

Jogos Sociais Digitais como Ambiente de Aprendizagem de Língua Inglesa

Janaína Menezes

UNISINOS

Av. Unisinos, 950, São Leopoldo,
Cep 93022-000, RS, Brasil
55-51-3591-1122

janamenezes73@hotmail.com

Eliane Schlemmer

UNISINOS

Av. Unisinos, 950, São Leopoldo
Cep 93022-000, RS, Brasil
55-51-3591-1122

elianeschlemmer@gmail.com

ABSTRACT

The article presents part of the results of the dissertation entitled: Social Games as Digital Learning Environment English Language, developed at PPG-Educação, Unisinos, RS. It was researched how a social game present in the context of a social media digital, can be used as an environment for English language learning. One of the research questions, the focus of this article was to understand how the interactions of the participants with the game could favor the development of communicative competence, as well as the acceptance of the use of a game used as entertainment for educational purposes. The games chosen were The Sims Social and Wetopia, available on Facebook. Participants were aged between 11-13. The approach was qualitative and exploratory nature using a case study methodology. As results, we point out that digital social games enable an environment for learning English Language, favoring the development of communicative competence and generating interest in learning with and through them.

RESUMO

O artigo apresenta parte do resultado da dissertação de mestrado, intitulada: Jogos Sociais Digitais como Ambiente de Aprendizagem de Língua Inglesa, desenvolvida at PPG-Educação, Unisinos, RS. Investigou-se como um jogo social, presente no contexto de uma mídia social digital, pode se constituir enquanto ambiente para aprendizagem da Língua Inglesa. Uma das questões da pesquisa, foco deste artigo, consistiu em compreender como as interações dos participantes com o jogo poderiam favorecer o desenvolvimento da competência comunicativa, bem como a aceitação do uso do jogo usado como entretenimento para fins educacionais. Foram escolhidos os jogos *The Sims Social* e *Wetopia*, presentes no Facebook. Os participantes tinham idade entre 11 a 13 anos. O enfoque foi qualitativo, de natureza exploratória utilizando a metodologia de estudo de caso. Como resultados, salientamos que os jogos sociais digitais possibilitam um ambiente para a aprendizagem de Língua Inglesa, favorecendo o desenvolvimento de competência comunicativa e gerando interesse na aprendizagem com e através destes.

Descritor de Categorias e Assuntos

K.3.2 [Computer and Education]: Computer and Information Science Education – *Computer science education*

Termos Gerais

Experimentation, Languages, Theory

Palavras Chaves

Jogos Sociais Digitais. Mídias Sociais Digitais. Ensino e Aprendizagem de Língua Inglesa

1. INTRODUÇÃO

As tecnologias digitais ocupam um papel fundamental nas mudanças que hoje experimentamos em todos os aspectos da vida social. Com seu acelerado desenvolvimento, temos uma midiática da sociedade, ou seja, temos conjuntos de meios de comunicação que vão além de mero canal, agindo não apenas como um meio técnico, mas envolvendo fluxos de comunicação descentralizada, possibilitando ao usuário destes meios um papel mais ativo que se opõe ao modelo unidirecional da mídia de massa. É a sociedade, segundo Castells, [2] se comunicando em redes digitais que permitem que qualquer pessoa com acesso à Internet, produza conteúdo, gere e distribua informação, opine, comente, construa ou mantenha redes sociais no ciberespaço. No que se refere aos processos de ensino e de aprendizagem de uma segunda língua, como essas diferentes Tecnologias Digitais (TD) tem se tornado presentes? Para Crystal [5], a Internet não consiste somente em uma revolução social, mas também “uma revolução linguística” pois ela reúne estilos de comunicação oral e escrita juntos, antes nunca vistos. Para a aprendizagem de inglês há uma infinidade de possibilidades de acesso a textos, áudios, vídeos, jogos em inglês, etc. Warschauer [11] elenca possibilidades do uso da web para a aprendizagem de Língua Inglesa como contextos autênticos e significativos.

Porém, o favorecimento da aprendizagem de Língua Inglesa, utilizando os recursos da Web 2.0 ainda é incipiente no meio educacional. Há oferta de cursos de inglês online, no entanto, a abordagem predominante ainda é instrucionista, no qual há exercícios disponibilizados ou um livro didático em formato digital com recursos hipermediáticos. Ainda há pouco espaço para que os sujeitos possam ser autores da sua aprendizagem, discutir com os seus pares, usando o ambiente da web para autoria e coautoria, compartilhamento e trabalho colaborativo e cooperativo. Por isso, a importância de se pensar em diferentes modos de ensinar e aprender que contribuam para a produção individual e coletiva de conhecimento, justamente pelas possibilidades de troca de informação e compartilhamento de experiências, oferecidas pela web 2.0.

Nesse contexto, destaca-se as mídias sociais digitais que oferecem jogos sociais digitais. Grande parte destes jogos sociais são em Língua Inglesa e os jogadores a utilizam como meio de comunicação com o jogo e entre os demais jogadores. Portanto, é a partir desse panorama que esta pesquisa visou investigar o uso de jogos sociais, no contexto da mídia social digital Facebook, como ambiente de aprendizagem para Língua Inglesa.

2. JOGOS SOCIAIS DIGITAIS E POSSIBILIDADES DE APRENDIZAGEM DE LÍNGUA INGLESA

O jogo é um fenômeno da cultura humana e até anterior a ela visto que tanto homens, quanto os animais, o tem como elemento de sua existência. Huizinga [7] enxerga o jogo como a própria possibilidade do exercício da criatividade humana, como uma atividade livre e voluntária.

O jogo também foi objeto de investigação de Piaget [10] ao construir a Epistemologia Genética. Para ele existem três pontos importantes no jogo: o seu caráter simbólico, o sistema de relações que o jogo proporciona e a presença de regras.

Para Moita, [9] o jogo é um recorte do tempo, em que a pessoa assume uma vida paralela à real. O jogo é um elemento da cultura humana, transmissor, retransmissor, criador e recriador dela. Atualmente, os jogos digitais fascina cada vez mais crianças, adolescentes e adultos. Tais jogos possuem um caráter simbólico muito forte, pois criam um mundo imaginário onde os jogadores assumem papéis, identidades, etc. O desafio é a verdadeira motivação do jogo para que os jogadores se sintam atraídos por ele. Quando se fala de jogos online, interagir com outros jogadores é fundamental e o jogo deve propiciar aos jogadores formas de contato através de chats, mensagens e fóruns. É importante também que o jogo ofereça emoções como alegria, tensão, suspense e também instiguem a fantasia para que os jogadores tenham a possibilidade de incorporar personagens, habilidades, poderes.

Para Gee [6], os jogos são tecnologias para proporcionar aprendizagem como forma de profundo prazer. O autor enfatiza que bons jogos permitem que os jogadores sejam produtores e não meros consumidores. É possível, através da interação com o jogo, que os jogadores possam co-desenhar o jogo com suas ações e decisões.

Porém, há muita desconfiança em torno do uso dos jogos digitais no cenário pedagógico. Contudo, diante de todas as mudanças ocorridas no campo tecnológico e com implicações sociais, é necessário pensar, segundo Alves [1], o potencial cultural e cognitivo desses artefatos, que possibilitam a aprendizagem em rede, pluralista, diversa, harmônica, flexível, lúdica, processual, aberta, em oposição ao modelo pedagógico escolar de ordenamento, linear, sequencial, mensurável, previsível e contínuo. Os participantes do estudo de caso relatado neste artigo, eram meus alunos de Língua Inglesa e os acompanhei durante o processo de investigação como professora e pesquisadora. Foi a partir da minha observação e das nossas interações que o projeto desta investigação começou a brotar. Antes de entrarem na sala de aula, observava estes meus alunos jogando seus jogos sociais na sala de recursos da escola. Escutava-os enquanto jogavam, depois ouvia-os falando sobre os seus jogos. Diante disso, comecei a pensar em possibilidades de articular o que se aprendia nas nossas aulas de inglês com os jogos sociais digitais. Tais situações, descritas a seguir foram originadas a partir do contexto que vivenciávamos na aula de Língua Inglesa: eu como pesquisadora e também professora deste grupo e os próprios participantes. Para tal, os jogos escolhidos pelos participantes e utilizados nesta pesquisa, como espaço para potencializar a aprendizagem de Língua Inglesa foram *The Sims Social* e *Wetopia*, ambos disponibilizados no Facebook.

No jogo *The Sims Social* o objetivo principal é cuidar do seu Sim e suas necessidades que representam aspectos da sua vida social,

da higiene, da fome, de trabalho, de diversão. Adicionar amigos como vizinhos é importante, pois, várias tarefas e missões no jogo dependem da interação com os amigos. No jogo *Wetopia*, o objetivo é criar uma comunidade sustentável. Para evoluir no jogo, é necessário cumprir as missões e adicionar amigos, seguindo a mesma lógica do *The Sims Social*, onde muito dos desafios dependem da interação com os vizinhos. Nesse contexto, a partir da nossa própria interação, que possibilitou a vivência com estes jogos sociais, bem como a observação realizada ao longo do tempo com estes alunos que frequentavam o espaço onde ficavam os computadores na escola, ocorreu pensar como os jogos poderiam contribuir para que a aprendizagem da Língua Inglesa estivesse ligada a um contexto comunicativo. Dessa forma, algumas possibilidades de situações de aprendizagem foram identificadas a partir do contexto do jogo. Uma situação para cada jogo será descrita a seguir.

Situação *The Sims Social*: A partir da visita do Sim a um amigo, surgem diferentes possibilidades de uso da Língua Inglesa na interação entre os Sims. Ambos podem se engajar em conversas que são determinadas pelo jogo quando o Sim visitante clica na imagem no amigo:



Figura 1. Balões de conversa entre os Sims

Os Sims podem falar sobre o tempo, se elogiar, flertar, conversar, falar sobre amenidades e até se insultar. Nestas situações proporcionadas no jogo, há diferentes oportunidades para explorar o uso da Língua Inglesa usando as figuras que aparecem.

Situação *Wetopia*: A partir do contexto do jogo que trata de uma comunidade sustentável, é possível vislumbrar situações em que os jogadores tenham que descrever, em Língua Inglesa, os lugares que desejaram abrir, que materiais necessitaram, quanto gastaram do seu dinheiro digital virtual (joy), que prioridades desejam estabelecer para a manutenção da sua cidade etc. Sendo uma cidade, há espaço para usar a Língua Inglesa para trabalhar com localizações, distâncias, direções, etc. Além disso, podem entrar na cidade do amigo vizinho e também serem desafiados a opinar sobre a cidade do amigo, sugerir melhorias, etc.

As possibilidades para aprender Língua Inglesa no ambiente destes jogos sociais digitais tem o foco na aprendizagem de língua estrangeira a partir de uma abordagem para o desenvolvimento da competência comunicativa. O ensino de língua estrangeira ao longo de décadas foi apoiado somente no domínio de regras e estruturas. Esta abordagem estruturalista começou a ser questionada por Chomsky [4], porém foi o sociolinguista e antropólogo Dell Hymes [8] que cunhou o termo competência

comunicativa definindo-a não apenas como o conhecimento de regras e estruturas mas também à habilidade de usar esse conhecimento: “ *competência depende tanto do conhecimento como da habilidade para o uso*”. A partir de Hymes, outros linguistas desenvolveram suas pesquisas como Canale e Swain [3]. Canale e Swain [3] articularam um quadro teórico de componentes da competência comunicativa. A partir de suas pesquisas realizadas na área da Linguística, propuseram uma teoria de competência comunicativa que incluíssem as seguintes competências: competência gramatical, competência sociolinguística, competência discursiva e competência estratégica. A competência gramatical inclui o conhecimento de itens lexicais, regras de sintaxe, semântica, fonologia, morfologia. A competência sociolinguística refere-se especificamente aos contextos sociais onde a língua é usada. Nesta competência é importante ter o conhecimento do **que** dizer em uma determinada situação e de **como** dizer. A competência discursiva é definida como o domínio que o sujeito usuário da língua deve possuir de como combinar formas gramaticais e significados para conseguir se expressar com coerência e coesão. A competência estratégica manifesta-se para compensar o conhecimento incompleto, as falhas na comunicação. Quando não é possível se lembrar de um determinado termo como exemplo *train station*, o sujeito pode estrategicamente parafrasear para “*the place for trains*”.

Foi a partir dessa perspectiva teórica que buscamos compreender como as interações dos participantes com o jogo *The Sims Social* e *Wetopia* e, entre eles, poderiam favorecer o desenvolvimento da competência comunicativa na aprendizagem da segunda língua, nesse caso a Língua Inglesa, bem como compreender como seria a aceitação e o interesse no uso de um jogo, originalmente criado para entretenimento, agora utilizado num contexto educacional.

3. METODOLOGIA

Sendo a pesquisa qualitativa de natureza exploratória, a metodologia utilizada para nos ajudar a compreender a questão acima exposta, foi o estudo de caso. Assim, foram escolhidos os participantes que integraram dois grupos fechados no Facebook para a produção de dados. Os participantes tinham idade entre 11 e 13 anos. Um grupo entre 12 e 13 anos escolheu o jogo *The Sims Social* e assim foi denominado. O grupo cuja faixa etária era de 11 anos escolheu o jogo *Wetopia*. As escolhas por estes jogos se deu por serem jogos, que na época da pesquisa haviam sido lançados recentemente pelo Facebook e os participantes estavam curiosos para jogá-los. O grupo *The Sims Social* contava com 7 participantes e o grupo *Wetopia* com 5. Estes participantes eram estudantes de Língua Inglesa e como mencionado anteriormente, eram também meus alunos. Assim, minha atuação ocorria como professora e participante da pesquisa, mediando os grupos e propondo desafios de Língua Inglesa a partir do contexto do jogo articulado com a aula de inglês, bem como pesquisadora. Um cronograma com datas e horário foi organizado para que o grupo se encontrasse para jogar em conjunto. Os encontros síncronos aconteceram de uma a duas vezes por semana com duração de 45 minutos, durante sessenta dias, totalizando 7,5 horas. Os alunos continuaram a jogar fora desse momento de forma assíncrona, e suas interações ficavam registradas na página do grupo no Facebook através do espaço para comentários. Semanalmente, havia um desafio, contextualizado com o jogo, na página do grupo, que estava relacionado ao tópico abordado em sala de aula. Os participantes acessavam a página do grupo para resolver o desafio proposto através do jogo.

Nos momentos em que os participantes jogavam em conjunto, as interações aconteciam através de chat aberto na página do grupo no Facebook e das postagens no mural dos grupos. Os desafios propostos, tanto no *chat* como na página dos grupos, foram nomeados de situações de aprendizagem para fins de análise de dados. Os participantes acessavam a página do grupo em sala de aula e fora dela para resolver os desafios, registrando-os por escrito como comentário na página. Após o período de jogo ter se completado, os participantes foram entrevistados com perguntas abertas sobre a experiência do jogo e da aprendizagem da língua inglesa. O conteúdo dos dados, a partir das situações de aprendizagem e das entrevistas semi-estruturadas, foram analisados a fim de buscar elementos que nos ajudassem a compreender a questão de pesquisa, a qual estava relacionada ao desenvolvimento das competências comunicativas e ao interesse pelo uso do jogo social digital para fins de educacionais.

4. RESULTADOS

Em relação a possibilidade de encontrar no contexto dos jogos sociais digitais uma maneira de desenvolver competência comunicativa, a pesquisa pôde responder que houve tal favorecimento. Um exemplo de situação de aprendizagem do grupo *The Sims Social* é exemplificada a seguir. Ao começar a jogar *The Sims Social*, os participantes escolhiam suas características físicas, roupas e personalidade. Na sala de aula presencial física, um dos tópicos que já havia sido trabalhado com o grupo foi como realizar a descrição física individual e dos colegas, bem como vestuário e características pessoais também. Nesse momento houve possibilidade de relacionar o jogo com um assunto já abordado, tendo a chance de contextualizá-lo. Os participantes, após criarem o seu Sim, foram desafiados a colocar a sua descrição na página do grupo, ler e interagir com as descrições feitas pelos colegas.



Figura 2. Visualização das descrições físicas dos Sims

O jogo, através da situação de aprendizagem proposta ‘*Describe your Sim*’, proporcionou a oportunidade para que os participantes pudessem não só se apropriar de palavras referente a descrição física, mas usá-las para o fim de elaborar uma descrição. Observa-se ainda que em determinado momento, um deles escreve *sneakers* acrescentando C (*sneackers*) e é corrigido por um outro participante. Logo em seguida há uma mediação ‘*I think he meant sneakers, but we understood, right?*’ Aqui, verifica-se que a forma não abalou o significado do que se desejava expressar, pois o erro de ortografia não comprometeria a ideia, porém verifica-se o emprego de um participante reescreve a palavra ‘*sneackers*’ com ponto de interrogação repetidos (???) para chamar a atenção do colega para como ele havia se expressado. Este é um exemplo de competência estratégica que emanou da situação em virtude de uma falha na comunicação e na compreensão. Portanto, nesta situação de aprendizagem, evidenciou-se a ocorrência de **competência comunicativa gramatical e estratégica**.

De acordo com a representação dos participantes sobre o que haviam acrescentado ao seu conhecimento de inglês, todos colocaram nas entrevistas semi estruturadas, que o vocabulário havia crescido. O vocabulário faz parte da competência gramatical e tal competência pode ser muito favorecida, tanto por meio do jogo *The Sims Social*, quanto do *Wetopia*, no que diz respeito à forma e estruturas linguísticas para a comunicação. A competência discursiva foi favorecida a partir das situações em que os participantes tinham que fazer relatos de forma coerente e coesa. A competência sociolinguística emergiu nos momentos em que os participantes precisaram aliar a forma ao contexto em que estavam inseridos no jogo. Por fim, o desenvolvimento da competência estratégica foi bastante favorecida pelo jogo, pois os participantes necessitavam interpretar e negociar significados constantemente enquanto jogavam, principalmente quando acontecia alguma falha na comunicação. Sendo assim, a pesquisa pode responder a essa questão, em que evidenciou como o ambiente dos jogos sociais digitais oportunizou favorecer o desenvolvimento da competência comunicativa na aprendizagem de Língua Inglesa.

No que diz respeito ao interesse dos participantes ao utilizar um jogo para fins educacionais, a pesquisa constatou através da análise de conteúdo das entrevistas semi-estruturadas, que os jogos sociais digitais, cujo objetivo principal é de entreter, despertaram interesse nos participantes ao serem utilizados em um contexto de aprendizagem da Língua Inglesa. O termo s recorrente nos relatos dos 12 participantes foi “divertido”. A partir destes dados, compreende-se como tais jogos podem ser utilizados para fins de aprendizagem de diferentes áreas de conhecimento, uma vez que seu caráter lúdico seja preservado, mantendo-se o divertimento que é inerente ao jogo. O jogo foi além da sua função de entreter e, os participantes se mantiveram na proposta interessados e motivados. Além do divertimento, os grupos atribuíram também à atuação da professora parte da motivação pela proposta. Todos os participantes colocaram que o fato da professora estar jogando com eles os motivava durante o jogo, e isso foi entendido como algo positivo.

5. CONCLUSÕES

Diante de todo o processo de pesquisa desenvolvido é possível dizer que tais jogos sociais digitais se constituíram enquanto ambiente educacional, favorecendo o desenvolvimento da

competência comunicativa na aprendizagem da Língua Inglesa e gerando o interesse pela aprendizagem através e com o jogo.

É importante pensar, a partir desta pesquisa, em modos de ensinar e aprender que contribuam para a produção individual e coletiva do conhecimento. O uso de mídias sociais digitais e dos jogos sociais digitais na Educação ainda é muito incipiente no contexto das escolas. Há, ainda, muita resistência e até ignorância por parte dos educadores, gestores e pais de como utilizar estes meios para propiciar aprendizagem em qualquer área de conhecimento. O modelo de ensino e de aprendizagem encontrado nas escolas é ainda, predominantemente empirista, em que o educador, em vez de criar relações na interação com os seus educandos, constitui-se como um treinador, somente transmitindo e reproduzindo as informações. Diante disso, em relação ao uso dessas tecnologias digitais na Educação, são necessárias mais pesquisas e estudos nesta área, pois ainda há limitações quanto à quantidade e profundidade de pesquisas desenvolvidas com o objetivo de compreender o uso educativo de mídias sociais digitais e jogos sociais digitais em processos de ensino e de aprendizagem de Língua Inglesa, bem como de outras áreas.

Neste sentido, é importante refletir como promover aprendizagem pensando nestes sujeitos que estão na escola hoje, que interagem em um mundo digital, em constante conexão, em rede. Poder proporcionar espaços para que os sujeitos possam ser autores de sua aprendizagem e co-participantes ativos na aprendizagem dos demais é um dos desafios do meio educacional atual. Desta forma, acreditamos ser fundamental pensar a Educação atual com e a partir do uso de diferentes tecnologias digitais, que são as tecnologias desse tempo histórico e social.

6. REFERÊNCIAS

- [1] Alves, Lynn R. G. (et al). Jogos Eletrônicos: mapeando novas perspectivas. Florianópolis: Visual Books, 2009.
- [2] Castells, M. A sociedade em rede. 4. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2000.
- [3] Canale, Michael; Swain, Merrill. Theoretical Bases of Communicative Approaches to Second Language Teaching and Testing. Applied Linguistics, 1 1980
- [4] Chomsky, Noam. [Aspects of the Theory of Syntax](#). Cambridge, USA: MIT Press, 1965.
- [5] Crystal, David. On what a tangled web we weave. 2004. Disponível em: <<http://www.davidcrystal.com>>. Acesso em: 03 abr. 2013.
- [6] Gee, James. Literacy, Video Games and Popular Culture. 2008. Disponível em: <<http://www.jamespaulgee.com/node/23>>. Acesso em: 17 abr. 2012.
- [7] Huizinga, Johan. Homo Ludens. São Paulo: Editora Perspectiva, 2000.
- [8] Hymes, Dell. On communicative competence. In: PRIDE, J.B.; HOLMES, J. Sociolinguistics: selected readings. Harmondsworth: Penguin. 1972.
- [9] Moita, Filomena. Game on: jogos eletrônicos na escola e na vida da geração @. Campinas: SP: Editora Alínea, 2007.
- [10] Piaget, Jean. A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação. Rio de Janeiro: LTC, 1990.
- [11] Warschauer, Mark. Computer-mediated collaborative learning: theory and practice. The Modern Language Journal. v. 81, issue 4, 1997.