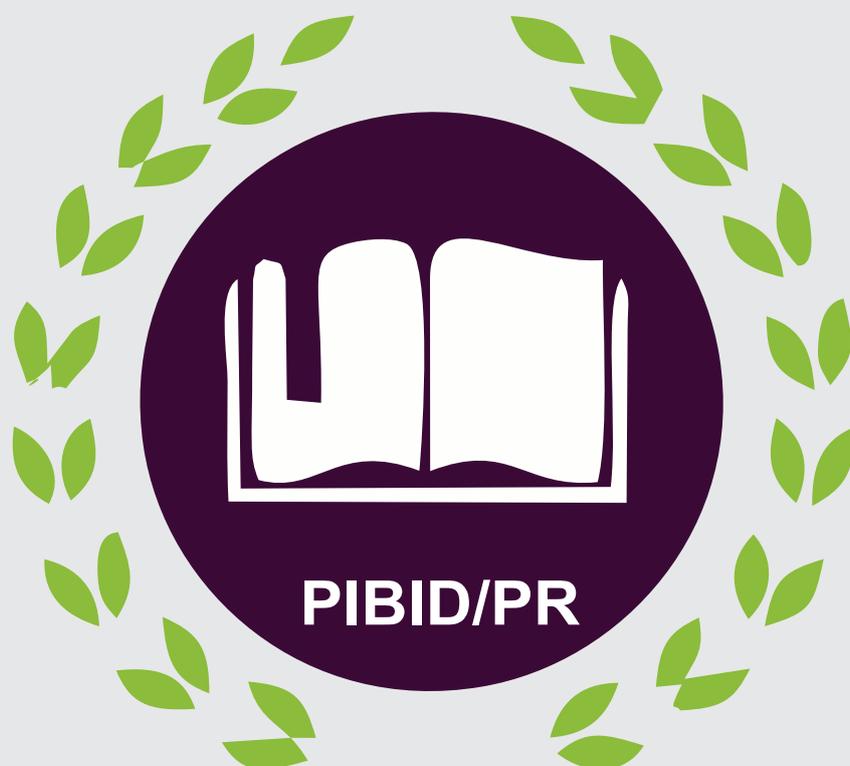


II SEMINÁRIO ESTADUAL PIBID DO PARANÁ

Anais do Evento



Foz do Iguaçu | 23 e 24 | Outubro 2014

ISSN: 2316-8285

VIDEO GAMES E ENSINO DE LÍNGUAS: MAPEANDO AS PESQUISAS

Pedro Santana¹

Alex Alves Egido²

Michele Salles El Kadri³

Resumo: Esse trabalho objetiva apresentar um mapeamento das pesquisas sobre o uso de vídeo games no ensino no contexto Brasil. Nosso intuito era compreender as implicações do uso de vídeo games para o ensino de línguas e os seus pressupostos teóricos mais recorrentes. Os dados foram obtidos na ferramenta de busca Google Scholar, durante o período de 2008 até 2013, e foram analisados utilizando-se protocolo de ações baseado em Sarnighausen (2011). Os resultados demonstram que (a) o uso de novas tecnologias como o vídeo game proporciona um "aumento da carga horária" na aprendizagem de língua inglesa, (b) que ainda há poucos estudos brasileiros sobre como os vídeo-games auxiliam no processo de desenvolvimento da língua e (c) é visível a falta de conhecimento prévio dos professores em relação a vídeo games e como utilizá-los em sala de aula.

Palavras-chave: Vídeo-games. Mapeamento. Ensino de línguas.

Introdução

O mercado de games se encontra em constante crescimento e vem ganhando popularidade entre as diversas faixas etárias e classes sociais (WILLIAMS, 2002). Tal fato pode ser explicado pela popularização e acessibilidade á dispositivos que permitem acesso a jogos. Como consequência, o acesso a recursos de produção de videogame também popularizou o mercado de jogos independentes, que são de fácil acesso a comunidade em geral e podem ser jogados não só nos já conhecidos consoles, mas em diversos sistemas, como computadores, celulares e *tablets*. Devido a possibilidade de criação de jogos pela comunidade em geral, o uso de vídeo-games para fins educacionais também se encontra como recurso emergente (ZICHERMANN;CUNNINGHAM, 2011)

Considerando este contexto, esse trabalho tem como objetivo realizar um mapeamento das pesquisas sobre o uso de vídeo games no ensino no contexto Brasil. Os dados foram obtidos na ferramenta de busca Google Scholar, durante o período de 2008 até 2013, e foram analisados utilizando-se protocolo de ações baseado em Sarnighausen (2011).

Desse modo, este trabalho representa a fase inicial de nossos estudos sobre o uso de vídeo games no ensino de língua e assim, os resultados obtidos serão utilizados como fundamentação teórica para as ações do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID) do curso de Letras – Inglês, situado na Universidade Estadual de Londrina (UEL). A partir deste levantamento, objetivamos realizar uma análise mais específica sobre as implicações do uso de vídeo games para o ensino de línguas e os pressupostos teóricos mais recorrentes.

¹ Graduando em Letras-Inglês, Universidade Estadual de Londrina, pedro.ar.santana@gmail.com

² Graduando em Letras-Inglês, Universidade Estadual de Londrina, alex.egido.uel@outlook.com

³ Doutora em Estudos da Linguagem, Universidade Estadual de Londrina, misalles@yahoo.com.br

Desenvolvimento

Esta pesquisa trata-se de uma pesquisa bibliográfica. Pautamo-nos em Protocolo de Ações, baseado em Sarnighausen (2011). Assim, consideramos os 4 padrões sugeridos pelo autor: (i) Parâmetro temático: vídeo games e ensino de línguas; (ii) Parâmetro linguístico: Inglês, Português e Espanhol; (iii) Parâmetro cronológico: 2008-2013; (iv) Critério de inclusão: dissertações e teses que contenham o termo “vídeo game” em seus título ou resumos.

Em relação aos procedimentos de pesquisa, a princípio direcionamos nossas buscas ao Banco de Teses da CAPES (Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior), mas devido a problemas de acessibilidade a página, foi necessário redirecionar a pesquisa ao Google Acadêmico. Assim sendo, precisamos abrir mão dos parâmetros mencionados anteriormente. Portanto, limitamo-nos somente a produções que continham no abstract os seguintes termos: *vídeo game* e *ensino de línguas* (dissertação ou teses).

Por meio dessa busca procuramos responder as seguintes indagações: (a) Em que contexto foi realizada a pesquisa? (b) Quais os objetivos? e (c) Quais os resultados e conclusões apresentados?

2553

Resultado

Como resultados foram encontradas 4 dissertações (SANTOS, 2009; SILVA, 2011; SANTOS, 2011 E DANTAS- LONGHI, 2013) e 1 tese (LIMA, 2012). A seguir, têm-se os excertos das produções que respondem às perguntas de pesquisa.

| Fonte | Contexto | Objetivo | Resultados-conclusões |
|--------------|--------------------------------------|---|--|
| SANTOS, 2009 | Escolas Públicas e cursos de idiomas | Realizar uma caracterização do perfil e das competências do professor de Inglês no contexto da contemporaneidade, e a investigação de representações das práticas de ensino em escolas públicas e cursos de Inglês. | Os resultados deste trabalho condizem com as tendências da atualidade, pois foi percebida a consciência das demandas de novos modelos de profissional: aprendizagem interativa, pela construção e descoberta, aprendendo a aprender, e o professor como facilitador (Tavares, 2009). |
| SILVA, 2011 | Alunos e professores de uma | Averiguar o impacto proporcionado pelo recurso ao vídeo nas aulas de | Podemos indubitavelmente concluir que efetivamente os vídeos são ferramentas que |

| | | | |
|---------------------|---|---|--|
| | escola profissional que visa formar profissionais para atuarem na área de hotelaria. | Francês Língua Estrangeira, de maneira a conferir quais as atitudes e as reações dos alunos durante a sua interação com estes instrumentos em sala de aula, bem como saber qual a contribuição dos vídeos para o processo de ensino e aprendizagem. | potenciam a aprendizagem do FLE, contribuindo para tornar o ensino desta língua mais lúdico, dinâmico, motivador e interessante, promovendo a participação ativa dos alunos no seu próprio processo de ensino e aprendizagem. |
| SANTOS, 2011 | “Foi postado no fórum TibiaBR o link para o questionário, intitulado “Aprendizagem de inglês no Tibia”. | Investigar a relação de influência da participação em jogos MMORPG com o desenvolvimento das habilidades em L2 de seus jogadores, bem como aspectos motivadores na ASL gerados nas comunidades virtuais destes jogos. | Podemos, assim, concluir que o vídeo se constitui como opção de recurso tecnológico adequado e proveitoso, no ensino de línguas estrangeiras, sempre que seja usado de forma adequada, com o devido planejamento das atividades e estratégias a aplicar, e combinado com outros media e recursos didáticos. |
| LIMA, 2012 | Com alunos de um curso de graduação Letras/Inglês semipresencial, por meio de atividades online. | Descrever o ensino da compreensão e produção oral no curso supracitado, levando em consideração: 1) a configuração das propostas de atividades online presentes no material didático hospedado no Solar e 2) as relações entre a tecnologia digital utilizada e a realização da oferta do ensino a distância. | Pôde-se perceber que houve avanços linguísticos dos participantes, porém Lima ressalta que este e outros benefícios não são alcançados quando os jogos tratam-se somente de preencher lacunas. Valendo-se de ressalva que os avanços aqui alcançados não podem ser generalizados. |
| DANTAS-LONGHI, 2013 | “Cursos extracurriculares de Francês da FFLCH-USP”. Esta dissertação visa analisar como os | Compreender o processo de instrumentação dos jogos para o Ensino de LE, ou seja, o modo como os professores se apropriam desse artefato para transformá-lo em um verdadeiro instrumento para ação. | Reconhece-se que os professores tem uma visão positiva do jogo, como um instrumento que desperta a emoção dos alunos e que, por isso, propicia a aprendizagem. Descobrimos, também, que a competição é considerada um ingrediente fundamental dos jogos e elaboramos a hipótese de que essa seja a principal |

| | | | |
|--|---|--|---|
| | <p>professores iniciantes de francês como LE se apropriam dos jogos como instrumento para sua ação.</p> | | <p>característica que os professores buscam no artefato “jogo”.</p> |
|--|---|--|---|

Conclusão

Neste trabalho, objetivamos apresentar um mapeamento das pesquisas sobre o uso de vídeo games no ensino no contexto Brasil. A análise realizada aponta que, se por um lado, a importância da introdução de novas tecnologias é reconhecida, por outro, autores ressaltam que a interação virtual não substitui a instrução formal. Isto é, os trabalhos parecem apontar que o uso de novas tecnologias como o vídeo game proporciona um "aumento da carga horária" na aprendizagem de língua inglesa.

2555

Contudo, podemos notar que, embora as pesquisas pareçam apontar os vídeo games como ferramentas que propiciam um contexto de interação em LE real através de meios virtuais, ainda há poucos estudos brasileiros sobre como os vídeo-games auxiliam no processo de desenvolvimento da língua.

Além disso, parece ser visível a falta de conhecimento prévio dos professores em relação a vídeo games e como utilizá-los em sala de aula. Em relação a essa dificuldade, a análise demonstra que os autores se preocupam com a capacitação de profissionais para o uso de tecnologias e a resistência da sociedade de forma geral, em aceitar algo normalmente visto como lúdico para fins educacionais.

Os resultados deste trabalho ajudaram a nos direcionar as atividades do subprojeto de Letras-Inglês: criamos o “Game Club” – encontros virtuais em jogos MMOs (ex. Second Life, etc...) para que futuros professores de língua primeiro vivenciem experiências de aprendizagem de LI por meio de jogos para que possam ressignificar suas experiências e utilizar vídeo-games como uma alternativa para a aprendizagem de LI.

Referências

DANTAS- LONGHI, S. M. **Como os jogos podem revelar outras dimensões do trabalho do professor de língua estrangeira?** 2013. 330 f. Dissertação (Mestrado). Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências humanas. Universidade de São Paulo. São Paulo, 2013.

LIMA, S. de C. **Ensino de línguas mediado por computador: um estudo das propostas de atividades online para o ensino da compreensão e produção oral em língua inglesa.** 2012. 139 f. Tese (Doutorado). Centro de Humanidades. Universidade Federal do Ceará. Fortaleza, 2012.

SANTOS, R. B. dos. **As tecnologias e o ensino de inglês no século XXI: reflexos na atuação e na formação do professor.** 2009. 147 f. Dissertação (Mestrado em Educação Tecnológica). Centro Federal de Educação Tecnológica de Minas Gerais. 2009.

SANTOS, V. R. F. **Os jogos MMORPG como auxiliares no processo de aquisição de língua inglesa.** 2011. 121 f. Dissertação (Mestrado). Faculdade de Letras. Universidade Federal de Minas Gerais. Belo Horizonte, 2011.

SARNIGHAUSEN, V. C. R. **Revisão sistemática e metassíntese: medições de gases de efeito estufa (GEE) emitidos pela pecuária bovina brasileira.** 2011. 133p. Tese (Doutorado em Ciências) - Universidade de São Paulo, Piracicaba, 2011.

SILVA, P. R. M. da. **O impacto do vídeo no ensino do francês língua estrangeira.** 2011. 185 f. Dissertação (Mestrado). Faculdade de Ciências Humanas. Universidade Católica Portuguesa. 2011.

2556

WILLIAMS, D. Structure and competition in the US home video game Industry. **International Journal on Media Management**, 4.1, 2002, 41-54.

WILSON, J. Indie rocks! Mapping independent video game design. **Media International Australia, Incorporating Culture & Policy**, 115, 2005, 109.

ZICHERMANN, G; CUNNINGHAM, C. *Gamification by design: Implementing game mechanics in web and mobile apps.* " O'Reilly Media, Inc.", 2011.

VIDEOGAMES, GAMIFICATION E ENSINO DE LÍNGUAS NO PIBID: TEORIA E PRÁTICA

Felipe Trevisan Ferreira¹
Paola Rodrigues Figueira²
Atef El Kadri³
Michele Salles El Kadri⁴

¹ Graduando em Letras_Inglês, UEL, trevisanfelipe5@gmail.com

² Graduando em Letras_Inglês, UEL, pafigueira@hotmail.com

³ Graduando em Letras_Inglês, UEL, elkadriatef@yahoo.com.br

⁴ Doutora em Estudos da Linguagem, UEL, misalles@yahoo.com.br