

CHE - CÂMARA DE CIÊNCIAS HUMANAS, SOCIAIS E EDUCAÇÃO (PÔSTER)

NOME: ANA MARIA ZANONI DA SILVA

TÍTULO: JOGOS E O ENSINO DE LÍNGUA INGLESA

AUTORES: ANA MARIA ZANONI DA SILVA, ANA MARIA ZANONI DA SILVA

AGÊNCIA FINANCIADORA (se houver): CNPq

PALAVRA CHAVE: jogos, língua inglesa, aprendizagem, ensino

RESUMO

A utilização de jogos voltados para a aprendizagem de conteúdos específicos não é nova, uma vez que, na Grécia Antiga, Platão, tal como afirma Almeida (1998, p. 19-20), já defendia o jogo como um meio de aprendizagem prazeroso e significativo. Platão afirmava que os conteúdos das diferentes disciplinas podiam ser assimilados por meio de atividades lúdicas. Durante o período medievo, o uso de jogos fora condenado como uma atividade deleitosa, porém, no século XIV, o lúdico foi incorporado ao processo de formação de jovens e crianças, tal como afirma Lima (2008).

A inclusão dos jogos no processo de aprendizagem motivou estudiosos como, por exemplo, Jean Piaget, a refletir sobre o tema e concluir que "os jogos não são apenas uma forma de desafogo ou entretenimento para gastar energias das crianças, mas meios que contribuem e enriquecem o desenvolvimento intelectual". (PIAGET, 1976). Para Piaget os jogos propiciam a consolidação de esquemas já formados e despertam o prazer.

Já Vygotsky afirma que as atividades lúdicas atuam no desenvolvimento, uma vez que o ato de jogar aguça a curiosidade, amplia o desenvolvimento da linguagem do pensamento e da concentração porque : " Ao brincar, a criança assume papéis e aceita as regras próprias da brincadeira, executando, imaginariamente, tarefas para as quais ainda não está apta ou não sente como agradáveis na realidade." (1988).

Com a revolução tecnológica, o lúdico ganhou novos brinquedos entre eles os jogos computadorizados. O desenvolvimento da informática possibilitou a criação de softwares de jogos educativos, por meio dos quais se une o prazer de jogar com ações voltadas para o ensino de aprendizagem de determinado conteúdo de uma disciplina.

Porém, ao se mencionar a expressão softwares educativos alguns questionamentos vem à tona: Qual seria a diferença entre um jogo educativo e os demais? Quais critérios norteariam a criação de um software com fins educacionais? Como associar os conteúdos de língua inglesa e as etapas de um jogo? O levantamento bibliográfico sobre o desenvolvimento de jogos pedagógicos computadorizados, tanto em literatura produzida no Brasil quanto no exterior, além de responder as questões elencadas acima, ampliou o conhecimento teórico a respeito do desenvolvimento de jogos com foco no ensino/aprendizagem de língua inglesa.

Constata-se, por meio das leituras realizadas que 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. Cabe ressaltar a necessidade de se dosar ambas as funções, uma vez que o jogo não pode restringir-se apenas a aprendizagem e tão pouco ao lúdico. Segundo Kishimoto, na educação, os jogos são usados com fins distintos. Denomina-se de jogo didático, aquele cujo objetivo é a aquisição de conteúdos específicos, enquanto aqueles mais dinâmicos e que envolvem mais as ações dos alunos são designados de educativos.

Embora a tecnologia tenha progredido muito, as pesquisas realizadas na área de tecnologia da informação estão mais voltadas para a criação de produtos com fins comerciais, nos quais prevalece à combinação de violência com efeitos visuais sofisticados. Nesse cenário, por meio da revisão bibliográfica, constatou-se que apenas de 20% dos jogos disponíveis no mercado têm enfoque educacional.