

INSTAGRAM E JOGOS DIGITAIS ALIADOS NO ENSINO-APRENDIZAGEM DA LÍNGUA INGLESA EM TEMPO DE COVID-19

Suellen MARTINS¹
Laura de ALMEIDA²
Ramon Cerqueira SANTOS³
Caio Reis de ARAÚJO⁴

Resumo

O presente trabalho apresenta as pesquisas realizadas pelo projeto de iniciação a docência (PAEG) durante o período da quarentena devido ao Covid-19. Buscando aliar o ensino da língua inglesa ao uso das tecnologias, criamos um Instagram intitulado *Jogos digitais no ensino-aprendizagem da língua inglesa*. Objetivamos promover o ensino da língua estrangeira por meio de jogos digitais, assim como detectar o perfil dos seguidores do Instagram proposto. O método de análise foi o quali-quantitativo, os dados coletados estão apresentados em tabelas de frequência e analisados conforme sua formação. Resultados preliminares mostraram que existem algumas incompreensões acerca do conceito de jogos digitais pelos seguidores. Assim, nossa proposta é analisar as respostas dadas pelos seguidores do Instagram a fim de criar atividades que orientem quanto à aplicabilidade dos jogos no ensino de idiomas.

Palavras-chave: Ensino e tecnologia; Jogos Digitais; Instagram; Língua inglesa.

Abstract

The present work presents the research that has been carried out by the teaching initiation project (PAEG) during the quarantine period due to the covid-19. Seeking to combine the teaching of the English language to the use of technologies, we created an Instagram account entitled “Digital games in the teaching / learning of the English language.” The objective is to provide foreign language teaching through digital games as well as to detect the profile of the followers on this Instagram account. The method of analysis was quali-quantitative, data collected are presented in frequency tables and analyzed according to the rank. Preliminary results demonstrate there are some misunderstandings about the concept of digital games by followers. Therefore, our proposal is to analyze the responses given by followers on Instagram in order to create publications that guide the application of games in language teaching.

Keywords: Teaching and technology; Digital games; Instagram. English language.

¹ Professora Substituta no curso de Letras do Departamento de Letras e Artes, da Universidade Estadual de Santa Cruz, Ilhéus, Bahia, Brasil. E-mail: suellen.tam@gmail.com

² Professora Titular A no curso de Letras do Departamento de Letras e Artes, da Universidade Estadual de Santa Cruz, Ilhéus, Bahia, Brasil. E-mail: prismaxe@gmail.com

³ Graduando em Letras do Departamento de Letras e Artes pela Universidade Estadual de Santa Cruz, Ilhéus, Bahia, Brasil. Bolsista de iniciação a docência. PAEG/UDESC. E-mail: ramoncerq@hotmail.com

⁴ Graduando em Letras do Departamento de Letras e Artes pela Universidade Estadual de Santa Cruz, Ilhéus, Bahia, Brasil. Bolsista de iniciação a docência. PAEG/UDESC. E-mail: cayoreis1@gmail.com

Introdução

O presente trabalho foi realizado com apoio do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência, dentro do Programa de Apoio ao Ensino de Graduação da Universidade Estadual de Santa Cruz (PAEG / UESC), e apresenta um estudo sobre o uso de jogos digitais no ensino-aprendizagem de língua inglesa. O projeto constitui-se de dois coordenadores e dois bolsistas, tendo sido iniciado em janeiro de 2020 e continua em andamento mesmo em tempos de isolamento físico. Devido ao COVID-19 tivemos o adiamento do início das aulas na Universidade Estadual de Santa Cruz (UESC) e, por meio de e-mail enviado pela instituição, fomos convidados a propor atividades online como extensão universitária. Além disso, o projeto teria que tomar outro rumo, haja vista que não seria mais possível aplicar as oficinas nas disciplinas, uma vez que as aulas presenciais estão suspensas como medida de contenção do vírus.

Em reunião online com os membros do projeto, conversamos sobre várias formas de interação que poderiam ser propostas e, no final, optamos pela criação de um Instagram. O Instagram é uma plataforma de interação instantânea que possibilita não somente o compartilhamento de momentos e reflexões, a partir de fotos e vídeos, com seus seguidores, mas também o desenvolvimento de atividades de ensino. Acreditamos que as ferramentas possibilitadas pelo Instagram pode nos auxiliar a atrair pessoas com o interesse na aprendizagem de línguas, de maneira criativa, por meio, por exemplo, de jogos digitais.

O Instagram do projeto começou a funcionar dia 13 de abril de 2020. No final da troca de informações ficou decidido pelas seguintes ações: 1) criação do Instagram; 2) desenvolvimento de cards para divulgação no Instagram explicando o projeto; 3) confirmação da sigla do projeto para criação da *hashtag*; 4) ação para postar textos/sites/jogos/apps/artigos a cada quinze dias no Instagram, com o intuito de ajudar alunos a melhorarem sua proficiência na língua e 5) elaboração do roteiro para relatório.

Em uma segunda reunião online, definimos mais algumas ações, a saber: 1) estratégias para as ações no Instagram; 2) cronograma das ações e 3) compartilhamento e discussão sobre as ideias apontadas por cada membro. No final da troca de informações ficou decidido que: a) serão feitas postagens semanalmente no Instagram, intercalando entre os bolsistas; b) seguiremos o cronograma das ações acordado na reunião (e possíveis alterações serão apontadas/discutidas em reunião) e c) acordamos que toda quarta feira nos reuniríamos para apresentação dos recursos que serão utilizados na apresentação/postagem dos bolsistas no Instagram.

Temos por objetivos as seguintes metas:

- Estreitar o relacionamento entre o conhecimento científico e a comunidade acadêmica (interna e externa) da UESC;
- Contribuir para atenuar o distanciamento social por meio de debates e conversas online.

A situação problema que gerou a necessidade da implantação do projeto foi atender às exigências do mundo atual, em que as pessoas ficam muito tempo expostas à internet, e associar esse fator com a aprendizagem de línguas de forma descontraída, porém orientada, por meio de jogos digitais. Visamos responder à seguinte pergunta geral: *Os jogos digitais podem ser utilizados como material didático para o ensino de língua inglesa?*

Dentre os vários estudos sobre ensino de línguas e o uso de tecnologias, nos embasamos naqueles em que apresentavam pesquisas com a linguagem da internet; em especial, concentramos nos diversos gêneros textuais e digitais. Em relação aos gêneros textuais, pactuamos com as ideias de BRASIL (1998); Bronckart (1999); Padilha Pinto (2002) e Marcuschi (2002) de que a apropriação dos gêneros é um mecanismo fundamental de socialização e de inserção prática nas atividades comunicativas humanas.

Além dos gêneros textuais, focamos em estudos sobre internet e ensino como o que apregoa Araújo (2007, p. 16), segundo o qual um dos desafios trazidos pelas novas tecnologias, que deve ser conhecido e compreendido pelos professores, é a emergência de novos gêneros. Em relação a isso, Souza (2007) analisa uma modalidade de aprendizagem de línguas estrangeiras online que busca conciliar o uso do computador como ferramenta de comunicação com sua utilização como apoio explicitamente à aprendizagem de línguas.

A presente proposta visa valorizar a prática dos jogos digitais como uma ferramenta auxiliar para o estudo da língua inglesa e incentivar a prática buscando que o aprendizado torne-se mais prazeroso, caminhando ao lado do lazer, com base nas afirmações de Prensky (2003); Gee (2003; 2004 e 2007) e Olson (2003) a respeito de videogames. Faz-se necessário uma definição de jogos digitais. Para tanto, adotamos as ideias de Gomes *et. al.* (2014):

Por *gamification* entendemos a adoção de estratégias e mecanismos de jogos com o propósito de engajar, ensinar, motivar, estimular um grupo determinado de indivíduos na execução de uma determinada

tarefa fora do contexto de um jogo, nesse caso, para o ensino de língua estrangeira (GOMES; REIS; BILIÃO; ANSCHAU, 2014, p. 8).

Nessa direção, clamamos que o uso de jogos digitais na aprendizagem da língua inglesa aparece como uma prática muito eficiente por vários aspectos, tais como a movimentação, a interação com objetos e as escolhas e diálogos que diversos jogos propõem. Além desses fatores, por inúmeras vezes os jogos são fonte de conhecimento histórico de diversas culturas, por exemplo, o game *Battlefield 1* que é ambientado na Primeira Guerra Mundial e traz diferentes tramas dentro da sua história principal.

A escolha para a temática em questão justifica-se, pois não existem, tanto quanto saibamos e as pesquisas detectaram, muitos estudos sobre o ensino de inglês presente em jogos digitais e como eles podem auxiliar no ensino do vocabulário especializado para pessoas que queiram aprender a língua inglesa de forma lúdica.

Nas partes seguintes discutimos o tema jogos digitais (JD) a partir dos conceitos apresentados na literatura, elencando as conceituações que levamos em consideração nesta investigação e a relação dos JD com o ensino-aprendizagem de línguas. Em seguida, descrevemos na metodologia como foi concebido o Instagram: o público a que se destina; definição do tempo; frequência e o formato da conta, bem como explicamos como se deu o processo de coleta de dados.

Os jogos digitais e o ensino-aprendizagem de línguas

Na medida em que as tecnologias foram adentrando a sociedade atual, modificando os hábitos e costumes, o diálogo entre ensino e aprendizagem e as tecnologias se tornou ainda mais latente, por causa do surgimento de um mundo sem fronteiras, no qual os indivíduos estão frequentemente online. As tecnologias afetaram consideravelmente a área da educação, na medida em que elas apresentam-se como possibilidades diversas para os indivíduos, enquanto instrumentos mediadores da cultura e do acesso às informações (ALVES *et. al.*, 2017). Mais especificamente, mudanças nas práticas que levam ao desenvolvimento da aquisição de Língua estrangeira (LE) tem sido causadas pelas tecnologias digitais disponíveis. Os jogos digitais (JD) se apresentam como uma das estratégias facilitadoras da aprendizagem via as Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC).

Segundo Balasubramanian e Wilson (2006), os JD são conceituados como ambientes atraentes e interativos que chamam a atenção do jogador ao prover desafios

com níveis crescentes de aptidões e habilidades. Embasando-se em Glazier (1973); Prensky (2001); Rasmusen (2001) e Balasubramanian e Wilson (2006) é possível apontar os componentes básicos dos jogos digitais, a saber: a) o papel ou personagem do jogador; b) as regras do jogo; c) metas e objetivos; d) quebra-cabeças, problemas ou desafios; e) história ou narrativa; f) interações do jogador; g) estratégias e h) *feedback* e resultados.

No entanto, os jogos precisam apresentar algumas características específicas para atender às necessidades vinculadas à aprendizagem para serem considerados como instrumentos educacionais, ou seja, os softwares educacionais como os jogos, devem:

Possuir objetivos pedagógicos e sua utilização deve estar inserida em um contexto e em uma situação de ensino baseados em uma metodologia que oriente o processo, através da interação, da motivação e da descoberta, facilitando a aprendizagem de um conteúdo (PRIETO *et. al.*, 2005, p. 10).

Nesse sentido, os jogos precisam não somente apresentar objetivos bem estabelecidos de aprendizagem, metas possíveis de serem alcançadas, feedback e sistema de recompensas (ZIMMERMAN, 2011), como também ensinar conteúdos das disciplinas, possibilitando o desenvolvimento de estratégias e/ou habilidades significativas a fim de elevar a capacidade (cognitiva e intelectual) dos estudantes-usuários (GROS, 2003).

É importante pontuar que os jogos digitais, quando inseridos no contexto educacional, podem apresentar diferentes denominações, como por exemplo, jogos educacionais ou educativos, jogos de aprendizagem ou jogos sérios. O potencial desses jogos está relacionado não somente com o fator “motivação”, mas também ao fato de auxiliarem alunos a desenvolverem habilidades e estratégias diversas, começando, portanto, a serem tratados como materiais didáticos essenciais para a aprendizagem (GROS, 2003).

Seguindo nesta direção, portanto, acreditamos que os JD podem se tornar auxiliares importantes no processo de ensino-aprendizagem, por proporcionarem práticas educacionais prazerosas, envolventes e inovadoras, no qual oportuniza o aluno a aprender de forma mais ativa, dinâmica e motivadora. Além disso, os JD podem contribuir para o desenvolvimento de importantes habilidades, tais como: trabalho colaborativo/cooperativo e resolução de problemas proporcionando um melhor desenvolvimento educacional dos envolvidos numa atividade, como apontam Zichermann e Cunningham (2011). Ou seja, gamificar significa tirar proveito dos

elementos que fazem o jogo ser bem-sucedido, como uso de rankings, cooperação/partilha, avatares e etc., a fim de promover experiências que envolvem emocionalmente e cognitivamente os alunos (ALVES; MINHO;e DINIZ, 2014, p. 83).

Fardo (2013), por exemplo, em sua investigação acerca da gamificação e aprendizagem, aponta para a possibilidade de desenvolver experiências significativas quando há interação dos princípios e estratégias dos jogos relacionados ao contexto educacional. Dentre os diversos benefícios que podem citar a respeito do uso de JD na aprendizagem, ainda mais em tempos de Covid-19, ressaltamos primeiramente o potencial pedagógico de proporcionar o lúdico, por despertar a imaginação e a criatividade nos usuários, possibilitando que o aluno aprenda se divertindo; secundamente, o desenvolvimento da capacidade de o aluno avaliar e tomar decisões, frente aos riscos apresentados no jogo, o cálculo para alcançar os objetivos, em curto, médio e longo prazo e, por fim, a capacidade de gerenciar recursos disponíveis, a busca pelas recompensas (JOHNSON, 2005).

Devido ao reconhecimento desses fatores na aprendizagem, segundo Kirriemuir e Mcfarlane (2004), as instituições de ensino abriram as portas para os jogos e há um crescente interesse entre pesquisadores e professores acerca dos benefícios dos JD e de como eles podem auxiliar na aprendizagem. Vieira e Hoys (2018) desenvolveram dois projetos de extensão no Instituto Federal de São Paulo (IFSP campus Avaré) destinados a alunos do ensino médio do município e região: o “SOS Gramática”, centrado no português, e o “Abanico”, no espanhol. Os objetivos iniciais foram os de reelaborar os ensinamentos prescritivos e descritivos das línguas em questão por meio da “gamificação”, de desmistificar as falsas dificuldades e de ensinar a importância do conhecimento gramatical. Os bolsistas, graduandos de Letras, foram estimulados a refletir sobre o ensino da gramática e suas implicações. Os resultados mostram que houve melhora considerável na convivência dos participantes quando fizeram tarefas em equipe; foi notável o aperfeiçoamento linguístico nos idiomas abordados, resultando na formação de um cidadão crítico-reflexivo e comunicativo.

Cantoja e Pereira (2018) em um estudo de caso em uma escola pública investigaram os efeitos de uma ferramenta gamificada, frente ao método tradicional de ensino. Os autores apresentaram uma ferramenta que ensina idiomas que já é renomada no mercado, o *Duolingo*, esperando descobrir os benefícios ou não de se trabalhar com gamificação em sistemas de informação. Os resultados mostraram que através do uso da gamificação, os estudantes se mostraram mais dedicados deixando poucas questões em

branco, além de acertarem mais questões que os demais. Vale ressaltar que o *Duolingo*, nesse sentido, não possui características para ser considerado um jogo digital, já que de acordo com Schuyttema (2008), um jogo digital é uma atividade lúdica formada por ações e decisões que resultam numa condição final. Tais ações e decisões são limitadas por um conjunto de regras e por um universo, que no contexto dos jogos digitais, são regidos por um programa de computador.

Por sua vez, Pungartnik e Santos (2019) apontam alguns dos caminhos da gamificação, na prática e as teorias sobre o tema, que mostram as tendências do ensino de línguas, com o uso do MALL (Mobile Assisted Language Learning), o M-learning ou aprendizagem móvel, como subcategoria da aprendizagem mediada pela internet, especialmente no ensino de línguas estrangeiras. A pesquisa mostrou que a partir da reflexão propiciada pela investigação, o professor pode entender que situações de ensino e aprendizagem como situadas em um ambiente pode ir além do presencial. Nesse sentido, o uso dos dispositivos móveis permitiu que os ambientes virtuais e as novas tecnologias entrassem de forma definitiva na vida de professores e alunos, principalmente para o ensino de língua inglesa.

Esses estudos ilustram a abrangência e potencial do uso dos jogos digitais como material de ensino e aprendizagem. Após a leitura dessas investigações, foi possível notar que esses pesquisadores apontam, de modo geral, que se faz necessário revisar a percepção do que se entende por gamificação e jogos digitais. Para os autores, a conceituação da gamificação perpassa não somente a mecânica e os elementos que constituem a atividade pedagógica, não sendo necessariamente relacionada à criação de um jogo, mas também pela mudança de fato na relação estabelecida com o conteúdo apresentado. A partir de um jogo a cultura é manifestada, promovendo a aprendizagem a partir de atividades lúdicas e ressignificando as relações tradicionais entre o indivíduo e meio, entre o real e o virtual.

Assim, o tema escolhido para o projeto no Instagram tem como propósito principal refletir como plataformas online, como sites, aplicativos e, principalmente, os JD podem auxiliar na aprendizagem da língua inglesa. Após uma busca pelas contas no Instagram existentes, no Google, Youtube e blogs, não encontramos nenhuma plataforma que tratasse da parte teórica dos jogos. A ideia é desenvolver tanto a parte teórica (reflexões acerca do que tem sido discutido a respeito do tema), quanto à prática (indicar e, quando possível, praticar jogos digitais para/com os seguidores), a fim de auxiliar/developper a aprendizagem de inglês a partir de jogos digitais. No entanto, ao

iniciarmos as interações, constatamos a opinião dos seguidores acerca da importância dos JD para a aprendizagem, como também a percepção equivocada deles em relação à definição de jogos digitais, o que motivou a presente investigação, mudando, portanto, nosso foco inicial de pesquisa, e ratificar a importância de se revisar a percepção do que se entende por JD.

Metodologia e análise dos dados

A metodologia utilizada foi aquela de base bibliográfica, de viés descritivo, tomando como apoio os dados coletados da atividade preparada pelos bolsistas durante o período da pandemia. Utilizamos de análise quali-quantitativa para analisar os dados coletados. O intuito era verificar o que os seguidores do Instagram desenvolvido entendiam como o papel dos jogos digitais na aprendizagem de inglês, além de promover a reflexão acerca da aprendizagem de inglês através de jogos digitais.

A primeira postagem no Instagram foi realizada no dia 13 de abril de 2020, como uma forma de introdução, contando um pouco sobre o Projeto que é vinculado ao Programa de Apoio ao Ensino de Graduação da Universidade Estadual de Santa Cruz (PAEG/UESC): *Jogos digitais no ensino-aprendizagem da língua inglesa*. Essa conta na rede social destina-se ao público em geral interessado no assunto de jogos e sua aplicação no ensino-aprendizagem de uma língua estrangeira, no caso a língua inglesa.

Decidimos que a apresentação inicial dos principais conteúdos do Instagram seriam divididas da seguinte forma:

- a) Ideias centrais de alguns autores sobre o assunto (cada bolsista apresenta em forma de slides ou forma oral);
- b) Apresentação de alguns jogos digitais e como eles podem ser utilizados no ensino de língua estrangeira;
- c) Perguntas e respostas ao público (seguidores do Instagram: fazer perguntas no chat). Optamos, principalmente, como ferramenta de interação, pelo recurso de perguntas e respostas do Instagram por ser ideal para aumentar o engajamento do público e coletarmos informações sobre os aspectos de interesse. Assim, elaboramos um questionário de sondagem a fim de conhecer o que os seguidores sabiam sobre jogos digitais.

Dessa maneira, definimos como seria o Instagram: as publicações e interações aconteceriam uma vez por semana, toda segunda-feira, através dos *stories*⁵ e/ou *feed*⁶ no Instagram do projeto. Programamos que as lives, quando ocorrerem, teriam uma duração de 30 a 40 minutos, com o propósito refletir como plataformas online, não apenas sites e aplicativos voltados para o ensino-aprendizagem de inglês, mas principalmente os jogos digitais, podem auxiliar na aprendizagem da língua inglesa. Contudo, logo na primeira postagem, fomos surpreendidos pela variedade de seguidores de áreas diferenciadas e pela falta de conhecimento da maioria em relação ao tema em questão. Decidimos, então, por traçar um perfil dos seguidores a fim de delinear a diversidade das postagens e dos conteúdos a serem postados.

Para tanto, publicamos nos *stories* um questionário aberto de sondagem sobre os jogos digitais com o intuito de investigar a percepção dos seguidores a respeito de jogos digitais para o ensino-aprendizagem. Atualmente⁷ o Instagram conta com cento e cinco (105) seguidores. Contudo, na época da postagem tínhamos 59, sendo que uma média de 35 responderam ao questionário de sondagem sobre jogos digitais.

O questionário foi feito usando a ferramenta de perguntas e respostas do Instagram, no qual eles podiam responder livremente às perguntas propostas. O questionário consistiu em quatro perguntas relacionadas: 1) ao conhecimento dos seguidores sobre jogos digitais; 2) à sua aplicação nas aulas de inglês; 3) às experiências de prática em jogos digitais no processo de ensino-aprendizagem e 4) aos tipos de jogos digitais conhecidos. A seguir apresentamos a discussão dos resultados com base na tabela de dados obtidos por meio da aplicação do questionário.

Resultados e Discussões

A tabela, abaixo, apresenta em linhas gerais o quantitativo de respostas referentes às perguntas 1, 2, 3 e 4 do questionário.

⁵ *Stories* (histórias) permitem a transmissão de vídeos, imagens e *Lives* que ficam disponíveis por 24 horas. Essas publicações podem ser salvas nos destaques para posterior acesso dos seguidores. As *Lives*, em especial, podem ser carregadas no IGTV (sigla para *Instagram TV*).

⁶ “*Feed* é uma palavra em inglês que, no contexto, quer dizer alimentação ou provisões — só que em vez de comida, estamos falando em posts” e está relacionado ao compartilhamento e conexão entre pessoas. Disponível em: https://www.canva.com/pt_br/aprenda/feed-instagram/. Acesso em: 22.08.20.

⁷ O artigo foi submetido no sistema da revista *Linguasagem* no dia 27/05/2020.

Tabela de Resultados: respostas dos seguidores no questionário de sondagem feito pelo Instagram sobre jogos digitais no ensino-aprendizagem de inglês			
1. Defina seu conhecimento sobre jogos digitais	2. Qual sua opinião sobre a aplicação de jogos nas aulas de língua inglesa	3. Você já utilizou ou algum (a) professor (a) usa jogos para ensinar? (pode ser em qualquer disciplina não só inglês)	4. Que tipo de jogos digitais você conhece ou já ouviu falar
BOM Resultados Obtidos: 18 Respostas	AUXILIA NA APRENDIZAGEM DO IDIOMA Resultados Obtidos: 30 Respostas	RESPOSTAS POSITIVAS: Resultados Obtidos: 17 Respostas	RESPOSTAS OBTIDAS: 16
REGULAR Resultados Obtidos: 13 Respostas	APRENDIZ APRENDE BRINCANDO Resultados Obtidos: 06 Respostas	RESPOSTAS NEGATIVAS: Resultados Obtidos: 07 Respostas	
NÃO CONHEÇO NADA Resultados Obtidos: 10 Respostas	PERDA DE TEMPO Resultados Obtidos: Nenhuma resposta		
	OUTRA OPINIÃO Resultados Obtidos: 1 Opinião Escrita		

Tabela 1: sondagem acerca dos jogos digitais no ensino-aprendizagem de inglês⁸.

Esse quantitativo foi transformado em gráficos, para uma melhor visualização dos resultados em porcentagem; um para cada pergunta do questionário, como pode ser observado a seguir:

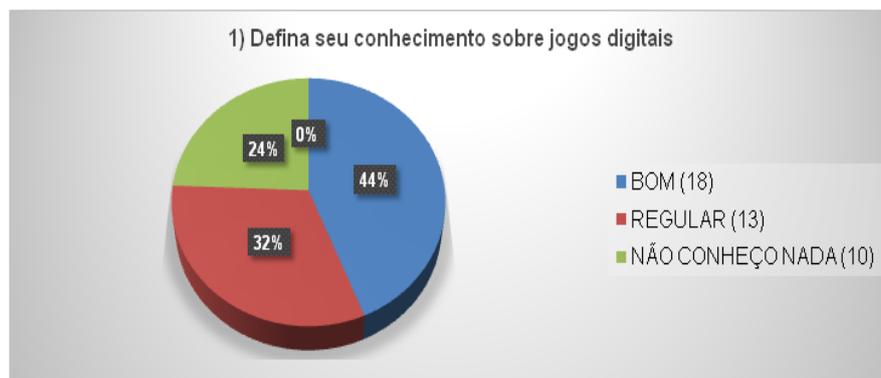


Gráfico 1: Conhecimento dos seguidores sobre jogos digitais⁹.

⁸ Fonte: dados de pesquisa.

Como temos discutido, a globalização e a consequente popularização das tecnologias digitais, possibilitou o acesso ao conhecimento de maneira mais acessível, rápida e barata¹⁰, já que a tecnologia nos permite o acesso a conteúdos diversos em qualquer momento e espaço, o que justifica nosso resultado de pesquisa referente à primeira pergunta do questionário de sondagem. Como mostrado na tabela acima, dentre os 41 seguidores que responderam à pergunta sobre conhecimento de jogos digitais, a maioria, cerca de 18 (44%) afirmam tem um conhecimento bom, 13 (32%) regular e 10 (24%) dizem não saber nada.

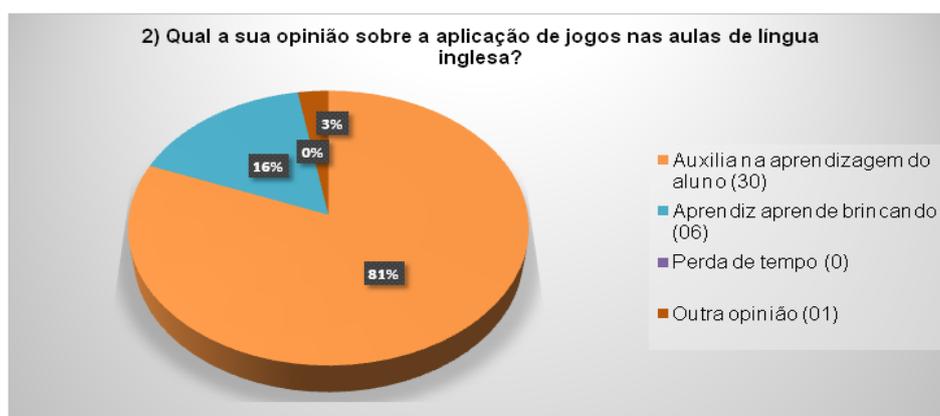


Gráfico 2: Opinião dos seguidores sobre aplicação de JD nas aulas de LI¹¹.

Na segunda pergunta mostrada no gráfico acima, dentre os 37 seguidores que responderam, 30 (81%) dizem que os jogos auxiliam na aprendizagem do aluno, 06 (16%) que o aprendiz aprende brincando, e 1 (1%) tem outra opinião. O resultado vai ao encontro do pensamento de Pungartnik (2018, p. 322) que clama que os jogos digitais podem “tornar ensino/aprendizagem mais interessante, motivador e auxiliar do professor, potencializando a aprendizagem significativa da língua inglesa.”

⁹ Fonte: dados de pesquisa

¹⁰ É importante ressaltar, no entanto, que reconhecemos que a inclusão digital é limitada por conta da realidade socio-econômica de parte dos brasileiros, não sendo, portanto, uma realidade para todos, já que as regiões mais pobres e periféricas não possuem o mesmo acesso a ferramentas tecnológicas ou mesmo à uma conexão de internet como outras partes do Brasil.

¹¹ Fonte: dados de pesquisa



Gráfico 3: Resposta dos seguidores sobre o uso de JD no ensino¹².

Segundo Bauman (2001), professores que fazem uso de tecnologia em suas práticas de ensino, precisam se preparar para ações pedagógicas sem fronteiras, que possibilitem uma construção participativa e não linear do conhecimento, em uma educação em rede. Ou seja, para desenvolver competências, o professor utiliza as novas tecnologias por meio de abordagens híbridas de ensino. É perceptível que essa linha de raciocínio tem sido reproduzido pelos nossos seguidores, visto que a maioria deles (71%) afirma que já utilizaram jogos para ensinar (no total de 17 seguidores) e somente 29% (07 seguidores) que não fazem uso dessa ferramenta no ensino. Nessa direção, Pungartnik (2018, p. 329), a partir do pensamento de Castells, afirma que “devemos nos educar para a flexibilidade, para a criatividade, para ensinar a aprender a aprender e, principalmente, para atender ao inusitado, o não esperado, isto é, ensinar para a inovação”. A seguir apresentamos a Tabela 2 com os principais jogos digitais apontados pelos seguidores do Instagram criado:

	JOGOS MENCIONADOS	Quantidade	Porcentagem
1	Kahoot	4	25%
2	Lyrics Training	2	12,5%
3	Cambridge Online Games	2	12,5%
4	ESL	2	12,5%
5	Scrabble	2	12,5%
6	Scroodles	2	12,5%
7	Happy Campers App	2	12,5%
8	Jogos da Macmillan	2	12,5%

¹² Fonte: dados de pesquisa

9	Jogos que acompanham livros didáticos	2	12,5%
10	Jogos ofertados na web	2	12,5%
11	Vídeo games	2	12,5%
12	Mmorpgs	3	18,75%
13	Socrative	2	12,5%
14	FPS (<i>First Person Shooter</i>) - <i>Counter Strike</i>	2	12,5%
15	RTS (<i>Real-Time Strategy</i>)	2	12,5%
16	RPG (<i>Role-Playing Game</i>)	2	12,5%
17	Moba	2	12,5%
18	Bricks	2	12,5%
19	Block Puzzle	2	12,5%
20	Bubble Breaker	2	12,5%
21	Pubg (<i>PlayerUnknown's Battlegrounds</i>)	2	12,5%
22	LOL (<i>League of Legends</i>)	2	12,5%
23	Free Fire	2	12,5%
24	Mobile Legends	2	12,5%
25	Among Us	2	12,5%
26	Minecraft	2	12,5%
27	Warcraft (<i>World of Warcraft</i>)	2	12,5%
28	DOTA II	2	12,5%
29	Puzzle	2	12,5%
30	Battle Royal	2	12,5%
31	Simulator	2	12,5%
32	Quizz	2	12,5%
33	Duolingo	2	12,5%
34	Mermise	2	12,5%
35	Tinycards	2	12,5%

Tabela 2: Resposta dos seguidores sobre o conhecimento de tipos de JD¹³
Total de entrevistados: 16 (100%).

¹³ Fonte: dados de pesquisa. Os seguidores responderam a seguinte pergunta: Quais jogos digitais você conhece ou já ouviu falar?)

O jogo *Kahoot*, com 25%, é o mais conhecido pelos seguidores do Instagram, depois vem o *Mmorpgs* com 18,75%. A partir dos resultados mostrados, percebemos que alguns seguidores apontaram jogos que não são considerados digitais, mas sim ferramentas de suporte para aprendizagem. Ou seja, das 35 respostas enviadas pelos seguidores, 13 são considerados jogos digitais, a saber: *LOL (League of Legends)*; *Pubg (PlayerUnknown's Battlegrounds)*; *Among Us*; *FPS (First Person Shooter) - Counter Strike*¹⁴; *Minecraft (World of Warcraft)*; *DOTA II*; *Bricks*; *Block Puzzle*; *Bubble Breaker*; *Scrabble*; *Happy Campers App* e *Videogames*. Como temos discutido, esses JD oportunizam o jogador a adquirir conteúdos; o auxiliam no desenvolvimento de estratégias que são importantes para a aprendizagem, como resolução de problemas, raciocínio dedutivo e memorização (MCFARLANE; SPARROWHAWK; HEALD, 2002); melhora o pensamento estratégico, habilidades psicomotoras, analíticas e computacionais (MITCHELL; SAVILL-SMITH, 2004) e ajudam a aprimorar o desenvolvimento de estratégias em grupo e a prática do trabalho cooperativo (GROS, 2003).

Ainda no que concerne às respostas dos seguidores em relação aos JD que eles conheciam todos os outros mencionados são considerados como ferramentas de suporte à aprendizagem, como *Kahoot*; *Cambridge Online games*; *ESL*; *Mermrise*; *Tinycards*; *Socrative*; *Duolingo* e etc., não sendo, portanto, JD por não apresentarem um universo que possa definir as ações do jogador, nem uma narrativa para caracteriza a estrutura regada deste mesmo universo. Além disso, a interface de uma ferramenta de suporte à aprendizagem, não é interativa e dinâmica como em um jogo digital. Um exemplo disso é o fato de que em situações de estratégias variadas em um jogo, o desfecho desta ação pode ser recompensado ou punido ao longo da progressão do jogador, já na ferramenta, as ações são pré-definidas, e não se podem tomar atalhos para facilitar o cumprimento das atividades solicitadas.

Considerações finais

Com base nos resultados de pesquisa, concluímos que a maioria dos seguidores que interagiram com a enquete não tem conhecimento acerca do que são jogos digitais, visto que classificaram como jogos, o que não podiam ser classificados como tal (as

¹⁴ *FPS (First Person Shooter)*, são jogos apresentados em primeira pessoa. Nesse caso a câmera do jogo é colocada a partir das mãos do personagem. *Counter Strike* é um tipo FPS, pois é jogado em primeira pessoa. Ambas respostas (*FPS* e *Counter Striker*) foram dadas pelos seguidores

ferramentas de suporte de aprendizagem). Em relação às perguntas sobre jogos digitais e sua aplicabilidade no ensino/aprendizagem de língua inglesa constatamos que:

- 81% (30 seguidores dentre os 37 que interagiram) afirmam que os jogos digitais auxiliam na aprendizagem;

- 71% (17 seguidores dentre os 24 que interagiram) fazem uso dessa ferramenta no ensino.

O Instagram, como nosso meio de interação e contexto de coleta de dados de pesquisa, é um tipo de ferramenta que tem trazido um efeito benéfico e efetivo na orientação dos alunos acerca do uso de jogos digitais na aprendizagem de inglês durante o período de pandemia do Covid-19. Esta investigação inicial nos fez perceber a necessidade de serem desenvolvidos mais estudos e reflexões acerca dos jogos digitais numa perspectiva teórica, a fim de não somente ampliar a noção conceitual sobre os JD, mas também de reconhecê-los para além do enfoque em seus elementos ou no uso de jogos propriamente ditos. Portanto, acreditamos que a partir dos resultados dessa investigação, poderemos guiar de maneira direcionada os nossos seguidores no Instagram a respeito dos conceitos e das práticas de jogos digitais no ensino-aprendizagem de língua inglesa.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALVES, F. **Gamification - Como criar experiências de aprendizagem engajadoras: um guia completo: do conceito à prática.** 2. ed. rev. e ampl. São Paulo: DVS Editora, 2015.

ALVES, L.; MINHO, M.; DINIZ, M. Gamificação: Diálogos com a educação. In: FADEL, M.; ULBRICHT, R.; BATISTA, R.; VANZIN, T. (orgs.). **Gamificação na Educação.** São Paulo: Pimenta Cultural, 2014. como essa

ARAÚJO, J. C. **Internet & ensino: novos gêneros, outros desafios.** Rio de Janeiro: Lucerna, 2007.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais: terceiro e quarto ciclos do ensino fundamental: língua estrangeira /** Secretaria de Educação Fundamental. – Brasília: MEC/SEF, 1998.

BRONCKART, J.P. **Atividades de linguagem, textos e discursos: por um interacionismo sócio-discursivo.** São Paulo: EDUC, 1999.

BALASUBRAMANIAN, N.; WILSON, B. G. Games and Simulations. In: **Society for information technology and teacher education international conference**, 2006. Proceeding. v.1. 2006. Disponível em: <<http://site.aace.org/pubs/foresite/GamesAndSimulations1.pdf>>. Acesso em: 3 maio. 2020.

CANTOJA, A.; PEREIRA, L. **Gamificação**: como jogos e tecnologias podem ajudar no ensino de idiomas. Estudo de caso: uma escola pública do Estado do Amapá. Estação Científica (UNIFAP). Macapá, v. 8, n. 1, p. 111-120, jan./abr. 2018.

Como organizar o feed do instagram com um visual encantador. **Canva**. Sem data. Disponível em: Disponível em: https://www.canva.com/pt_br/aprenda/feed-instagram/. Acesso em: 17.07.20.

FARDO, M. L. **A gamificação como método**: estudos de elementos dos games aplicados em processo de ensino-aprendizagem. 2013. 104 f. Dissertação de mestrado (Mestrado em Educação), Universidade de Caxias do Sul/RS, 2013.

GEE, J. P. **Good Video Games And Good Learning**. University of Wisconsin-Madison Madison, 2007.

GOMES, A.; REIS, S. C. dos; BILIÃO, M.; ANSCHAU, M. L. Estratégias de gamification em cursos de línguas estrangeiras a distância. Disponível em: Seminário de Games e Tecnologia (07 : 2014 : Novo Hamburgo, RS) **Anais** [do] GamePad [recurso eletrônico] : Seminário de Games e Tecnologia / < www.feevale.br/gamepad > ISSN: 2236-7497. Acesso em: 26.fev.2020.

GROS, B. **The impact of digital games in education**. First Monday, v. 8, n. 7, jul. 2003. Disponível em: http://www.firstmonday.org/issues/issue8_7/xyzgros/index.html>. Acesso em: 2 maio. 2020.

HOYOS, E.A.C. ; VIEIRA, M. F. Gamificação no ensino das línguas portuguesa e espanhola: relato de experiência no IFSP Avaré. v. 1, n. 2 (2018). In: **Revista CBTe LE n° 2 - 2018**. Disponível em: <https://revista.cbtecle.com.br/index.php/CBTecLE/article/view/138>. Acesso em: 13.mai.2020.

KIRRIEMUIR, J.; MCFARLANE, A. **Literature Review in Games and Learning**. Bristol: Futurelab, 2004. 39 p. Disponível em: <http://www.futurelab.org.uk/resources/publications_reports_articles/literature_reviews/Literature_Review378>. Acesso em 09 maio. 2020.

MARCUSCHI, L. A. Gêneros Textuais: Definição e Funcionalidade. In: DIONÍSIO, A. Paiva; MACHADO, A. R.; BEZERRA, M. A. (Orgs.). **Gêneros Textuais & Ensino**. Rio de Janeiro: Lucerna, 2002.

MCFARLANE, Angela; SPARROWHAWK, Anne; HEALD Ysanne. **Report on the educational use of games**: An exploration by TEEM of the contribution which games can make to the education process. 2002. Disponível em:<http://www.teem.org.uk/publications/teem_gamesined_full.pdf>. Acesso em: 9 maio. 2020.

MITCHELL, A.; SAVILL-SMITH, C.. **The use of computer and video games for learning**: A review of the literature. Londres: Learning and Skills Development Agency (LSDA), 2004. Disponível em: <<http://www.lsd.org.uk/files/PDF/1529.pdf>>. Acesso em 10 maio. 2010.

OLSON, J. C. **Video Games as a Learning Tool**. California State University Northridge, 2007. Disponível em: https://www.csun.edu/~jco69120/coursework/690/initcharts_files/OlsonPositionPaperV IDEOGAMESED690.pdf. Acesso em: 09 abr. 2018.

PADILHA, E. (2002) Gêneros discursivos e ensino de língua inglesa Gêneros Textuais: Definição e Funcionalidade. In: DIONÍSIO, A. P.; MACHADO, A. R.; BEZERRA, M. A. (Orgs.). **Gêneros Textuais & Ensino**. Rio de Janeiro: Lucerna, 2002.

PRENSKY, M. **Don't bother me, Mom – I'm learning**. 2006. Disponível em: http://marcprensky.com/wp-content/uploads/2013/04/Prensky-DONT_BOTHR_ME_MOM_IM_LEARNING-Part1.pdf. Acesso em: 09 abr. 2018.

PRIETO, L. M.; TREVISAN, M. do C. B.; DANEZI, M.I.; FALKEMBACH, G.M. Uso das Tecnologias Digitais em Atividades Didáticas nas Séries Iniciais. **Renote**: revista novas tecnologias na educação, Porto Alegre, v. 3, n. 1, p.1-11, maio 2005.

PUNGARTNIK, C. Caminhos da gamificação: o dispositivo móvel como ferramenta potencializadora do ensino de língua inglesa. **Anais do XXII Congresso Nacional de Linguística e Filologia**, 2018.

PUNGARTNIK, C.; SANTOS, G. Aulas metapresenciais na UFSB: As contribuições das tecnologias para o ensino híbrido de língua inglesa. **Cadernos do CNLF**, vol. XXIII, n. 3, Rio de Janeiro: CiFEFiL, 2019.

SAVI, R.; ULBRICHT, V. R. Jogos digitais educacionais: benefícios e desafios. **Renote**, v. 6, n. 1, 2008.

SOUZA, R. A. Aprendizagem em regime Tandem: uma alternativa no ensino de Línguas Estrangeiras on line. (p.205-220). In: ARAÚJO, Júlio César. **Internet & ensino**: novos gêneros, outros desafios. Rio de Janeiro: Lucerna, 2007.

SCHUYTEMA, P. **Design de games**: uma abordagem prática. São Paulo: Cengage Learning, 2008. 447 p.

ZICHERMANN, G.; CUNNINGHAM, C. **Gamification by Design**. Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps. Canada: O'Reilly Media, 2011.

Como referenciar este artigo:

MARTINS, Suellen; ALMEIDA, Laura de, SANTOS Ramon Cerqueira & ARAÚJO, Caio Reis de. Instagram e jogos digitais aliados no ensino-aprendizagem da língua inglesa em tempo de COVID-19. revista **Linguasagem**, São Carlos, v.35, Número temático COVID-19. fevereiro/2021, p. 114-130.