

JOGOS VIRTUAIS NO ENSINO DE LÍNGUA ESPANHOLA

ALMEIDA, Elizabeth Guzzo de¹

¹Universidade Federal de Minas Gerais, Faculdade de Letras, MG, Brasil

* e-mail: eguzzoalmeida@gmail.com

RESUMO

As Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) passaram a exercer um papel de grande relevância nas mais diversas esferas do nosso cotidiano. A mediação digital vem modificando aspectos da produção, da comunicação e, assim, remodelando também atividades cognitivas como “a escrita, a leitura, a visão e a elaboração de imagens [...] o ensino e o aprendizado, [têm sido] reestruturados por dispositivos técnicos inéditos, [e] estão ingressando em novas configurações sociais” (LÉVY, 1998). Desse modo, o ensino e a aprendizagem sofrem os impactos gerados por essas mudanças. A utilização dos computadores no ensino tornou-se difundida na escola, e esse uso suscita uma redefinição da função do docente e de novos modos de acesso ao conhecimento. Nesse contexto, os jogos virtuais amplamente difundidos vem sendo tema de diversos estudos (GEE, 2003; SIKES; OSKOZ; THORNE, 2008; VALENTE; MATTAR; 2007). Este trabalho apresenta possibilidades didáticas para o uso de jogos virtuais no ensino de língua espanhola.

Palavras-chave: Jogos virtuais; Educação; Língua Espanhola.

RESUMEN

Las Tecnologías de Información y Comunicación (TICs) ejercen un papel relevante en las diversas esferas de nuestro cotidiano. La mediación digital está modificando aspectos de la producción, de la comunicación y, de este modo, remodelando las actividades cognitivas como “a escrita, a leitura, a visão e a elaboração de imagens [...] o ensino e o aprendizado, [têm sido] reestruturados por dispositivos técnicos inéditos, [e] estão ingressando em novas configurações sociais” (LÉVY, 1998:20). Así, la enseñanza y aprendizaje sufren los impactos generados por esos cambios. La utilización de los ordenadores en la enseñanza se difundió en la escuela y ese uso aporta una redefinición de la función del docente y de nuevos modos de acceso al conocimiento. En ese contexto, los juegos virtuales ampliamente difundidos están siendo tema de diversos estudios (GEE, 2003; SIKES; OSKOZ; THORNE, 2008; VALENTE; MATTAR, 2007) Este trabajo presenta posibilidades didáticas para el uso de los juegos virtuales en la enseñanza de lengua española.

Palabras-clave: Juegos virtuales; Educación; Lengua Española.

Introdução

Estudar o jogo é abrir-se às possibilidades para se investigar a polissemia do termo na nossa sociedade. Observando com atenção o que nos rodeia, percebemos que vivemos num mundo permeado pelo “jogo”: na política, na economia, na educação, nas tecnologias de comunicação e informação (incluo os artefatos como os *games*, jogos virtuais, jogos digitais *online* como *Second Life*, etc), nos esportes, etc.

No século XX, filósofos como Johan Huizinga e Roger Caillois conferem um certo *status* ao jogo, que readquire um novo espaço na cultura. Em 1939, Huizinga publica *Homo ludens*, uma das obras

precursoras no estudo sobre esse tema. Trata-se de um dos primeiros teóricos a considerar o jogo como elemento da cultura, demonstrando como o lúdico apresenta-se nas diversas esferas da vida cotidiana: no direito, na guerra, na poesia, na filosofia e na arte. É desta forma que ele caracteriza o jogo:

Numa tentativa de resumir as características formais do jogo, poderíamos considerá-lo como uma atividade livre, conscientemente tomada como “não-séria” e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total. (HUIZINGA, 2000: 16).

Em 1958, ao publicar *Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem*, Caillois atualiza o conceito de jogo e explicita qualidades formais importantes para se pensar o jogo na medida em que ressalta a liberdade de inventar do jogador e considera a atividade lúdica como algo sério, ou seja, *regulamentada*, além de pensá-la como atividade *ficícia*.

O jogo é um meio de escapar de sujeições, obrigações, das práticas habituais do cotidiano. A conduta lúdica do adulto, assim como a da criança e do adolescente, “reflete a idéia de que o jogo se relaciona com o estatuto ontológico do sujeito” Henriot (1989) *apud* Santa Roza (1993: 41). Ou seja, o fenômeno lúdico refere-se ao ser humano em si mesmo, sem restrições de faixa etária. Tanto para a criança quanto para o adulto, a experiência do brincar produz emoções e pulsões que conferem ao jogo as características de liberdade e invenção.

Brougère (1998) afirma que “o brincar não é uma dinâmica interna do indivíduo, mas uma atividade dotada de uma significação social (...)” o fazer de conta traz rupturas com as significações da vida cotidiana. Assim, com o advento da tecnologia, o autor afirma que os videogames criam “novas experiências lúdicas que transformam a cultura lúdica” o que, segundo ele, demonstra a relevância do jogo na constituição da cultura lúdica contemporânea.

1. Os jogos virtuais e o ensino

Os jogos virtuais permitem experimentar e concretizar os conteúdos mais abstratos, complexos de áreas diversas no ensino. Diversos autores apontam como positivos os jogos virtuais no processo de ensino e aprendizagem. Prensky (2001) enfatiza alguns aspectos motivacionais que devem ser considerados ao se falar de videogames: divertimento, engajamento, estrutura, experiência no fazer, fluxo de continuidade, aprendizagem, criatividade e interação. Jonson *apud* López & Listán (2006:1624) considera que os videogames treinam capacidades cognitivas como a dedução, o reconhecimento de que os modelos visuais desenvolvem a agilidade mental e a coordenação visual. Para Gee (2003) quando as pessoas aprendem a jogar videogames elas estão aprendendo um novo tipo de letramento. Dentre os aspectos semióticos, podemos citar: clicar, arrastar, selecionar, atalhos escondidos, múltiplas maneiras de realizar ações, salvar e recarregar, os muitos efeitos sonoros, etc. Sabe-se que os letramentos se relacionam às práticas sociais de escrita e

leitura vivenciadas. Assim, os letramentos são múltiplos e Gee (2003) aponta que, de acordo com os “New Literacy Studies” “o letramento não deve ser visto somente como realizações mentais [...] mas também como práticas sociais e culturais com implicações econômicas, históricas e políticas”. (GEE, 2003: 8).

Ao se aprender a jogar um videogame, é desenvolvido um novo tipo de letramento (GEE, 2003: 13). O autor afirma que a linguagem não é o único sistema de comunicação importante e cita que imagens, símbolos, gráficos e outras formas visuais são particularmente importantes. Realmente, essa multimodalidade torna-se bastante aparente ao pensarmos que estamos o tempo todo cercados de elementos semióticos, visuais ou não, cujo manejo faz parte de nossas atividades cotidianamente. Conseqüentemente, os envolvimentos para o ensino de línguas são enormes.

Esse trabalho visa apresentar algumas possibilidades didáticas de jogos virtuais *online* para o ensino de espanhol. Apesar dos jogos apresentados não terem sido criados com a finalidade do ensino de língua espanhola, ao jogar o aluno pode desenvolver habilidades como compreensão oral, leitura, aprendizagem de léxico e de pronúncia.

2. Possibilidades didáticas de Juegos de Colores – Vedoque

Os jogos virtuais utilizados para esse trabalho são educativos e encontram-se no site <<http://www.vedoque.com>> elaborado por Antonio Salinas e Maria Jesús Egea. O site contém jogos gratuitos para crianças desenvolvidos para o ensino de áreas diversas: matemática, geografia, inglês, etc. Vale ressaltar que na página há um blog com explicações dos criadores sobre a elaboração de vários jogos disponíveis no site que sempre está atualizado com novos jogos.

O jogo escolhido (FIG. 1) para trabalhar o ensino de língua espanhola (para crianças e pode ser utilizada também com adultos) foi o das cores.



Figura 1: Disponível em <http://www.vedoque.com/juegos/juego.php?j=Colores>
Acesso em 20 de janeiro de 2009.

Este jogo foi selecionado devido a algumas características que poderão colaborar na aprendizagem do léxico e da pronúncia. Ele divide-se em seis seções: *Nido del cuco*; *Alimento vedoque*; *Mezcla colores*; *Colores*; *Cambia puntos* y *Burbujas*. As seções que serão analisadas são: *Colores* e *Mezcla de colores* que contemplam os aspectos mencionados anteriormente.

Na seção *Colores*, aparecem alguns quadrados com determinadas cores, ao passar o mouse sobre a cor, aparece abaixo alguns objetos da mesma cor e é pronunciado o nome da cor fazendo com que o aluno possa escutar e visualizar objetos coloridos daquela cor simultaneamente.

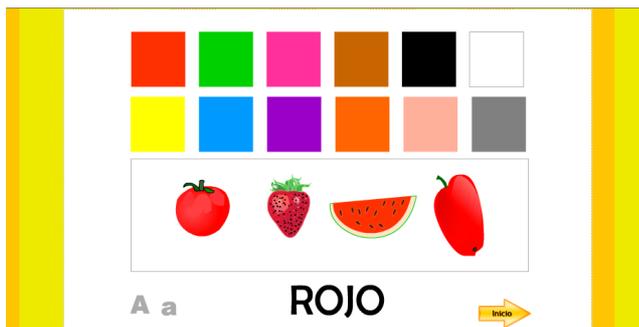


Figura 2: Disponível em <http://www.vedoque.com/juegos/juego.php?j=Colores>
Acesso em 20 de janeiro de 2009

Esse jogo virtual viabiliza uma leitura de diferentes aportes sígnicos, tais como imagens, ícones animados, sons e palavras. “Essa fusão de elementos no ato de leitura provoca um construtivo, embora volumoso, impacto perceptual-cognitivo no processamento da leitura.” (XAVIER, 2004: 175) No

entanto, esse jogo colabora para desenvolvimento da competência léxica no nível da palavra de maneira isolada: *rojo*, *amarillo*, *gris*, *verde*, etc. Para Molina (2004) a atuação dos falantes demonstra que o vocabulário se adquire não só com lexemas individuais, mas que nosso cérebro armazena segmentos de frases ou enunciados maiores. Desse modo, segundo esse autor, a partir de uma perspectiva didática, o tratamento das unidades léxicas¹ requer apresentá-las sempre contextualizadas (MOLINA, 2004: 36). O jogo não mostra um contexto textual escrito no qual a palavra *rojo* (ou as outras cores) poderia ocorrer o que colaboraria para uma aprendizagem que levasse em conta uma prática mais contextualizada de vocabulário. Vale ressaltar que o jogo não tem como finalidade o ensino do espanhol, mas do ensino das cores para crianças nativas da língua. O que apresentamos são possíveis usos e, ainda, adaptações necessárias para o ensino de língua espanhola.

Na outra seção intitulada *Mezcla de colores* quando clicamos em uma cor ela imediatamente se une a outra formando outras cores: o amarelo se une ao azul formando o verde; o vermelho se une ao azul, formando lilás, etc. No entanto, não aparece o nome da nova cor o que seria relevante como ampliação do léxico, uma vez que o ambiente digital oferece o recurso de movimentação e fusão das cores formando outras e, podendo, gerar outro nome. Outro fator que poderia ter sido desenvolvido nessa atividade é a pronúncia. As cores poderiam ter um áudio acoplado (como na seção *Colores*) para que fosse acionado à medida que as cores se fundissem e fossem falados os nomes das cores antes e a nova cor surgida.

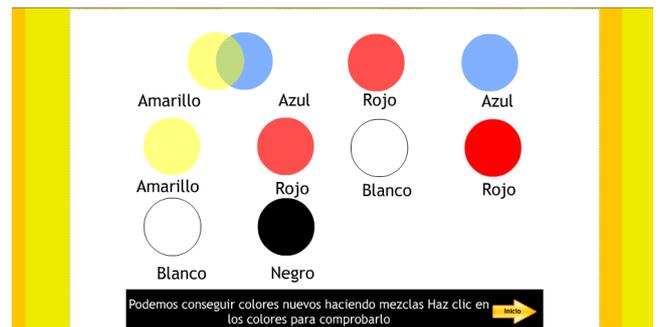


Figura 3: Disponível em <http://www.vedoque.com/juegos/juego.php?j=Colores>
Acesso em 20 de janeiro de 2009

A associação das imagens às cores pode colaborar na aprendizagem do campo lexical trabalhado e é uma estratégia de aprendizagem relacionada à memória que “ajuda aos aprendizes a relacionar um item em L2 ou um conceito a outro (...)” Várias

estratégias relacionadas à memória possibilitam que os aprendizes aprendam e recuperem a informação em uma sucessão ordenada, enquanto outras técnicas desenvolvem a aprendizagem e recuperam através de sons, imagens, movimentos corporais, como a combinação de sons e imagens, etc. (Oxford, 2001:364). No caso do jogo, a informação das cores é recuperada através das imagens que se aglutinam formando uma nova cor.

3. Considerações finais

Os jogos virtuais oferecem outro tipo de letramento, treinam capacidades cognitivas apresentando diversas possibilidades no ensino de línguas. Nesse trabalho, consideramos que os jogos apresentados como *Coiores* e *Mezcla de colores* podem ser de grande interesse para abordar e trabalhar conhecimentos no âmbito da competência lexical permitindo de uma forma lúdica a apresentação do vocabulário o que pode proporcionar o desenvolvimento de habilidades lingüísticas apesar de os jogos selecionados não terem a finalidade de ensinar língua espanhola.

Outro aspecto é que são inúmeras as possibilidades de recursos lúdicos virtuais no ensino de espanhol, no entanto há poucos estudos sobre o tema. E, ainda, há uma necessidade de que o professor de língua espanhola tenha uma vivência com as TICs e possa usá-las tendo em vista uma orientação pedagógica na sala de aula.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

BROUGÈRE, Gilles. *Jogo e educação*. Trad. Patrícia Chittoni Ramos. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.

CAILLOIS, Roger. *Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem*. Trad: José Garcez Palha. Cotovia: Lisboa, 1990.

CHATEAU, Jean. *O jogo e a criança*. Trad. Guido de Almeida. 3. ed. São Paulo: Summus, 1987.

GEE, J. P. *What video games have to teach us about learning and literacy*. New York: Palgrave MacMillan, 2003.

HUIZINGA, Johan. *Homo ludens*. Trad. João Paulo Monteiro. São Paulo: Perspectiva, 2000.

LÉVY, Pierre. *A inteligência coletiva*. Trad. Luiz Paulo Rouanet. São Paulo: Edições Loyola, 1998.

MOLINA, José Ramón Gómez. Las unidades léxicas en español. *Carabela*. Sgel. Madrid, nº 59, feb. 2004. p. 27-49.

OXFORD, R. L. Language learning Styles and Strategies. IN: CELCE-MURCIA, M. (Ed). *Teaching English as a Second or Foreign Language*. 3ed. Boston: Heinle & Heinle, 2001. p.359-366.

PRENSKY, M. *Digital Game-Based Learning*. St. Paul, MN: Paragon House, 2001.

SANTA ROZA, Eliza . *Quando brincar é dizer: a experiência psicanalítica na infância*. Rio de Janeiro: Relume-Dumará, 1993.

SIKES, Julie M.; OSKOZ, Ana; THORNE, Steven L. Web 2.0, Synthetic Immersive Environments, and Mobile Resources for Language Education. *CALICO Journal*, 25 (3), 2008, p. 528-546.

VALENTE, Carlos & MATTAR, João. *Second Life e Web 2.0 na Educação: o potencial das novas tecnologias*. São Paulo: Novatec, 2007.

Endereços eletrônicos

<http://www.vedoque.com>

<http://www.vedoque.com/juegos/juego.php?j=Coiores>

- i La unidad léxica “es la unidad de significado en el lexicon mental, la cual sirve como elemento vehiculador de la cultura del español y puede estar formada por una palabra simple, o compuesta (*coche, agridulce, camposanto...*) o por varias, denominada unidad léxica pluriverbal (*buenos días, encantado de conocerte, llover torrencialmente, odio mortal, hora punta, pedir la mano, por la boca muere el pez*). (MOLINA, 2004:29)