



O USO DE JOGOS DIGITAIS NO ENSINO DA LÍNGUA ITALIANA EM NÍVEL BÁSICO

Ane Helen Santos de Jesus¹

Paulo Marcelo Spínola Ramos Pereira e Pereira²

Jadirlete Lopes Cabral³

Eixo – Práticas Educativas

Resumo

No atual cenário educacional, que se utiliza obrigatoriamente de um formato de ensino remoto, faz-se necessária uma reflexão sobre como propostas inovadoras de ensino podem contribuir positivamente para o contexto acadêmico. Em face do avanço previsível do mundo tecnológico, a didática, nesse modelo, exige do aluno maior autonomia, tornando-o ativo em seu próprio aprendizado (PRENSKY, 2001). Entretanto, quando se trata da utilização desses recursos tecnológicos com fins didáticos, observa-se em sala de aula significativa desmotivação para realizar pequenas atividades, a menos que estejam alinhadas a propostas diferentes do padrão tradicional, proporcionando prazer, desafios pessoais e ludicidade durante o processo de aprendizagem. Diante dessas considerações, nosso projeto tem como método a pesquisa bibliográfica com abordagem qualitativa e exploratória, cujo objetivo é investigar e avaliar o uso dos jogos digitais no ensino e aprendizagem de língua estrangeira. Propõe-se, como produto final, a criação de um aplicativo que possibilite a aprendizagem de conteúdos linguísticos e culturais em nível básico da língua italiana. Ele está ancorado no pensamento de Brian Burke (2015) e busca defender a adoção dos games em contextos educacionais, com o intuito de minimizar os muitos desafios impostos aos docentes na atual conjuntura de ensino remoto. Além disso, a base epistemológica que sustenta nosso projeto está fundamentada na pedagogia humanista e emancipatória de Paulo Freire (1996) e nas metodologias ativas, inerentes à práxis pedagógica aliadas às tecnologias digitais, que são, na concepção humanista dominante no grupo de pesquisa Geotec/UNEB (HETKOWSKI, 2010), mais do que simples artefatos: são processos humanos criativos capazes de integrar o homem ao seu meio social e antropológico, transformando-o. Espera-se como resultado desta pesquisa que, após a aplicação do jogo digital, os alunos possam desenvolver maior autonomia para o auto estudo, sejam estimulados a interagirem em plataformas digitais e valorizem ainda mais os aspectos sócio-históricos-culturais da Itália.

¹Universidade Federal da Bahia - UFBA, Graduanda em Letras Vernáculas, annesansus@gmail.com.

² Universidade do Estado da Bahia - UNEB, Professor substituto no curso de Jogos Digitais, spinvsspin@gmail.com.

³ Universidade Federal da Bahia - UFBA, Professora Associada 1 de Língua e Literatura Italiana, CAEL/ILUFBA, jadecabral2017@gmail.com.

Palavras-chave: Jogos Digitais. Língua Italiana. Ensino Remoto

Introdução

Num contexto de mundo globalizado, é cada vez mais necessária a aprendizagem de línguas estrangeiras, sobretudo entre os jovens, em virtude da disputa pelo mercado de trabalho. Com a pandemia provocada pela covid-19, foi possível observar maior conexão com pessoas de diferentes partes do mundo, haja vista que a única forma possível de comunicação, em muitos casos, se deu através do computador.

Em face dessas demandas, podemos perceber que uma grande parte dos estudantes nos dias atuais decide aprender uma língua estrangeira por iniciativa própria com diferentes objetivos, seja para viajar, trabalhar, socializar ou apenas por projetos acadêmicos.

O uso de computadores e suas tecnologias impactam na sociedade e em seus ambientes sociais, fazendo com que seu uso seja cada vez mais comum em escolas e universidades como elementos úteis, viáveis e eficientes no ensino e aprendizagem, de forma disruptiva diante de um modelo tradicional de ensino, e nos mostrando que o conteúdo de livros é necessário, porém não suficiente hoje em dia, haja vista que o perfil cognitivo dos discentes na era digital contempla, conforme Santaella (2016), quatro diferentes tipos de leitores: o contemplativo, o imersivo, o movente e o ubíquo; ou seja: faz-se necessário o uso de diferentes gêneros textuais, a fim de garantir maior interação do alunado com o objeto de aprendizagem e com seus pares.

Dentre tantos recursos tecnológicos, temos os jogos digitais e alguns deles despertam nossa atenção por sua rápida evolução e sua forma simplificada de entretenimento para o público, principalmente para os jovens.

Segundo Prensky (2007), o aluno se sente mais disposto a aprender um novo dispositivo quando a diversão e o prazer fazem parte do processo de aprendizagem. Embora os *games* tenham como sua maior finalidade entreter, eles nos mostram que também podem contribuir para o aprendizado e o ensino de uma nova língua. Além da motivação, os alunos que já são mais simpatizantes com jogos, acabam tendo mais contato com a língua, se familiarizando com o vocabulário posto no jogo.

Ademais, é importante ressaltar que também permitem o reconhecimento e identificação de símbolos, sejam eles bandeiras, avatares ou qualquer outro tipo de desenho no contexto

utilizado, aguçando no jogador suas competências sensoriais e lógicas através de estímulos cognitivos.

Jogar é participar de um mundo onde você enfrenta desafios em busca do entretenimento e, nos jogos educacionais, o bônus do conhecimento. Por isso, destacamos que a adoção de um recurso tecnológico não pode ser feita sem um conhecimento prévio da tecnologia e deve estar unido aos fundamentos teóricos-metodológicos; daí a necessidade de o professor ter domínio técnico desses dispositivos tecnológicos.

Existem diferentes tipos de jogos, sendo classificados com base em seus objetivos, como exemplos temos os de ação, estratégia, aventura, lógica, RPGs (Role-Playing Games), dentre tantos outros. Alguns deles foram escolhidos para serem utilizados com tais propósitos educacionais: Os jogos de lógica e estratégia, que desafiam a mente, ajudando a melhorar a autoconfiança e o raciocínio lógico.

Existem alguns fatores geradores de críticas no uso de aplicativos de jogos em contextos educacionais, pois muitos profissionais da educação, apegando-se demasiadamente à instrumentalização do(s) recurso(s), acabam colocando em segundo plano os efeitos didáticos que tais dispositivos são capazes de gerar. O que se configura como um mau uso de tais recursos, uma vez que não basta apenas propor a atividade; é necessário planejar o momento certo de usá-la, observar todo o processo e verificar se os alunos estão atingindo a meta proposta e qual é o tipo de *feedback* dado por eles.

Se considerarmos a complexidade e os altos custos que envolvem o desenvolvimento de jogos educacionais, haja vista a participação de profissionais de diferentes áreas do conhecimento e os valores, normalmente em dólares, para sua produção e hospedagem, nossa proposta partirá inicialmente de um design bastante simplificado, capaz de alcançar, entretanto, nosso objetivo principal, que é potencializar a aprendizagem de conteúdos linguísticos e culturais abordados no curso de italiano em nível básico.

Metodologia

Este projeto tem como método a pesquisa bibliográfica com abordagem qualitativa e exploratória, pois através dela teremos um aprofundamento no conhecimento do objeto de estudo, o parecer dos sujeitos envolvidos na pesquisa referente às estratégias aplicadas e às etapas percorridas, bem como aos resultados alcançados.

Nossa proposta envolve um momento inicial para levantamento de dados relativos ao uso de jogos digitais em cursos de aquisição de línguas estrangeiras, com respectiva análise de sua eficácia nesses contextos. Paralelamente a isso, será criado um acervo de referências teóricas que possam respaldar epistemologicamente nossa proposta de trabalho.

É da intenção do desenvolvimento deste lastro teórico oferecer familiaridade com o tema proposto e com as categorias teóricas do projeto, que atualmente contam com jogos digitais e analógicos na educação: Hetkowski (2010); Prensky (2017); Savi (2008), gamificação: Burke (2015), práticas educativas: FREIRE (1996), ensino de línguas estrangeiras: Mota (2008) e utilizações dos jogos no ensino de línguas: Levay (2015); Savi (2008); Silva e Toassi (2020).

Este acervo bibliográfico também receberá adições para o entendimento e aplicação de algumas estratégias para o ensino e aprendizagem de línguas, a exemplo do *roleplay*, jogo da memória, arrasta e solta, dentre outros, proporcionando a criação de uma ambientação favorável à motivação para interação. Ao longo desse processo, e conforme forem sendo coletados e analisados os dados, será planejado o design do jogo como produto final. Designado para alunos do curso de Italiano Básico, esse consistirá em atividades que abordem conteúdos linguísticos e culturais apropriados para esse nível do idioma.

Resultados e Discussão

O trabalho encontra-se na sua fase inicial, portanto, o que temos até o presente momento são projeções de resultados, dentre os quais, esperamos que, com a aplicação da plataforma do jogo e com o seu uso pelos participantes, dificuldades de aprendizagem possam ser sanadas, colaborando para uma interação mais dinâmica e prazerosa entre docentes e discentes.

O levantamento de leituras e suas fontes ajudam na escolha da plataforma na qual o projeto do jogo será produzido. Essas plataformas, chamadas de Motores Gráficos ou *Game Engines*, são programas especializados em oferecer ao desenvolvedor uma seleção de dispositivos necessários para a produção de jogos digitais. Nesses programas são oferecidas utilidades como animação de personagens, criação de cenários ou níveis para o jogo, programação das mecânicas do jogo, adição de sons e músicas, entre outras.

Em um primeiro momento o motor gráfico *Unity* foi o escolhido, devido ao seu histórico de suporte para jogos em 2d. Porém, com uma pesquisa mais aprofundada, podemos perceber que há outras alternativas de *engines* de fácil acessibilidade, tanto na criação e no uso quanto

nas plataformas *Bubble* ou o *Educaplay*. Há também outros exemplos de motores gráficos disponíveis hoje para o público, entre eles podemos citar a *Unreal Engine*, a *CryEngine*, o *Godot*, o *PlayCanvas* e até o *RPG Maker*.

O design do jogo consiste em ser leve e colorido, a fim de torná-lo mais atrativo visualmente, já que os gráficos constituem uma das principais estratégias usadas para despertar o interesse no jogador.

Conclusões

Feitas todas as considerações aqui explanadas, consideramos que os jogos digitais possuem diversos elementos, tais como objetivos e desafios, capazes de favorecer a motivação para novas descobertas, para o desenvolvimento da autonomia e de outras habilidades e competências, assim como para maior interação entre os pares. Desse modo, possibilitam o aprendizado de uma língua estrangeira de forma espontânea, prazerosa e lúdica.

A situação pandêmica que tem afetado todos nós, impondo-nos uma forma diferente de nos relacionarmos, oferece-nos, paradoxalmente, grandes e ricas oportunidades de observarmos, nesse contexto prevalentemente virtual, novas maneiras de interagirmos e de nos comunicarmos. Se lançarmos mão de princípios semióticos da linguagem e do conceito de tecnologias como processos criativos próprios do ser humano pensados para solucionar problemas do cotidiano, transformando-o, veremos que, dentre tantos processos humanos criativos, os jogos constituem excelentes recursos potencializadores da aprendizagem de uma língua estrangeira.

Com isso, esperamos que nossa pesquisa e as reflexões que dela brotarão possam contribuir para as discussões travadas nesta área do conhecimento em defesa de recursos educacionais abertos e livres.

REFERÊNCIAS

BURKE, Brian. **Gamificar: Como a gamificação motiva as pessoas a fazerem coisas extraordinárias**. Tradução: Sieben Gruppe. São Paulo: DVS Editora, 2015.

FREIRE, Paulo. _____. **Pedagogia da autonomia: Saberes necessários à prática educativa**. 33 ed. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

HETKOWSKI, Tânia M. **Geotecnologias: Como explorar a educação geográfica com as novas gerações**. Belo Horizonte: ENDIPE, 2010.

LEVAY, Paula Basto. **Jogos no Ensino e Aprendizagem de Inglês para Crianças**. Recife, 2015. Disponível em: <https://feliceuel.files.wordpress.com/2018/09/e-jogos-digitais-no-ensino-e-aprendizagem-de-inglc3aas-para-crianc3a7as.pdf>. Acesso em: Junho de 2021.

MOTA, Mailce Borges. **Aquisição de Segunda Língua**. Florianópolis, 2008. Disponível em: https://www.libras.ufsc.br/colecaoLetrasLibras/eixoFormacaoEspecific/aquisicaoSegundaLingua/assets/630/Texto-base_disciplina_AQUISICAOL2.pdf. Acesso em: Maio de 2021.

PRENSKY, M. **Digital game-based learning: practical ideas for the application of digitalgame-based learning**. St. Paul, MN: Paragon House, 2007.

SANTAELLA, L. **Adeus às fronteiras entre natureza e cultura**. *Revista Observatório Itaú Cultural: OIC*. - N. 19 (nov. 2015/maio 2016). – São Paulo: Itaú Cultural, 2007-ISSN 1981-125X (versão impressa).

SAVI, Rafael. **Jogos Digitais Educacionais: Benefícios e Desafios**. Rio Grande do Sul, 2008. Disponível em: <https://www.seer.ufrgs.br/renote/article/viewFile/14405/8310>. Acesso em: Junho de 2021.

SILVA, Fernando Wagner da Costa. TOASSI, Pâmela Freitas Pereira. **O Papel dos Jogos Eletrônicos na Aquisição da Língua Inglesa**. *Revista do GEL*, v. 17, n. 1, p. 259-283, 2020. Disponível em: <https://revistadogel.emnuvens.com.br/rg/article/view/2757/1745>. Acesso em: Maio de 2021.

TAROUCO, Liane Margarida Rocjenbach. ROLAND, Leticia Coelho. FABRE, Marie-Christine Julie Mascarenhas. Konrath, Mary Lúcia Pedroso. **Jogos Educacionais**. Rio Grande do Sul, 2004. Disponível em: <https://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/12990/000572691.pdf>. Acesso em: Maio de 2021.