

SIMPÓSIO AT191

START AND PLAY: AS REPRESENTAÇÕES DOS ALUNOS NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM DE INGLÊS.

CAJAZEIRA, Roselma Vieira¹
Universidade Federal da Bahia – UFBA
(roselmacajazeira@hotmail.com)

Resumo: Este trabalho tem por objetivo apresentar o resultado de uma pesquisa desenvolvida com alunos do nono ano do Ensino Fundamental II, estudantes de inglês de uma escola pública na cidade de Eunápolis. Na ocasião, a pesquisa contou com a participação de nove estudantes (13 a 16 anos) que se disponibilizaram para falar de suas experiências nas aulas de inglês a partir do uso dos jogos online como possibilidade de aprendizagem desse idioma. O presente trabalho se propõe investigar quais as representações dos alunos diante do uso de jogos online como metodologia de ensino de inglês, de forma que eles passassem a ser estudantes autônomos, participativos e atuantes nessas aulas. Esta pesquisa é de cunho etnográfico e se utilizou da aplicação de questionário para coletar e analisar os dados com base nas discussões de autores tais como Leffa (2012), Celani (2006), Campos (2011), dentre outros. O estudo conclui que o uso dessa estratégia metodológica fez com que os alunos se sentissem mais entusiasmados para aprender e interagir com a língua, visto que, no jogo, além da amplitude de vocabulário, eles interagem com os personagens e aprendem o idioma de forma mais prazerosa.

Palavras-chave: Jogos online; Ensino de Inglês; Representação.

START AND PLAY: THE REPRESENTATIONS OF STUDENTS IN THE PROCESS OF TEACHING AND LEARNING OF ENGLISH.

Abstract: The work is result of a research with ninth grade students of Elementary School, in a public school in Eunápolis city. In this occasion, the search was attended by nine students (13 to 16 years old) they made available to talk about their experience in English classes from the use of online games as a possibility of learning that language. The present work intends to investigate the representations of the students about the use of online games as a form of English's teaching, so that they will become autonomous students, participator and active in these classes. This research is based on an ethnographic study and was used as a questionnaire to collect and analyze the data based on the discussions of authors such as Leffa (2012), Celani (2006), Campos (2011), among others. The study concluded that use the methodological strategy made

¹ Doutoranda do programa em Língua e Cultura (UFBA), integrante do grupo de pesquisa Núcleo de Estudos em Língua, Cultura e Ensino- LINCE (CNPq), professora da Educação Básica.

the students feel more enthusiastic to learn and interact with language, since, with use online game, in addition to the expand vocabulary, students interacted with character and they learned english language more pleasurable.

Keywords: Online games; Teaching English; Representation.

Introdução

O ensino e aprendizagem de inglês tem sido um assunto bastante discutido no âmbito educacional. Isso porque a Língua Inglesa como segunda língua ou língua estrangeira é o idioma mais utilizado para a comunicação em diversos fins. Apesar desse contexto, na sala de aula, sobretudo na escola básica, os professores vêm enfrentando dificuldades para que o aprendizado desse idioma se torne prazeroso para o aluno, conforme salienta (Silveira, 2012). Com o advento da internet, os jovens e principalmente os adolescentes, procuram entretenimento e interação nos jogos online e se sentem motivados a aprender sobre essas ferramentas cada dia mais. Alguns trabalhos com essa temática, Silveira (2012), Santana (2014), Zonta; Keese; Nagao; Pilan (2017), apontam que atualmente os alunos das escolas básicas se sentem mais motivados a estudar o idioma quando o conteúdo são passados de maneira lúdica e dinâmica.

Diante disso, este trabalho objetiva-se analisar as representações dos alunos, do ensino Fundamental II em uma escola no município de Eunápolis-BA, acerca do uso de jogos online no ensino de Língua Inglesa. Para tanto, far-se-á uso de autores tais como: Paiva (2012), Valente (1993) Leffa (2012), dentre outros. Muitos professores, colegas, questionam-se sobre o que fazer para que as aulas de inglês possam ser atrativas aos alunos e dentro disso procuram buscar estratégias metodológicas que os auxiliem no ensino de inglês de maneira que os alunos se sintam inseridos no processo. Dessa forma, essa pesquisa se justifica pela necessidade de colaborar com pesquisas que fomentem mudanças na prática pedagógica e consequentemente na aprendizagem do aluno. Ao analisar os questionários respondidos pelos estudantes do ensino fundamental II, podemos perceber que os discentes passaram a sentir prazer nas aulas de inglês a partir da inserção dos jogos

online, além disso, desenvolveram, ainda de modo tímido, autonomia na fluência e escrita do idioma. Como contribuição para outros estudos na área, a análise e resultados desse trabalho, ao ser publicado tanto em site como também em revistas sobre ensino e aprendizagem de inglês, poderão encorajar outros educadores a fazer com que suas aulas passem a promover um aprendizado dinâmico e significativo.

1. A importância do uso de jogos online na Educação

A educação é o principal caminho para o desenvolvimento socioeconômico de um país Brasil (2006). Por esta razão, oferecer uma educação de qualidade para crianças, jovens e adultos é dar aos mesmos a oportunidade de adquirir conhecimento científico, obter postura cidadã e a possibilidade de provocar mudanças sociais no país (Brasil, 2006). De acordo com Santos (2012), isso inclui além de conhecimento científico, aulas dinâmicas, nas quais os alunos possam ser motivados a participar, o uso de equipamentos tecnológicos que ajudem a promover um aprendizado prazeroso. Dentro desse contexto, Campos e Oliveira (2009) afirmam que há uma necessidade frequente de modificação e atualização no ensino-aprendizagem de inglês de maneira que as abordagens possam se modificar e aprimorar apresentando novos métodos e técnicas de ensino. Isso porque o uso da internet e suas possibilidades de entretenimento crescem cada vez mais, principalmente entre jovens. Pesquisas feitas em sala de aula mostram que no tempo livre o que os jovens e adolescentes mais gostam é utilizar o celular e dentro dessas opções de uso está a preferência pelos jogos online, devido ao fato dos estudantes não encontrar neles apenas a diversão, mas um caminho prazeroso para aprender o idioma. Segundo estudos, Leffa (2012), na sala de aula de língua estrangeira alguns alunos se sentem intimidados a aprender a língua e não se sentem motivados a usá-la pelo fato de que a escolha dos recursos utilizados para ministrar a aula não contempla algumas dificuldades apresentadas pelos mesmos. Em contrapartida, Leffa (2012) afirma que o uso de jogos como prática pedagógica para o ensino de inglês possibilita ao aluno interagir com a língua,

arriscando o uso de algumas pronúncias ao assumir a característica de algum personagem no jogo, tornando-se um avatar.

Estudos na área da Psicanálise têm demonstrado o efeito benéfico de marionetes no tratamento de alguns distúrbios mentais (VAISBERG, 2002). Efeitos semelhantes também foram encontrados no ensino de línguas, principalmente no desenvolvimento da fala com alunos tímidos (ASHER, 2010): crianças extremamente introvertidas que se negam a conversar, tornam-se falantes fluentes quando se projetam em marionetes. (LEFFA et al., 2012, p. 28).

No meio virtual, especialmente nos jogos online, o jogador assume uma personalidade alternativa, incorporando virtualmente um personagem com qualidades e características próprias, ou seja, o jogador se torna um avatar, o que se assemelha ao uso de uma marionete. Segundo Leffa (2012), o fato do jogador desvincular-se de sua identidade real permite que pessoas mais introspectivas sintam-se mais confortáveis a expressar suas ideias. Entre outros fatores, o uso prazeroso bem como o interesse demonstrado pelos estudantes em relação aos jogos online, tem feito com que professores de inglês reflitam sobre a funcionalidade de suas aulas em relação ao aprendizado do aluno e começado a incluir em seu plano de aula o uso dos jogos online como prática. Ao avaliar sua prática constantemente o educador pode se questionar sobre as mudanças na forma de ensinar e não encará-las como enfrentamento e sim ser desafiado mudar sua prática, questionando sobre situações tais como: qual a importância do uso de jogos online na Educação? O que o meu aluno pode poderá associar a diversão com o aprendizado?

2. Estratégias metodológicas no ensino de Língua Inglesa

Quando falamos sobre metodologia de ensino é importante definir até que ponto o método empregado faz a diferença entre o sucesso e o fracasso da aprendizagem. Isso porque a pedagogia escolhida pelo professor deve ser flexível ao ponto de atender as necessidades da turma trabalhada para que dessa forma o objetivo da aprendizagem seja alcançado, conforme Kumaravadivelu (2003). Além disso, as inúmeras variáveis que afetam a

situação de ensino-aprendizagem, tais como cultura, política e identidade devem ser pensadas de igual forma para a escolha do método de ensino, principalmente no ensino de línguas. Assim, o método empregado para o ensino de inglês é um fator muito importante acordado entre teóricos tais como Leffa (2012).

Apesar da existência de vários métodos e abordagens para o ensino de língua inglesa como língua estrangeira, ou como segunda língua, a incansável busca pelo melhor método e pelas melhores técnicas e recursos pedagógicos. Dentro da mesma visão, afirma Hostetter (2004), que os jogos online podem ser utilizados com muito sucesso na educação, porque mudam as habilidades cognitivas dos aprendizes, justificando essa hipótese pela capacidade que a nova geração tem de processar uma carga enorme de informação ao mesmo tempo. Isso porque, segundo Leffa (2012), os jogos online são uma excelente ferramenta de aprendizagem, visto que eles podem se ajustar às dificuldades de acordo com as preferências ou as necessidades de cada jogador. Além disso, os jogos também podem ensinar raciocínio dedutivo e estratégias de memorização, auxiliando no desenvolvimento da psicomotricidade, principalmente porque exercitam a coordenação entre o olhar e a reação das mãos. Nessa perspectiva a internet, e mais especificamente os jogos online se tornam importantes aliados na prática pedagógica do professor de inglês, pois a partir desse uso os alunos podem passar a se envolver mais nas aulas e ver o aprendizado desse idioma de forma prazerosa, autêntica e dinâmica, como advoga Leffa (2012).

3. As representações dos alunos acerca do uso de jogos online no ensino de Língua Inglesa

Os estudos acerca do ensino e aprendizagem de uma língua estrangeira, em sua maioria, obtêm resultados da pesquisa com base nas representações que alunos e professores concebem diante das dificuldades de aprender e ensinar. A construção de narrativas, entrevistas e questionários são formas bem recorrentes de coletas de dados. Isso porque a linguagem, de certa forma, pode ser usada para representar as ideias e as concepções dos indivíduos. A

representação é uma concepção com um fundo cultural. Segundo Barcelos (1995), ao entender isso, pode-se compreender que as falas dos alunos não representam apenas sua individualidade, mas uma esfera organizacional maior. Os alunos constroem uma “cultura de aprender que, mais tarde, influenciará, quando professores, na cultura de ensinar restabelecendo um “círculo de recorrência” (BARCELOS, 1995, p. 44).

Nesse sentido, esse trabalho se propõe analisar os questionários respondidos pelos alunos do Ensino Fundamental II na disciplina de Inglês em uma escola básica no município de Eunápolis. Espontaneamente 9 participantes se disponibilizaram a falar de suas representações enquanto estudantes nas aulas de inglês. Diante da análise dos dados podemos observar que dentre os pesquisados, a maioria diz gostar de estudar inglês, porém esses mesmos alunos afirmam que os fazem desmotivados nas aulas de inglês em sua escola é a metodologia adotada pelo professor. Nesse sentido eles concordam que o professor de inglês da escola possui um conhecimento linguístico e cognitivo muito expressivo da Língua porém o que os fazem estar desmotivados nas aulas é o fato do uso de estratégias metodológicas com base na gramática da língua.

É necessário que se compreenda a finalidade do ensino da língua inglesa para que este processo passe a fazer sentido no seio escolar, assumindo o seu verdadeiro valor educativo, que vai muito além de simplesmente capacitar o aluno a usar uma determinada língua para fins comunicativos ou cumprir exigências legais. (ANJOS, 2011, p. 233)

Ao contrário disso, os alunos relatam que o interesse pelas aulas de inglês tomou uma posição contrária quando o professor da escola onde eles estudam começou a inserir o uso dos jogos online para mediar o aprendizado. Nessas aulas, os alunos se envolviam mais nas aulas, estudavam de forma colaborativa e utilizavam a língua de forma mais espontânea, pronunciando as palavras que fazem parte do vocabulário dos jogos e frases de comando.

Os jogos mais utilizados pelos alunos nessas aulas eram jogos que poderiam ser jogados em conjunto, embora cada jogador estivesse manuseando o seu aparelho de celular. Essas informações foram reforçadas nos relatos quando os alunos falaram de dois jogos, tais como “Let's to park” e “King of

thieves”. Nesses jogos os alunos citam que desde o título já foi possível aprender a Língua Inglesa, pois o vocabulário do título foi explorado e, além disso, a gramática foi analisada, como por exemplo, a palavra “thieves” que se refere ao plural da palavra “thief” e significa ladrão/ladões. Dessa forma, os jogos digitais são elementos cada vez mais presentes e marcantes no cotidiano das plataformas digitais. O fascínio e estímulo intuitivo dos jogos pode ser um aliado estratégico com diferentes funções, tornando o processo de ensino e aprendizagem muito mais gratificante para a execução de inúmeras tarefas.

Considerações Finais

Diante do que foi discutido nesse trabalho é possível compreender que é necessário que o ensino de Língua Inglesa seja algo prazeroso e prático na vida do aluno, pois esse conjunto de prática pode fazer com que esses educandos se envolvam nas aulas, participando de forma autônoma e que tenham um aprendizado significativo da língua. Ao interpretar os questionários dos alunos, a luz dos teóricos tais como Leffa (2012), Kumaravadivelo (2003), Celani (2006), dentre outros, foi possível perceber que inicialmente as habilidades linguísticas comunicativas deles não eram manifestadas nas aulas de inglês. Isso porque os estudantes se viam inibidos diante da metodologia de ensino adotada pelo professor, a qual dava prioridade ao ensino de gramática e vocabulários descontextualizados. A partir dos usos dos jogos online o olhar dos alunos sobre as aulas de inglês passou a ser afetuoso frente a um aprendizado autônomo, crítico e ativo.

Sabe-se que trabalhos como este está longe de obter respostas acabadas ou de produzir uma metodologia de trabalho que garanta o sucesso e a satisfação de professores e aprendizes. Porém, os docentes que almejam conviver com seus questionamentos encarando-os como desafios constantes que alimentam sua atitude crítico-reflexiva na vida e na sala de aula, poderão obter metodologias e práticas de ensino cada vez mais repletas de significativas.

Referências

ANJOS, F. A. **Qual a verdadeira finalidade do ensino da língua inglesa na escola?. Sociedade de Linguística Aplicada, Cultura Digital e Educação (SALA)**, jun. 2011. Disponível em <<http://www.sala.org.br/textos-em-la/qual-a-verdadeira-finalidade-do-ensino-da-lingua-inglesa-na-escola>>. Acesso em 01 de abril 2019.

BARCELOS, Ana Maria Ferreira. **A cultura de aprender língua estrangeira (inglês) de alunos formandos de letras**. 1995. 140 f. Dissertação (Mestrado em Linguística Aplicada) – Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 1995. Disponível em <http://www.uel.br/eventos/sepech/sepech12/arqtxt/PDF/vini_ciusoliveira.pdf>. Acessada: 10 d3 abril de 2019.

BRASIL. **Orientações curriculares para o Ensino Médio: linguagens, códigos e suas tecnologias**. Brasília: MEC, 2006. v.1.

CAMPOS, M. S. F; OLIVEIRIA, K. S. **Aprendizagem de língua inglesa através de jogos não didáticos**. Trabalho apresentado no XX CELLIP, Londrina, 2011.

CELANI, Maria Antonieta Alba (Org.). **Professores e formadores em mudança: Relato de um processo de reflexão e transformação da prática docente**. São Paulo: Pontes, 2006.

KUMARAVADIVELU, B. **Beyond Methods: Macro strategies for Language Teaching**. New Haven & London: Yale University Press, 2003.

LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. **Metodologia do trabalho científico**. São Paulo: Atlas, 1991.

LEFFA; BOHN; DAMASCENO; MARZAR. **Quando jogar é aprender: o videogame na sala de aula**. In: Rev. Est. Ling., Belo Horizonte, v . 20, n. 1, p. 209-230, jan./jun. 2012.