

TECNOLOGIA, EDUCAÇÃO E COMUNICAÇÃO: O USO DO CARDS GAME NAS AULAS DE LÍNGUA INGLESA

Liana Carla Araújo de Maria¹

Universidade Estadual da Paraíba – UEPB

lianagodblessyou@gmail.com

INTRODUÇÃO

O novo ambiente educacional, tem exigido dos profissionais da área da Educação a necessidade da exploração de aulas que possibilite a formação de um sujeito ativo, que age, interage, participa e experimenta se apropriando do conhecimento. De acordo com Gadotti (2000, p.301), “ensinar não é transferir conhecimentos, é criar as possibilidades para a sua produção, para sua construção”. Esta percepção contemporânea abre espaço para inserção de games no contexto escolar, já que é uma ferramenta relevante na assimilação do conhecimento e contribui com o aprendizado sendo um instrumento altamente motivacional.

Em virtude disso, esse estudo objetivou a exploração do game educacional, *Cards Game* e sua aplicação no contexto escolar nas aulas de Língua Inglesa, na E.E.E.M. Monsenhor José da Silva Coutinho de Esperança – PB, com alunos das 1º e 3º Séries do Ensino Médio, com idades ente 15 e 18 anos totalizando 120 educandos. A seleção destas duas séries foi, por que, a primeira série estuda o conteúdo gramatical pela primeira vez e os alunos da terceira série já fazem a revisão do conteúdo, e também, para apresentar as experiências com o uso do game pelos alunos que já apreenderam e os que não assimilaram a matéria trabalhada. Dessa forma o game, do artigo, é avaliado segundo a realização de testes com os iniciantes (1º Série) e os não iniciantes (3º Série) do conteúdo gramatical.

Nesse sentido, observou-se o estudo da Língua Inglesa, abrangendo a alternativa da utilização do game educacional, criado pela docente da pesquisa, no estudo dos verbos irregulares em inglês, visto que, existe na língua inglesa cerca de

¹ Liana Carla Araújo de Maria, criadora do Game Educacional Cards Game, Especialista em Educação pela UEPB (Universidade Estadual da Paraíba) e Professora de Língua Inglesa da E.E.E.M. Monsenhor José da Silva Coutinho da cidade de Esperança, Paraíba.

350 verbos irregulares, que muitas vezes são apresentados muitos deles no final do livro didático, na forma de lista. Com vistas ao aprofundamento do conteúdo *Simple Past* no ensino da 1º e 3º Séries do Ensino Médio e com a propriedade da origem das deficiências dos discentes, esta investigação tem por objeto de estudo a aprendizagem no uso do game educacional dos 17 verbos irregulares mais presentes nos diversos contextos da língua inglesa.

METODOLOGIA

O game é um aporte de análise das possíveis consequências no processo de ensino-aprendizagem dos discentes, que são os novos sujeitos de aprendizagem denominados como “nativos digitais”, tendo em vista o game como ferramenta lúdica a ser explorado no ensino do *Simple Past*, um dos tempos verbais dos verbos irregulares, na formação de sentenças e construção de diálogos em diversos contextos no processo de ensino/aprendizagem de Língua Inglesa.

Sendo assim, foi feita uma discussão e análise de dados do estudo de caso, onde se observou a influência do game por meio do *Cards Game*, as posturas criativas, trabalhos colaborativos e análise dos questionários, para entender suas posturas e o conhecimento dos alunos acerca dos verbos irregulares por meio do game. Na última parte tratou das considerações finais do artigo.

ANÁLISE E DISCUSSÕES

Para observarmos a experimentação do jogo *Cards Game* optamos por um estudo de caso, já que a pesquisa está ancorada na aplicação experimental do game educacional. No entender de Godoy (1995), a pesquisa visa ao exame detalhado de um ambiente, de um sujeito ou de uma situação em particular, ou seja, neste projeto o foco foi à situação em particular, já que a docente da pesquisa criou o game “Cards Game” como recurso didático – experimental na aplicação das aulas de Língua Inglesa numa situação contemporânea.

Nesta perspectiva, a tendência do estudo de caso foi investigar um fenômeno atual partindo do seu contexto real, em virtude disso, a pesquisa realizou-se na escola E.E.E.M. Monsenhor José da Silva Coutinho, na cidade de Esperança, Paraíba; com a população amostra de 120 alunos do turno diurno, divididos em 1º e 3º Séries do Ensino Médio. Nas 1º Séries totalizam 60 alunos (1º Série D com 30

alunos e 1º Série E com 30 alunos). Sendo que na 3º Séries B temos 30 alunos e na 3º Série C contamos com 30 alunos.

Para a experimentação da pesquisa qualitativa com abordagem no estudo de caso desenvolvemos o game educacional, o qual foi inventado a partir do *software Visual Class* de autoria de Tatizana (2011) cuja finalidade, é a criação de aulas e apresentações com recursos multimídia pelos docentes. O game proposto neste estudo é composto de 34 cartas, 17 cartas são amarelas e as outras 17 são azuis, a forma é semelhante a cartas de baralho, no centro de cada carta está um verbo. Nas cartas amarelas tem-se um verbo na forma infinitiva, nas cartas azuis os verbos são irregulares. O game educacional tem 34 cartas, pois o estudo é feito baseado nos 17 verbos mais usados na língua em questão partindo do estudo de Lima (2010).

As cartas são apresentadas no computador, estas são fixas e embaralhadas na tela de acordo com a fase do game. O game tem quatro níveis. Os discentes ao jogar têm que ligar através de linhas móveis as cartas correspondentes, isto é, o verbo no infinitivo com seu correspondente irregular, isso em tempo menor que o adversário ao som característico das cartas do jogo.

A seguir, apresentamos os gráficos¹, baseados nas dez questões do questionário, nas quais analisamos duas objetivas, sobre a utilização do *Cards Game* e as tecnologias, o qual foi entregue a 120 alunos do Ensino Médio das 1º e 3º Séries do turno diurno.

Partindo para a pergunta sobre se o jogo apresentado na pesquisa o *Cards Game*, se eles consideravam uma ferramenta de aprendizagem, as respostas foram representadas nos gráficos 1 e 2.



Gráfico 1 (1º Séries D e E)



Gráfico 2 (3º Séries B e C)

Analisando estes gráficos, podemos citar Paul Gee (2010) quando comenta que, os jogos representam uma fonte de prazer e aprendizagem, e isto está explícito nos gráficos 1 e 2, em que o *Cards Game* foi considerado pela maioria dos discentes das 1º Séries e 3º Séries uma ferramenta de aprendizagem, ou seja, um espaço para “(...) resolução de problemas, o que dá origem a uma aprendizagem profunda (...)”. Ainda conforme Paul Gee (2010, p. 79) os jogos dão “origem a uma aprendizagem profunda que é, por se só, parte do divertimento.”

Partindo para a pergunta sobre se as dificuldades acerca do *Simple Past*, foram sanadas, apresentamos os gráficos 3 e 4.

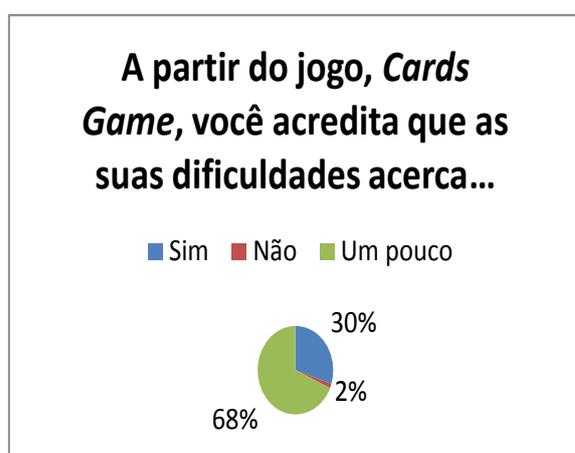


Gráfico 3 (1º Séries D e E)



Gráfico 4 (3º Séries B e C)

¹ Os Gráficos foram elaborados pela docente, Liana Carla Araújo de Maria, para a ilustração e entendimento do seu Estudo de Caso.

Conforme os gráficos 3 e 4, os alunos das 1º Séries e das 3º Séries optaram pela alternativa *um pouco* sanada, o que corresponde, a mais de 50% nos dos gráficos, ou seja, o conteúdo programático foi assimilado segundo os sujeitos da pesquisa. De acordo com isso, podemos considerar a afirmação de Paul Gee (2010, p. 22) “(...) muitos dos acontecimentos num videogame e a ordem em que se sucedem dependem diretamente das decisões do jogador e variam, por conseguinte, de jogador para jogador.”

Negar a sociedade em rede é fechar os olhos para a necessidade de uma mudança nas salas de aula, pois os nativos digitais estão desafiando a educação a explorar suas habilidades e estratégias na transmissão do conhecimento e informação. Um exemplo disso é a imensas quantidades de alunos que jogam

utilizando os recursos tecnológicos, e acerca disso podemos ressaltar o uso de jogos educativos no espaço escolar para fomentar o ensino/aprendizagem.

CONCLUSÃO

Portanto, quando pensamos em jogos na prática em sala de aula, pensamos que encontramos a chave para motivar nossos alunos, porém a pesquisa de campo é prova de que o game *Cards Game* não é apenas um veículo motivacional, ele teve um papel importante na formação dos jovens jogadores participantes da investigação, pois ratificou a tese de que o game proposto constitui uma ferramenta que promove a associação do prazer no aprender do conteúdo *Simple Past* dos Verbos Irregulares, os quais não foram mais vistos como conteúdo decorativo dos *Irregular Verbs* e sim, como um modo diferenciado de aprendizagem; promovendo a mudança de uma aula outrora centrada no docente, para uma aprendizagem centrada no aluno, isto é, uma aprendizagem ativa e personalizada.

Dentro deste contexto, e baseados nos pressupostos de nossa pesquisa, compreendemos que é preciso rever os currículos dos cursos de licenciatura, pois vivemos em uma sociedade em rede, pluralista e diversa, sendo necessária a utilização não só dos jogos como também de diversas ferramentas, a exemplo dos softwares educativos, para o desenvolvimento de diferentes áreas do conhecimento por parte dos alunos.

REFERÊNCIAS

GADOTTI, M. **Perspectivas atuais da educação**. Porto Alegre: ARTMED, 2000.

GEE, Paul James. **Bons videojogos + boa aprendizagem**. *Colectânea de Ensaios sobre os Videojogos, a Aprendizagem e a Literacia*. Mangualde: Pedagogo LDA, 2010.

GODOY, Arilda Schmidt. **Introdução à pesquisa qualitativa e suas possibilidades**. In: Revista de Administração de Empresas - RAE, v.35, n.2, mar./abr., 1995.

LIMA, Denilso de. **Gramática de Uso da Língua Inglesa** - a Gramática do Inglês na Ponta da Língua. Rio de Janeiro: Campus/Elsevier, 2010.

TATIZANA, Celso. **Criando aulas multimídia com Visual Class**: versão FX SE. São Paulo: Giz Editorial, 2011.