



# 7º CONGRESSO BRASILEIRO DE EXTENSÃO UNIVERSITÁRIA



07 a 09 de setembro de 2016

## LABORATÓRIO DE IDIOMAS: USO DE GAMES NO ENSINO APRENDIZAGEM DE LÍNGUA INGLESA

Área temática: Educação

Ana Maria Zanoni da Silva<sup>1</sup>;

<sup>1</sup> Universidade do Estado de Minas Gerais – UEMG – Unidade de Frutal; Professora do Departamento de Linguística, Letras, Comunicação e Artes da Universidade do estado de Minas Gerais, UEMG, Unidade de Frutal;

### Resumo

O presente trabalho tem por objetivo apresentar uma das ações desenvolvidas, durante os anos de 2014 e 2015, por bolsistas do Projeto Laboratório de Idiomas, que envolve alunos dos cursos de Comunicação Social, reunidos por meio do Programa de Apoio a Extensão (PAEX) da Universidade do Estado de Minas Gerais. O projeto de extensão intitulado de Laboratório de Idiomas objetiva unir conhecimentos provenientes da tecnologia de informação com as metodologias de ensino de línguas estrangeiras, a fim de incentivar e promover a aprendizagem de língua inglesa. Sendo assim, umas das ações desenvolvidas pelo projeto, visou o oferecimento de aulas de língua inglesa aos alunos do quarto ano do Ensino Fundamental da Escola Municipal Vicente de Paula, localizada em Frutal- MG, que ainda não haviam travado contato formal com esse idioma. A fim de despertar o gosto pela aquisição de língua inglesa, foram utilizados games, disponibilizados gratuitamente na internet, para trabalhar a aquisição de vocabulário, nas quatro habilidades *speaking*, *listening*, *writing* e *reading*. Os resultados das aulas, cujos conteúdos foram ministrados por meio de games, mostraram-se positivos, uma vez que, em média, 75% dos alunos assimilaram os conteúdos oferecidos.

Realização:



Parceiros:



Apoio:



ISBN: 978-85-93416-00-2





# 7º CONGRESSO BRASILEIRO DE EXTENSÃO UNIVERSITÁRIA



07 a 09 de setembro de 2016

PALAVRAS-CHAVE: língua inglesa, games, ensino/aprendizagem.

## 1. Introdução

O desnivelamento dos graduandos, no que diz respeito ao conhecimento básico de língua inglesa, motivou o desenvolvimento de atividades de extensão e pesquisas visando obter as informações necessárias para a criação de um núcleo de estudos, no qual se unissem conhecimentos da tecnologia de informação com abordagens de ensino de língua estrangeira, objetivando incentivar e promover a aprendizagem de língua inglesa, bem como desenvolver materiais didáticos e pedagógicos, através do entrecruzar desses conhecimentos.

O conhecimento de uma língua estrangeira, sobretudo pelos profissionais, cujas atividades requerem o intercâmbio de informações com diferentes países, constitui um dos aspectos essenciais à formação. Com o processo de globalização, o inglês tornou-se um dos principais veículos de comunicação nos meios diplomáticos, comerciais, turísticos, esportivos, científicos, tecnológicos etc. A importância da língua inglesa como canal de comunicação, no processo de interação entre as diferentes etnias no mundo globalizado, fica explícita no PCNs de Língua Estrangeira que ressalta a importância da inserção da disciplina de língua estrangeira, bem como mostra se tratar de um conhecimento essencial, porque possibilita “ao estudante aproximar-se de várias culturas e, conseqüentemente, propiciam sua integração num mundo globalizado”. (BRASIL, 1999, p. 43)

A aprendizagem de outras línguas promove o engajamento discursivo e cultural, porém, para que o processo de ensino/aprendizagem ocorra de forma satisfatória faz-se necessária a reflexão a respeito da abordagem e da metodologia de ensino a ser utilizada pelo professor. Geralmente, o ensino de línguas volta-se para o domínio do sistema formal da língua objeto, visando proporcionar ao aluno as habilidades de falar, entender, ler e escrever, habilidades estas essenciais à comunicação em situações reais. Porém, em sala de aula, ainda prevalecem os preceitos do método tradicional e da modalidade escrita, com poucos momentos de prática oral em situações cotidianas reais. Por método

Realização:



Parceiros:



Apoio:



ISBN: 978-85-93416-00-2





# 7º CONGRESSO BRASILEIRO DE EXTENSÃO UNIVERSITÁRIA



07 a 09 de setembro de 2016

tradicional entende-se, de um modo geral, aquele em que a aprendizagem ocorre por meio da tradução do texto da língua em processo de aprendizagem, bem como pelo uso das regras gramaticais. De acordo com Freitas, no método de tradução e gramática:

(...) a capacidade de se comunicar oralmente na língua alvo não é um objetivo de ensino, mas sim a leitura, que é justamente a habilidade a ser desenvolvida além da escrita. A língua estrangeira não é usada em sala senão como material de tradução, que é uma meta importante para o aluno, sendo inclusive, questão principal na avaliação. Deve-se estar ciente das regras gramaticais da língua alvo, memorizar vocabulário, conjugações verbais e outros itens gramaticais (2009, p.1).

A adoção do método tradicional pode, em determinadas situações, provocar o desinteresse do aluno, uma vez que as atividades propostas priorizam a tradução do texto e os preceitos gramaticais. Uma das formas de despertar o interesse pela aprendizagem consiste em utilizar, durante as aulas, atividades lúdicas, como, por exemplo, jogos.

O jogo com fins educativos foi consolidado no século XVI, como um facilitador das tarefas de ensino, porém, segundo Kishimoto (1998), atualmente, o significado de jogo na educação está vinculado às funções lúdica e educativa. Ao jogar o aluno sente prazer e, ao mesmo tempo, adquire novos conhecimentos sobre um dado tema. No que diz respeito do uso de games no ensino de língua estrangeira, Tumolo, em *Recursos Digitais e Aprendizagem de Inglês como Língua Estrangeira*, partindo do princípio que os jogos em geral, por envolverem uma situação que carece de solução, afirma serem eles uma das formas de se apreender conteúdos e conceitos sobre um determinado tema, como se constata a seguir:

Jogos podem ser usados para fins didáticos, independente de serem originalmente criados para esse fim. Em geral, todos eles envolvem alguma aprendizagem, tendo sempre alguma situação constituída como problema, que precisa ser resolvida como resultado da ação do jogador. Jogos educativos, por outro lado, pretendem auxiliar na construção de algum conhecimento e/ou desenvolvimento de alguma habilidade, específicos como programados. Eles são feitos para aprender conteúdos, expandir conceitos e desenvolver habilidades. Em geral, os jogos educativos têm um papel lúdico, que estimula a motivação dos aprendizes que, por sua vez, é um fator determinante para qualquer aprendizagem, auxiliando na formação de memória de longo prazo. (2014, p.17)

Realização:



Parceiros:



Apoio:



ISBN: 978-85-93416-00-2





# 7º CONGRESSO BRASILEIRO DE EXTENSÃO UNIVERSITÁRIA



07 a 09 de setembro de 2016

Em busca de alternativas para despertar o gosto pela aprendizagem de língua inglesa surgiu a ideia de criar um projeto de extensão, no qual fosse possível desenvolver atividades de extensão e pesquisas, visando unir conhecimentos oriundos da tecnologia de informação com aqueles provenientes da área de comunicação, com o objetivo de incentivar e promover a aprendizagem de língua inglesa, na comunidade interna e externa da UEMG – Unidade de Frutal.

Sendo assim, este trabalho tem por objetivo apresentar uma das ações desenvolvidas, durante os anos de 2014 e 2015, por bolsistas do Projeto Laboratório de Idiomas, a qual consiste em oferecer aulas de língua inglesa aos alunos do quarto ano do Ensino Fundamental da Escola Municipal Vicente de Paula, localizada em Frutal, Minas Gerais.

## 2. Material e Metodologia

Visando ampliar o acesso à aprendizagem de língua inglesa, em 2014, foi efetuada uma parceria com a Escola Municipal Vicente de Paula, localizada em Frutal/MG, para oferecer aulas de inglês aos alunos do quarto ano, que ainda não tinham contato formal com o referido idioma.

Para facilitar a execução das ações, o trabalho foi dividido em duas etapas complementares. Primeiramente, efetuou-se uma pesquisa bibliográfica exploratória voltada para uso das tecnologias de sistemas de informação na educação, sobretudo no desenvolvimento de jogos, *softwares*, aplicativos etc, bem como a respeito das metodologias de ensino/ aprendizagem de língua inglesa.

De posse dos dados coletados na pesquisa bibliográfica, realizou-se uma pesquisa exploratória, com o objetivo coletar games, disponibilizados gratuitamente na internet, cujo conteúdo estivesse voltado para o ensino de substantivos em língua inglesa, tais como: cores, animais, frutas, cores, números etc. Esses games foram utilizados, no decorrer das aulas, como ferramentas promotoras da aprendizagem de substantivos em língua inglesa.

Realização:



Parceiros:



Apoio:



ISBN: 978-85-93416-00-2



# 7º CONGRESSO BRASILEIRO DE EXTENSÃO UNIVERSITÁRIA

07 a 09 de setembro de 2016



Após a organização do material, foram iniciadas as aulas, para os alunos do quarto ano do Ensino Fundamental da escola Municipal Vicente de Paula, por meio de encontros semanais, com duração de cinquenta minutos cada, às segundas-feiras, nos períodos matutino e vespertino, durante o segundo semestre dos anos de 2014 e 2015, respectivamente. Após a explorar os conteúdos, foram realizadas avaliações para verificação da aprendizagem. Em seguida, efetuou-se a tabulação dos dados, a fim de constatar aproveitamento dos conteúdos trabalhados, bem como interesse e interação dos alunos no decorrer das aulas.

### 3. Resultados e Discussões

A revisão da literatura mostrou uma lacuna na formação dos alunos das séries iniciais, porque, a importância do conhecimento linguístico diversificado, na preparação do aluno para o exercício da cidadania, no desempenho profissional e a inclusão da língua estrangeira no Currículo do Ensino Fundamental, foi estabelecida pela Lei n. 9394/97, Art.26, parágrafo 5, apenas para alunos da “quinta série”, como se contata a seguir: “Na parte diversificada do currículo será incluído, obrigatoriamente a partir da quinta série, o ensino de pelo menos uma língua estrangeira moderna, cuja escolha ficará a cargo da comunidade escolar dentro das possibilidades da instituição”. (BRASIL, Lei n. 9394, 1997, p. 26). Aos alunos das séries iniciais, portanto, não são oferecidas aulas de língua estrangeira, fato prejudicial à aprendizagem, uma vez que, o aluno só terá contato formal, por exemplo, com a língua inglesa, na quinta série, período que corresponde ao atual sexto ano, em consonância com a lei nº 11.274 que regulamenta o Ensino Fundamental de 9 anos.

Constatou-se que a utilização de jogos na aprendizagem de conteúdos específicos não é nova, porque, Platão, tal como afirma Almeida (1998), já defendia o jogo como um meio de aprendizagem prazeroso e significativo, afirmando que assimilação de conteúdos das diferentes disciplinas poderia ocorrer por meio de atividades lúdicas.

Ao refletir sobre inclusão dos jogos no processo de aprendizagem, Jean Piaget conclui que “os jogos não são apenas uma forma de desafogo ou entretenimento para

Realização:



Parceiros:



Apoio:



ISBN: 978-85-93416-00-2





# 7º CONGRESSO BRASILEIRO DE EXTENSÃO UNIVERSITÁRIA



07 a 09 de setembro de 2016

gastar energias das crianças, mas meios que contribuem e enriquecem o desenvolvimento intelectual”. (PIAGET, 1976).

O desenvolvimento adequado das habilidades de se expressar em uma dada língua, requer a adoção de métodos de ensino que não visem apenas os aspectos gramaticais e fonológicos, mas também a aquisição e a ampliação de vocabulário, uma vez que o domínio lexical facilita a comunicação em situações de uso concreto de uma determinada língua. A relevância da aquisição de vocabulário foi demonstrada por Antunes ao afirmar ser o léxico:

Um depositário dos recortes em que cada comunidade vê o mundo, as coisas que o cercam, o sentido de tudo. Por isso é que o léxico expressa, magistralmente, a função da língua como elemento que confere às pessoas identidade: como indivíduo e como pertencente a um grupo. (Antunes, 2007, 42- 43).

Visando ampliar o vocabulário e tornar a aprendizagem dos substantivos em língua inglesa mais prazerosa, foram selecionados games disponibilizados gratuitamente na internet, tais como: Jogo da memória, Caça-palavras, Corrida dos números, e *Color game*. Esses jogos foram utilizados no decorrer das aulas de língua inglesa oferecidas aos alunos do quarto ano do Ensino fundamental da Escola Municipal Vicente de Paula, no período que compreende os anos de 2014 e 2015.

Em 2014, quatro turmas, dos períodos matutino e vespertino, perfazendo um total a setenta e dois alunos, tiveram acesso às aulas. Ao todo foram oferecidas doze aulas para cada turma, perfazendo um total de quarenta e oito aulas. Para promover a assimilação, por exemplo, do nome dos números em língua inglesa, foi utilizado o jogo “Corrida de Números”, que além de trabalhar os nomes, explora também as quatro operações matemáticas (adição, subtração, multiplicação, divisão), tal como mostra a imagem abaixo:

Realização:



Parceiros:



Apoio:



ISBN: 978-85-93416-00-2



# 7º CONGRESSO BRASILEIRO DE EXTENSÃO UNIVERSITÁRIA

07 a 09 de setembro de 2016



Fonte: Página dos jogos online grátis<sup>1</sup>

Em nota de rodapé: <sup>1</sup> disponível em: <<http://jogosonlinegratis.uol.com.br/jogoonline/aprender-ingles/>>. Acesso em maio. 2014.

Para jogar, formava-se uma dupla e cada integrante escolhia uma das tartarugas. Para deslocá-las era preciso acertar o resultado da operação proposta. Na imagem acima, está disponível a soma  $1+5$ , e o aluno efetuava a soma, chegava ao resultado, e clicava sobre a palavra *six*. Após o término do jogo, realizava-se a verificava-se a aprendizagem do conteúdo trabalhado. Como um dos objetivos do projeto era despertar o gosto pela aprendizagem de outro idioma, as atividades de verificação foram elaboradas de forma próxima àquelas propostas nos jogos computadorizados. Uma das formas de verificação da aprendizagem, por exemplo, consistia em aplicar um exercício simples, no qual os alunos identificavam o número, escreviam e treinavam a pronúncia do numeral em inglês.

Após realizarem a atividade de verificação, foi efetuado o tabulamento dos dados e foi possível constatar que o trabalho com games facilitou a aprendizagem do conteúdo trabalhado, tal como mostra o gráfico abaixo:

Realização:



Parceiros:



Apoio:

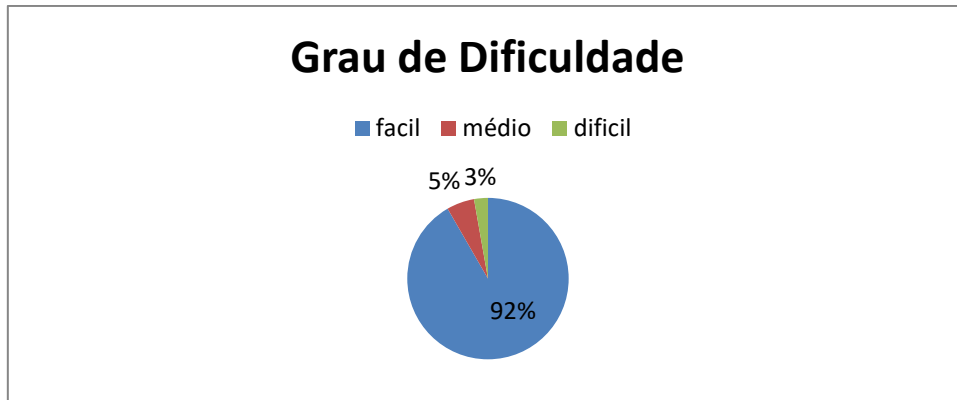


ISBN: 978-85-93416-00-2



# 7º CONGRESSO BRASILEIRO DE EXTENSÃO UNIVERSITÁRIA

07 a 09 de setembro de 2016



Fonte: Elaborada pelos autores

O gráfico retrata o grau de dificuldade dos alunos em relação à realização da tarefa proposta no game, cujo conteúdo versava sobre o nome dos números em inglês. Foi constatado que 92% dos alunos acharam fácil trabalhar o conteúdo proposto. Levando-se em consideração que os alunos ainda não tinham um contato formal com a língua inglesa, o percentual apresentado mostrou a relevância do trabalho com games como uma das ferramentas promovedoras do processo de ensino/aprendizagem.

Em 2015, a parceria com a Escola Municipal Vicente de Paula foi mantida e as aulas começaram em agosto, com encontros semanais, realizados às segundas-feiras, com duração de cinquenta minutos cada aula. Ao todo foram três turmas do quarto ano perfazendo um total de oitenta alunos e trinta e nove aulas ministradas.

Na primeira aula, por exemplo, foi trabalhado cores, primeiramente em sala de aula e, posteriormente, efetuou-se a retomada do tema, utilizando o game *Rainbow*, como mostra a imagem abaixo.

ISBN: 978-85-93416-00-2

Realização:



Parceiros:



Apoio:

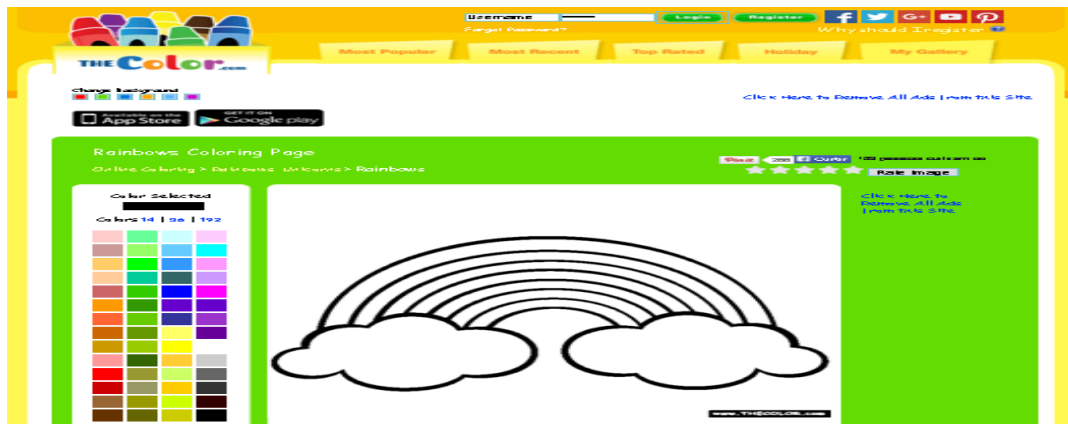






# 7º CONGRESSO BRASILEIRO DE EXTENSÃO UNIVERSITÁRIA

07 a 09 de setembro de 2016



Fonte: Página thecolor na internet<sup>1</sup>

Em nota de rodapé: <sup>1</sup> disponível em: < <http://www.thecolor.com/Coloring/Rainbows.aspx>>. Acesso em aosto. 2015.

Para jogar os alunos recebiam comandos em língua inglesa, oferecidos pela bolsista, e pintavam a faixa do arco íris correspondente ao número e a cor. Ao final do game *Raimbow*, o índice de aproveitamento atingiu 80%.

Sendo o público alvo desta ação extensionista, desenvolvida pelo Laboratório de Idiomas, alunos do quarto ano do Ensino Fundamental de uma escola pública, que ainda não tinham um contato formal com a língua inglesa, foi possível observar que o uso das tecnologias de informação, sobretudo de games computadorizados, constitui uma ferramenta eficiente para despertar a atenção e promover o gosto, bem como a aprendizagem de línguas estrangeiras.

## 4. Conclusão

Na concepção de Wright, Betteridge e Buckby (1998), o trabalho com jogos promove a motivação, pois ao mesmo tempo em que eles exercem a função lúdica também lançam desafios. Ao jogar o aluno usa língua em contextos reais, fato que desperta o interesse de aprender. Ao recorrer aos games, voltados para aquisição e ampliação do léxico, foi possível constatar a importância da inclusão de língua estrangeira nas séries iniciais, pois os alunos demonstraram interesse e foram motivados por meio da adoção do uso de jogos computadorizados como uma das ferramentas favoráveis ao ensino aprendizagem de língua inglesa.

Realização:



Parceiros:



Apoio:



ISBN: 978-85-93416-00-2





# 7º CONGRESSO BRASILEIRO DE EXTENSÃO UNIVERSITÁRIA

07 a 09 de setembro de 2016



Após dois semestres de trabalho com as atividades de extensão na escola parceira do projeto, ao todo foram ministradas oitenta e sete aulas de língua inglesa para sete turmas do Ensino Fundamental da Escola Municipal Vicente de Paula, perfazendo um total de 152 alunos atendidos pelo projeto.

Ao analisar o desempenho dos alunos na aquisição de vocabulário, por meio de realização de avaliações ao final de cada conteúdo trabalhado, constatou-se que, em média, 75% dos alunos assimilaram os conteúdos. Quanto ao estímulo e a aprendizagem de língua estrangeira, o resultado foi satisfatório, porque ao realizarem as avaliações para o diagnóstico da aprendizagem do vocabulário trabalhado em sala, foi possível constatar que 90% dos alunos assimilaram as palavras e conseguiam entender o que estava sendo dito, pronunciar e escrever os nomes de frutas, animais, números etc. O trabalho com games mostrou-se muito profícuo, no que tange o ensino/aprendizagem de língua inglesa pelos alunos da escola parceira, e, em 2016, as aulas tiveram seu início no primeiro semestre.

## 5. Referências

ALMEIDA FILHO, J.C.P. **Dimensões comunicativas no ensino de línguas.** Campinas: Pontes, 1993.

ANTUNES, Irandé. *Muito Além da Gramática*: por um ensino de línguas sem pedras no caminho. São Paulo, Parábola Editorial, 2007.

BRASIL, Ministério da Educação, Secretaria de Educação. **Parâmetros Curriculares Nacionais de Língua Estrangeira Moderna. Ministério da Educação. Secretaria de Educação.** Brasília:Ministério da Educação,1996.

BRASIL. MEC. **Parâmetros Curriculares nacionais: língua estrangeira / ensino fundamental.** Brasília: MEC/SEF, 1998.

Realização:



Parceiros:



Apoio:



ISBN: 978-85-93416-00-2



# 7º CONGRESSO BRASILEIRO DE EXTENSÃO UNIVERSITÁRIA



07 a 09 de setembro de 2016

PIAGET, J. **Psicologia e Pedagogia**. Trad. Por Dirceu Accioly Lindoso e Rosa Maria Ribeiro da Silva. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1976.

TUMOLO, Celso. Recursos digitais e aprendizagem de inglês como língua estrangeira. In: **Ilha do Desterro** n° 66, p. 203-238, Florianópolis, jan/jun 2014. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/desterro/article/view/2175-8026.2014n66p203/27363>.

WRIGHT, A.; BETTERIDGE, D.; BUCKBY, M. **Games for Language Learning**. Cambridge: University Press, 1998.

Realização:



Parceiros:



ISBN: 978-85-93416-00-2