UNIVERSIDADE FEDERAL DE SÃO JOÃO DEL-REI
NEAD – NÚCLEO DE ENSINO A DISTÂNCIA
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM MÍDIAS NA EDUCAÇÃO

Andrea Cristina Oliveira Alves

# O USO DO CELULAR NO ENSINO DE LÍNGUAS: UMA EXPERIÊNCIA COM O APLICATIVO*FUN ENGLISH*

São João del-Rei - MG

2018

Andrea Cristina Oliveira Alves

# O uso do celular no ensino de línguas: uma experiência com o aplicativo *FunEnglish*

Trabalho de conclusão do curso de Especialização em Mídias na Educação da Universidade Federal de São João del-Rei, apresentado como requisito para obtenção do título de Especialização em Mídias na Educação, sob a orientação da Profa. Dra. Roseli Marins Balestra.

São João del-Rei - MG

2018

Andrea Cristina Oliveira Alves

O uso do Celular no ensino de línguas: uma experiência com o aplicativo *FunEnglish*

Trabalho de conclusão do curso de Especialização em Mídias na Educação da Universidade Federal de São João del-Rei, apresentado como requisito para obtenção do título de Especialização em Mídias na Educação, sob a orientação da Profa. Dra. Roseli Marins Balestra.

_____

Profª. Dra. Roseli Marins Balestra (orientadora) - UFSJ

_____

Prof. Dr. Alexandre Carlos Eduardo UFSJ

_____

Profa./Ma. Elisabete da Silva Dutra UFSJ

## AGRADECIMENTOS

Este trabalho foi realizado com a ajuda de pessoas que preciso agradecer nesse momento. Agradeço a Deus por ter me dado saúde e força para concluir este trabalho.

À minha família, pelo apoio e paciência ao longo desse percurso.

Aos mestres por todo o ensinamento compartilhado.

*A educação não transforma o mundo. Educação muda pessoas. Pessoas transformam o mundo.*

*Paulo Freire*

**RESUMO**

Atualmente a sociedade vivencia um período de significativas transformações. Dentre elas, observa-se o estabelecimento de um novo padrão de aprendizagem, que instiga a busca de uma nova maneira de aprender e uma nova maneira de ensinar. Faz-se necessário inovar as metodologias para que os alunos tenham suas habilidades e raciocínio aguçados. Diante desse fato, os jogos, em função de seu aspecto lúdico, ganham espaço no contexto escolar. Essa nova metodologia faz uso de conceitos de aprendizagem tangencial, que contribui para o aluno deixar de ser um depósito de conteúdos e assumir a construção do conhecimento, sem percepção do processo. Nesse contexto, os jogos estabelecem uma metodologia que auxilia no desenvolvimento da aprendizagem, embasados nos princípios desenvolvidos por James Paul Gee, que enfatizam a identidade de construção da interação entre o jogo e o jogador que são os produtores do mundo virtual, ressaltando a importância de suas ações, assumindo a postura de agente dos jogos e buscando conhecimento para solucionar as fases apresentadas. Portanto, objetiva-se o domínio de habilidades práticas, pensamentos e saberes. Diante do exposto é possível perceber que a aplicação dos jogos no contexto educacional proporciona diversão para as crianças enquanto o conhecimento é construído de maneira lúdica e criativa, despertando interesse nos conteúdos aplicados, mostrando que os jogos agregados aos conteúdos são capazes de proporcionar uma aprendizagem transformadora. Destarte, a presente pesquisa busca destacar os benefícios que podem ser alcançados através da utilização do aplicativo *FunEnglish* no que tange o ensino da língua inglesa.

**Palavras-chave:**Jogos, Tecnologia Educacional. Ensino. Construção de conhecimento.

**ABSTRACT**

Today society is experiencing a period of significant transformation. Amongthey observe the establishment of a new pattern of learning that instigates the search for a new way of learning and a new way of teaching. It is necessary to innovate methodologies so that students have their skills and reasoning sharpened. Given this fact, the games, due to their playful aspect, gain space in the school context. This new methodology makes use of concepts of tangential learning, which contributes to the student from being a deposit of contents and assuming the construction of knowledge, without perception of the process. In this context, the games establish a methodology that assists in the development of learning, based on the principles developed by James Paul Gee, that emphasize the construction identity of the interaction between the game and the player that are the producers of the virtual world, emphasizing the importance of their actions, taking the position of agent of the games and seeking knowledge to solve the phases presented. Therefore, the objective is the mastery of practical skills, thoughts and knowledge. Given the above, it is possible to see that the application of the games in the educational context provides fun for the children while the knowledge is constructed in a playful and creative way, arousing interest in the applied contents, showing that the games aggregated to the contents are capable of providing a transformative learning . Thus, the present research seeks to highlight the benefits that can be achieved through the use of the *Fun English* application regarding the teaching of the English language.

**Keywords:** Games. Educational Technology.Teaching. Knowledge Building.

**SUMÁRIO**

**1 INTRODUÇÃO** ..... **9**

**2 REVISÃO DE LITERATURA** ..... **11**

2.1 EVOLUÇÃO TECNOLÓGICA ..... 11

2.2 IMPORTÂNCIA DOS JOGOS NA EDUCAÇÃO ..... 11

2.3AS NTIC'S NA PRÁTICA DA SALA DE AULA ..... 13

2.4. ELEMENTOS APLICÁVEIS A JOGOS DIGITAIS – MULTIMÍDIA E HIPERMÍDIA ..... 15

2.4.1 Multimídia ..... 16

2.4.2. Hipermídia ..... 17

2.5 POTENCIAL DE JOGOS DIGITAIS NO PROCESSO EDUCACIONAL ..... 18

2.5.1 Gamificação, conceitos e limites ..... 19

2.5.2 Princípios de GEE para gamificação do ensino ..... 20

**3 METODOLOGIA** ..... **25**

**4. RESULTADOS E DISCUSSÃO** ..... **25**

4.1. APLICATIVO *FUNENGLISH* ..... 25

4.2 ANÁLISE DO APLICATIVO*FUNENGLISH* À LUZ DOS PRINCÍPIOS DE JAMES PAUL GEE ..... 26

4.2.1. Interação ..... 26

4.2.2. Produção ..... 27

4.2.3. Assumir Riscos ..... 27

4.2.4. Customização ..... 27

4.2.5. Gerenciamento e Controle ..... 28

4.2.6. Problemas Exequiveis ..... 28

4.2.7. Desafio e Consolidação ..... 29

4.2.8. *Just in time* ..... 29

4.2.9. Significado Situado ..... 29

4.2.10. Frustração prazerosa ..... 30

4.2.11. Sistema de Pensamento ..... 30

**5. CONSIDERAÇÕES FINAIS** ..... **31**

**6. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS** ..... **33**

# 1 INTRODUÇÃO

Nas últimas décadas, foi possível observar significativas transformações nos aspectos sociais e culturais da sociedade. Ferramentas tecnológicas passaram a fazer parte do cotidiano das pessoas e se transformaram em fontes de informação e mediadoras sociais. As novas gerações têm contato quase que permanente com artefatos tecnológicos desde os primeiros anos de vida, o que faz com que esses indivíduos tenham diferentes percepções do ambiente onde estão inseridos. A tecnologia se faz extremamente atrativa em razão da utilização de múltiplas mídias, que permitem maior interatividade e principalmente, por apresentarem as informações de forma lúdica. Nesse contexto, fica evidente a necessidade de aplicar tais tecnologias no processo educacional, pois as antigas práticas pedagógicas, que privilegiam a centralização do conhecimento na figura do professor já não se apresentam eficazes para os alunos da Era da Informação.

Dentre as ferramentas tecnológicas disponíveis para utilização na educação, encontram-se os jogos educacionais. Tais ferramentas têm grande potencial educacional por se tratar de atividades que agradam ao aluno e atraem sua atenção de forma muito significativa.

A proposta da utilização de jogos educacionais que atuem como complemento nas línguas visa um maior envolvimento dos alunos com os conteúdos ministrados em sala de aula através da utilização de jogos com potencial de auxiliar no saneamento de dificuldades de aprendizagem de tal conteúdo apresentadas pelo aluno e ainda, maior fixação deste conteúdo. Os jogos têm como características o desafio e a competitividade, por essa razão, acredita-se que eles possam ser importantes aliados na construção de conhecimento do aluno.

Diante do exposto, o presente trabalho, objetiva discutir a aplicação efetiva do aplicativo *FunEnglish* como ferramenta auxiliar no processo de ensino aprendizagem com o intuito de melhorar a qualidade do ensino por meio da promoção de novas formas de absorção e interpretação do conteúdo trabalhado. Para tanto, será realizado um estudo qualitativo do aplicativo, observando suas características de acordo com os princípios de bons jogos, elaborados por James Paul Gee.

O trabalho objetiva: realizar um estudo bibliográfico relacionado à utilização de dispositivos móveis e aplicativos na sala de aula; analisar o potencial educacional do aplicativo *FunEnglish* e os benefícios que este pode gerar no ensino da língua inglesa, de acordo com os princípios de bons jogos; levantar os obstáculos que podem surgir na utilização de tal tecnologia no contexto escolar, bem como propor hipóteses mitigadoras de tais dificuldades.

A presente pesquisa justifica-se pela necessidade de compreender e incentivar a utilização de aplicativos para dispositivos móveis na educação como subsídio eficaz para construção do conhecimento, mostrando as contribuições da tecnologia como recurso para o desenvolvimento do processo ensino/aprendizagem da língua inglesa . Entende-se que é necessário fornecer às crianças a oportunidade de vivenciar e usufruir experiências oferecidas pelas NTIC´s – Novas tecnologias da informação e comunicação - de maneira participativa e pretende-se demonstrar que o uso de aplicativos digitais são o caminho mais adequado para este fim. Porém, para atingir este objetivo, faz-se necessária uma participação ativa por parte dos educadores, que devem conhecer e atualizar constantemente suas habilidades referentes à utilização da tecnologia no âmbito educacional para contribuir na formação de seus educandos.

Para realizar este estudo a metodologia adotada foi a pesquisa bibliográfica, a partir do levantamento de obras e autores que abordam o objeto de estudo, cujo conteúdo aborda a importância da utilização das tecnologias disponíveis no âmbito escolar. O trabalho está estruturado em três capítulos, no primeiro capítulo, será apresentado o referencial teórico acerca do tema. O segundo capítulo trata da metodologia de pesquisa. Já no terceiro capítulo trataremos de cronograma de elaboração do trabalho.

# 2 REVISÃO DE LITERATURA

## 2.1 EVOLUÇÃO TECNOLÓGICA

As histórias da humanidade e das invenções tecnológicas se compenetram. A tecnologia é uma prática do conhecimento e um processo utilizado para a solução de problemas do dia a dia. Para Lalande (1999), tecnologia é o estudo dos procedimentos técnicos, naquilo que eles têm de geral e nas suas relações com o desenvolvimento da civilização.

O conceito surgiu na Grécia. Os termos Téchne (arte, destreza) e Logos (palavra, fala) que significam a finalidade das artes, contudo é um fazer concreto, fruto da razão. BITENCOURT e SANTOS (2013, p.3).

A tecnologia veio para aproximar as pessoas, por sua vez, já faz parte do nosso cotidiano. As redes sociais Instagram, face book, blog, twiter e entre outros, são comuns entre as diversas faixas etárias. De acordo com Kenski (2012, p.21)

> A evolução tecnológica não se restringe apenas aos novos usos de determinados equipamentos e produtos. Ela altera comportamentos. A ampliação e a banalização do uso de determinada tecnologia impõe-se a cultura existente e transformam não apenas o comportamento individual, mas o de todo grupo social.

Desta forma, a evolução tecnológica é a pioneira das grandes invenções, ela é constante em nossa existência. Todos os dias, novas concepções são impulsionadas pelas necessidades da sociedade.

## 2.2 IMPORTÂNCIA DOS JOGOS NA EDUCAÇÃO

O início da experiência brasileira com o binômio informática-educação se dá no ano de 1997, com o auxílio da Comissão Especial de Educação visando criar normas e diretrizes para a área da informática. De acordo com Oliveira (1997, p.29)

> As primeiras ações governamentais implementadas no intuito de interligar educação com informática ocorreram em 1979 quando a SEI escolheu o setor educacional, ao lado dos da agricultura, saúde e indústria, como sendo um daqueles a que seria dado maior apoio, visando viabilizar a utilização de recursos computacionais em suas atividades.

Holanda (2009, p.1) afirma, “o governo federal tem se preocupado em investir nos recursos tecnológicos com o objetivo de melhorar o desempenho do professor e também a aprendizagem dos alunos”. Sendo assim, elaboraram recomendações, para que pudessem obter êxito, entre elas: investimento em máquinas com foco na educação, viabilização de recursos para pesquisas e experimento sobre o uso de computadores no espaço escolar. Ressaltando que, seria não só importante nas escolas privadas como também nas públicas, constituindo assim um grupo crítico e coeso no campo da Informática (HOLANDA, 2009).

Tecnologia e Educação são duas ciências que juntas propõem explicações através de seus métodos investigativos, trabalhando questionamentos e desafios. Logo, as duas se complementam por serem duas instâncias ao conhecimento e aprendizagem.

Bitencourt e Santos (2013), discorrem sobre a tecnologia sugerindo que a tecnologia existe para auxiliar a resolver problemas, desta maneira todo indivíduo é produtor e consumidor de tecnologia.

Essa junção leva a um desafio com sucesso que proporciona ao aluno algo inovador, rompendo com as ditas aulas tradicionais, abrindo espaço assim para a aprendizagem utilitária. Portanto, Neto (2012, p.1) afirma que, “a tecnologia vem auxiliando o homem para alcançar resultados nunca vistos antes na história”.

Logo, surge um novo tipo de aprendizagem, com retorno eficaz, sendo necessário manuseá-las de maneira que, a metodologia seja agregada aos recursos, com a finalidade de um aprendizado interligado, oferecendo subsídios para um ensino mais centrado no aluno. (GEMIGNANI, 2012). Saber aplicar esse recurso em sala de aula de maneira correta, significativa e assessorada por uma metodologia que seja repassada por um professor facilitador, oferece resultados satisfatórios até mesmo com alunos que possuem limitações, fazendo com que os mesmos se desenvolvam.

Neste sentido, Kensky (2012, p.30) afirma que

> Professores e alunos vivem diariamente o desafio das mudanças nas regras de convivência e nas formas de acesso às informações. Participamos todos de um aprendizado no sentido de romper as práticas rotineiras e os limites físicos da sala de aula e ir além na busca de uma educação de mais qualidade.

A tecnologia não pode ser analisada como algo negativo ou ameaçador, visto que abre possibilidades para uma nova realidade, aguçando o homem a dominar as inteligentes tecnologias. Para adequar-se e aplicar a tecnologia é necessário um saber ampliado, pois é o atual estágio de conhecimento da sociedade em que vivemos.

Ainda de acordo com Kensky (2012, p.30), "as velozes transformações tecnológicas da atualidade impõem novos ritmos e dimensões à tarefa de ensinar e aprender. É preciso estar em permanente estado de aprendizagem e de adaptação ao novo".

A lei de Diretrizes e Bases da Educação (LDB 9394/96) refere-se à educação tecnológica em vários momentos; conceituando educação.

> Art.1º. A educação abrange os processos formativos que se desenvolvem na vida familiar, na convivência humana, no trabalho, nas instituições de ensino e pesquisa, nos movimentos sociais e organizações da sociedade civil e nas manifestações culturais.
>
> § 2º. A educação escolar deverá vincular-se ao mundo do trabalho e a pratica social. (BRASIL,1996).

Na atualidade, não é difícil aderir à aplicação das tecnologias, pois ela abrange a todos os homens, assim também como todas as informações, possibilitando interagir com todo esse processo e transformações que beneficiam o espaço escolar, com sua temporalidade intensiva e fugaz.

## 2.3AS NTIC'S NA PRÁTICA DA SALA DE AULA

Aplicar o uso da informática nos dias atuais tem sido um grande desafio e uma realidade distante dentro do contexto escolar, isso acontece porque os educadores não estão prontos para aprimorar-se. É necessário aplicar toda teoria na prática e avaliar o resultado obtido, ressaltando a importância do professor atualizar-se na alfabetização digital. As instituições se enquadram nessas evoluções tecnológicas, necessitando focar e enquadrar-se em recursos que irão contribuir no processo ensino- aprendizagem.

Logo, como já relatado anteriormente, o mundo vive o advento das Novas Tecnologias de Informação (NIT) e diversos setores se transformaram com êxitos tecnológicos nos últimos

anos. Boucherville, Parreira, Medeiros (2009, p.5), chama atenção para essas transformações na educação, “essas transformações vêm aos poucos se tornando necessárias e começam a pressionar o professor no sentido da aprendizagem de suas ferramentas aplicáveis à Educação.”Todavia, é essa grande ferramenta que fará a aproximação entre educador e educando, que está em contato constante com essa revolução tecnológica.

Nunes (2009, p.23) expõe a utilização dos recursos didáticos que servem como ponto de partida para essa discussão.

> Os recursos didáticos, entendidos como todo material usado pelo professor para auxiliar a aprendizagem do educando, que acompanharam por muito tempo o ensino sistematizado nas instituições escolares foram: os livros, cadernos, textos escritos, quadro-negro e giz. Na atualidade, ocorreu a inserção de novos recursos nas escolas, como por exemplo: computadores, televisão, rádio, aparelho de DVD e outros. Porém, os recursos atuais, mesmo estando disponíveis, ainda não são devidamente explorados ou utilizados com a mesma importância e valorização dos recursos tradicionais.

Estar aberto às novidades diante das mudanças é assumir um papel de professor indagador, pesquisador, que repensa os processos educacionais. Fazer um paradoxo entre a possibilidade de inserir no modelo antigo de ensino, novidades com suportes que geram segurança. Moran (2000) acredita que, com as novas tecnologias, o professor tem a possiblidade de avaliar, trabalhar diversos temas, melhorando a comunicação com os alunos, podendo ser presencial ou virtual. Moran (2000) também aponta que quando há essa abertura diante das novidades, relações educacionais são estabelecidas ao utilizar ferramentas simples da internet.

Em uma interconexão mundial de computadores, as informações on-line ganham espaço na educação, conforme Silva (2003, p.63) “O uso da Internet na escola é exigência da cibercultura, isto é, do novo ambiente comunicacional-cultural”. O mesmo autor acredita que “Se a escola não inclui a Internet na educação das novas gerações, ela está na contramão da história, alheia ao espírito do tempo e, criminosamente, produzindo exclusão social ou exclusão da cibercultura”.

A tecnologia é um ciclo de produção, que é capaz de proporcionar ao aluno, dentro do espaço escolar, um ambiente interativo da aprendizagem, mesmo que determinadas disciplinas não sejam atrativas, tal como, o inglês. Logo, para que se obtenha um resultado significativo, o professor precisa buscar caminhos e apropriar-se criticamente de uma realidade informatizada. Quando ele disponibiliza conhecimento e propõe a construção do mesmo, trazendo novas

ferramentas para a sala de aula, ampliando a aprendizagem, desenvolvendo o senso crítico, reflexivo, proporcionando uma aprendizagem dinâmica dos aprendizes, ele está educando na cibercultura.

Almeida (2005, p.40) acredita que baseando nas ideias construtivistas de Lev Semenovich, Vygotsky e de Jean Piaget, a interação com os objetos e o meio é uma construção, o homem "retira informações que lhe são significativas, identifica esses objetos e os incorpora à sua rede, transformando o meio e sendo transformado por ele. Ainda segundo o autor, "Tecnologias e conhecimentos integram-se para produzir novos conhecimentos que permitam compreender as problemáticas atuais e desenvolver projetos, em busca de alternativas para a transformação do cotidiano e a construção da cidadania".

Em síntese, destaca-se a importância da tecnologia no processo de construção do conhecimento. Para isso, é necessário romper paradigmas e aproximar das ferramentas tecnológicas, de modo a contribuir na formação dos alunos e nos benefícios referente à prática pedagógica. Para que isso ocorra, é importante que os professores instruam e orientem os alunos sobre o uso das NTIC's na sala de aula.

Não obstante, Bulhões (2012, p.2)enfatiza a ideia de que:

> Integrar as NTIC na escola e na sala de aula significa encarar as atividades pedagógicas sabendo que não se deve recorrer aos meios tecnológicos apenas esporadicamente, mas reconhecer que há metodologias de aprendizagem que podem e devem ser utilizadas como parte dos recursos didático-pedagógicos usados habitualmente pelo professor.

As NTICs aplicadas de modo colaborativo por professores, que irão contribuir no ciclo de produção tecnológico em que os alunos estão inseridos; construindo assim, uma identidade profissional crítica e reflexiva, não mais fragmentada e descontextualizada.

## 2.4. ELEMENTOS APLICÁVEIS A JOGOS DIGITAIS – MULTIMÍDIA E HIPERMÍDIA

### 2.4.1 Multimídia

Anteriormente, os computadores possuíam somente a capacidade de exibir caracteres alfanuméricos. Com o desenvolvimento da tecnologia, existem outros tipos de mídia. A multimídia é um dos termos mais usados nessa década, esse termo está no cruzamento de grandes indústrias como: informática, telecomunicações, publicidade, televisão e cinema. A multimídia passou a ter maior evidência com a chegada do computador. Junior (2008, p.01) afirma que "a multimídia é mídia sincronizada, tais como imagens animadas com som".

Existem muitos conceitos sobre multimídia e suas origens como se observa a seguir:

> O termo multimídia nasce da junção de duas palavras: "multi", que significa vários, diversos, e "mídia", que vem do latim "media", e significa meios, formas, maneiras. Em informática, significa a técnica para apresentação de informações que utiliza, simultaneamente, diversos meios de comunicação, mesclando texto, som, imagens fixas e animadas. (VAZ e ANDRADE, 2012, p.3)

A multimídia está presente no cotidiano de cada pessoa. Em toda parte, pode-se observar recursos que compõem a multimídia, como: Cds, Dvs, vídeo games, etc. Café (2011, p. 1) afirma que a multimídia é formada por vários componentes que são: "os sentidos (visão, audição, tato...), meios de comunicação (Televisão, rádio, jornal, internet...), tipos de representação (escrito, vídeo, áudio, imagem, símbolos...). Em resumo: multimídia é a utilização de múltiplos meios para realizar a comunicação".

A utilização da tecnologia multimídia vem crescendo cada dia mais dentro das salas de aula. A importância do seu uso aumentou com a socialização da internet. O objetivo de se usar o recurso da multimídia é para ilustrar um discurso, promover uma associação de ideias e não tornar o tempo de aula cansativo para o aluno.

Os alunos estão sempre prontos para a tecnologia, porém os professores não. Isto é um grande desafio. O importante é reconhecer como utilizar este recurso em favor da educação. Todos possuem um papel importante e o uso da tecnologia deve atendê-los, para que juntos possam articular as ações em benefício do desenvolvimento do aluno. Franco (2014, p.40) aborda que

> O adolescente acostumado com o mundo virtual consegue realizar pesquisas escolares no computador de seu quarto, ao mesmo tempo em que se comunica em dois, ou mais, sites de relacionamentos, conversando ao celular e ainda

> respondendo perguntas de sua mãe na porta do quarto. Nas escolas que possuem salas de informática, normalmente este mesmo adolescente, junto ao computador, é proibido de acessar os sites de relacionamentos e usar celular, realizando a mesma pesquisa escolar, com um professor a bronqueá-lo por estar conversando com o colega do computador ao lado.

Assim, faz-se necessária uma mudança comportamental por parte dos gestores escolares e professores, para que seja possível trazer para o ambiente escolar a realidade dos alunos e, desta forma, tornar a aula mais interessante utilizando os artefatos comuns ao cotidiano dos alunos a favor do processo de aquisição de conhecimento.

### 2.4.2. Hipermídia

A Hipermídia é um sistema de acesso das informações. Pode ser considerada como hipertextos estendidos utilizando outros tipos de mídia. Com a hipermídia é possível olhar para a tela de informações e se há um tópico ou termo sobre o qual se deseja mais conteúdos, simplesmente, basta clicar sobre este item e a informação aparece. Adrian (2008,p.01) afirma "Hipermídia é um conjunto de diferentes tipos de mídias que são interligadas permitindo ao usuário uma interação simultânea entre textos, vídeos, sons e imagens; assim como em jogos e internet, por exemplo".

Para Ferrari(2007), a Hipermídia é definida como a junção dos tipos de dados da multimídia com os mecanismos dos hipertextos, os quais são sistemas ou aplicativos que permitem criar, manter e manipular trechos de informações (textos e gráficos) interligados de forma não sequencial ou não linear. Conforme Santaella (2011, p. 8), "a hipermídia é uma linguagem eminentemente interativa e quanto maior for sua interatividade, mais profunda será a experiência de imersão do leitor".

Trevisan, Falkembach e Bisognin (2008), afirmam que, a hipermídia é uma nova forma de gerenciar informações. Permitindo criar, alterar, excluir, compartilhar e consultar informações contidas em várias mídias, possibilitando o acesso às informações de forma não sequencial, baseado no paradigma conexionista das ciências cognitivas.

Observa-se que a hipermídia possibilita criar aplicações educacionais atraentes para o aluno, assim, possibilitando um aprendizado de qualidade. Segundo Falkembach(2001, p.4)

> Hipermídia = Multimídia + Hipertexto, tal combinação de mídias transmite as informações de várias formas, estimula diversos sentidos ao mesmo tempo e isso auxilia no processo de ensino e aprendizagem, pois a carga informativa é significativamente, maior uma vez que, os apelos sensoriais são multiplicados, a atenção e o interesse do aluno são mantidos, promovendo a retenção da informação e facilitando a aprendizagem.

Os materiais educacionais para dispositivos portáteis como *tablet*, computadores, podem oferecer um alto índice de interatividade na vida acadêmica do aluno. Com isso, os alunos têm um papel ativo no processo de aprendizagem e assume uma postura de criação e confecção.

## 2.5 POTENCIAL DE JOGOS DIGITAIS NO PROCESSO EDUCACIONAL

Atualmente, o uso da tecnologia está presente em nosso cotidiano e os jogos digitais exercem grande fascínio e influência sobre crianças e adolescentes, fazendo com que as mesmas sejam alfabetizadas, primeiro no mundo digital. Explorar essa ferramenta na sala de aula, no ensino de língua estrangeira é enriquecer a aprendizagem com diferentes saberes, visto que, os mesmos são capazes de capturar a atenção. Rodrigues (2014, p.01) aponta

> A grande evolução tecnológica ocorrida atualmente trás para o mercado dos jogos digitais, possibilidades diversas que encantam e atraem os usuários, desenvolvendo habilidades que interferem no aprendizado e desenvolvem potencialidades que podem influenciar o processo educativo do jovem jogador.

Para que sejam inseridos no contexto escolar é importante que os jogos tenham enfoque no pedagógico, como discorre Danesi, Falkembach, Prieto e Trevisan (2005, p.10).

> (...) 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.

Segundo Silveira (1999, p.15)

> Os jogos computadorizados são elaborados para divertir os alunos e com isto prender sua atenção o que auxilia no aprendizado de conceitos, conteúdos e habilidades embutidos nos jogos, pois, estimulam a auto-aprendizagem, a descoberta, despertam a curiosidade, incorporam a fantasia e o desafio.

Destaca-se a dificuldade em detectar todos os itens em um jogo apenas. Por isso a importância em diversificar. Logo, a importância em se aplicar nas escolas os jogos digitais, pois atualmente, a diversidade tecnológica se destaca no contexto escolar. É através deles, que as possibilidades de se construir um ciclo de desenvolvimento, na percepção e na ação do sujeito, vão surgir de modo imersivo. Os jogos aplicados de maneira interativa são facilitadores de aprendizagem.

### 2.5.1 Gamificação, conceitos e limites

Atualmente, o que se encontra é uma sociedade envolvida na cultura digital ou cibercultura que, conforme Martins e Giraffa (2015 apud Cruz (DF) 2013) "é a relação entre a tecnologia de comunicação, informação e a cultura, e as novas tecnologias de base microeletrônicas, surgida na década de 70." "Trata-se, de uma nova relação entre tecnologias e a sociabilidade, configurando a cultura contemporânea", Martins e Giraffa (2015 apud Lemos, 2002). Desta forma, tal cultura surge do ciberespaço, ou seja, da comunicação mundial de computadores, a internet.

Para os estudantes de hoje, diversão é sinônimo de jogos digitais e não é diferente em sua aprendizagem. Logo, destaca-se propostas, para o desenvolvimento em atividades gamificadas, com o objetivo, de apoiar a constituição de práticas pedagógicas inovadoras. Com isso, colaborar para os processos de ensino aprendizagem em sala de aula, com uma compreensão de gamificação, que é considerada como a inclusão de elementos digitais (mecânicas e dinâmicas), em atividades que envolvem um jogo.

Segundo Lemos (2004), Levy (2005), na cultura digital, a conectividade, o acesso, a produção, o compartilhamento de informações e a velocidade das mudanças são as mais marcantes, dessa forma, espaço e tempo se transformam. Nesse contexto de instituição educacional: "Escola", constituído por um espaço físico, formado por integrantes (funcionários, estudantes, pais e gestores e colaboradores), que comunicam entre si e sofrem o efeito interação,

que propicia a conciliação entre alunos, colegas e professor. Na linha de frente, temos o docente, o principal mediador pela efetivação de ensino e de estratégias pedagógicas.

### 2.5.2 Princípios de GEE para gamificação do ensino

Atualmente, ainda há muitas pessoas que não são a favor dos jogos eletrônicos, pois acreditam que, muitos deles podem motivar a violência. Percebe-se que ainda existem alguns jogos que transmitem violência ou até mesmo atitudes racistas, mas também existem muitos que possuem um teor pedagógico.

Observa-se que os jogos vêm sendo ampliados cada vez mais. Antes eram restritos apenas aos videogames e hoje já se encontram nos computadores, tabletes e até mesmo em telefone celulares.Isso mostra como eles passaram a fazer parte da vida cotidiana das pessoas. Vários autores como Gee (2000, 2005, 2007, 2008); Prensky (2012) entre outros, mostram que os jogos eletrônicos desenvolvem habilidades cognitivas em seus jogadores. E que seria bom para as escolas estarem trabalhando dentro do contexto escolar.

Para Prensky (2012, p. 38) “A aprendizagem baseada em jogos digitais trata precisamente da diversão, do envolvimento e da junção da aprendizagem séria ao entretenimento interativo em um meio recém-surgido e extremamente empolgante – os jogos digitais para a aprendizagem”. O jogo faz com que muitas crianças consigam aprender, sem ter consciência de que estão aprendendo e a aprendizagem através dos jogos pode ser rápida, efetiva e diferente da aprendizagem tradicional da escola. Perine (2012) coloca que o grande marco a ser pensado é que o conteúdo a ser aprendido, informações, conceitos, relações, dentre outros, já não se limita a ser apenas dito aos alunos. É preciso que seja aprendido por eles mesmos, através de perguntas, descobertas, construção, interação e acima de tudo, diversão.

Acredita-se que, o videogame chama muito mais atenção do que um livro, uma música ou até mesmo um filme. E isso acontece, devido ao maior envolvimento físico do indivíduo. Perine (2012 apud Leffa 2012, p.10) afirma que:

> O jogador de um videogame age sobre o jogo. O leitor de um livro ou o espectador de um filme processa a informação de modo receptivo, o leitor usando os olhos e o espectador, acrescentando aos olhos os ouvidos, já que não apenas vê, mas também ouve. O videogame vai mais longe: o jogador, além de olhos e ouvidos, usa as mãos e, em alguns jogos, o corpo inteiro; não

> apenas assiste ao que acontece, vendo a ação do lado de fora da tela, mas interfere no rumo da ação, como se estivesse do lado de dentro.

James Paul Gee é um defensor dos usos de jogos eletrônicos na educação. Murta e Valadares (2013) afirmam que Gee dedicou atenção aos aspectos positivos, dos bons vídeo-games, que são aqueles que apresentam alguns princípios, baseados na ciência da cognição e são desenvolvidos por designers, que perceberam o que o jogo deve possuir para despertar interesse e habilidade. Gee expõe uma análise dos benefícios que o vídeo game pode trazer para a aprendizagem, ele estabelece alguns princípios a partir de seus estudos realizados. Abaixo, são listados os 16 princípios de aprendizagem de James Paul Gee (2005).

1. "Identidade": é por meio da identidade que os jogadores são cativados, seja por meio de um personagem interessante, que foi herdado ou pela sua construção desde o início (exemplo: Elder Scrolls III) (THE ELDER, 2002 apud GEE, 2009, p. 170). A escola não oferece uma definição ou o porquê de estudar determinado conteúdo, já o jogo, oferece ao jogador toda informação necessária para chegar ao objetivo final.
2. "Interação": é a partir da interação do jogador com o game, que os acontecimentos dão continuidade (GEE, 2009, p. 170). O jogador deve manter uma interação com o jogo e com o mundo. Na escola, o contexto deve estar relacionado entre pessoas e o mundo estabelecendo uma conexão positiva entre eles.
3. "Produção": os jogadores não são passivos e consumidores, sendo produtores e criadores de novas histórias e novos contextos (GEE, 2009, p. 170-171). Eles são produtores, consumidores, escritores e leitores do mundo virtual, ajudando a produzir e transformar o mundo dos jogos.
4. "Riscos": o erro é valorizado no game, que dá a oportunidade do jogador ter uma nova chance de acertar. É por meio das falhas que o jogador constrói sua história com o intuito de aprender (GEE, 2009, p. 171). Nas escolas, não é permitido ao aluno, obter falhas, se arriscar e testar novidades. Como o jogo, há possibilidade de assumir riscos, onde o perder ajuda a crescer e buscar mais, tornando-se produtivo.
5. "Customização": de acordo, com o estilo de aprendizagem de cada jogador, este pode customizá-lo para que aprendizagem ocorra de forma mais satisfatória. Ex: resolver problemas de inúmeras formas e escolher o nível de dificuldade do jogo (GEE, 2009, p. 171). O jogo permite ao jogador a possibilidade de modifica-lo, podendo o jogador optar pelo nível e estilo que desejar jogar.

6. “Agência”: é por meio das suas escolhas e discussões que o jogador sente o prazer da agência, pois se sente proprietário do que está construindo e interagindo (GEE, 2009, p. 171). É uma aprendizagem, na qual o aluno sente que suas ações têm importância. Ele deve se sentir como um agente e os jogos lhe tornam um agente de uma maneira muito interessante.
7. “Boa ordenação dos problemas”: no processo do game, os problemas ocorridos antes dão suporte para que o jogador consiga formular soluções criativas para problemas futuros mais complexos (GEE, 2009, p. 171-172). O jogo cria um bom caminho para se desenvolver a linguagem necessária ao interpretar uma informação. Mas, para isso acontecer é necessário buscar conhecimento para solucionar os problemas ou fases apresentadas pelo game.
8. “Desafio e consolidação”: os desafios são lançados por meio de problemas para que os jogadores resolvam as situações de forma consolidada (BERETIER; SCARDAMALIA, 1993 apud GEE, 2009, p. 172). Os jogos permitem uma aprendizagem desafiadora, em que o problema solucionado é fixado através da sua solução.
9. “Na hora certa e a pedido”: quando as palavras estão descontextualizadas, as pessoas possuem dificuldade de fazer relações. Nos games, as informações são dadas “na hora certa” e “a pedido” quando os jogadores precisam (GEE, 2009, p. 172). Em cuja informação, uma palavra ou texto contextualiza um objeto, desta maneira o professor pode trabalhar com o jogo para transmitir prática e entendimento de todo o conteúdo aplicado.
10. “Sentidos contextualizados”: as pessoas possuem dificuldade em aprender o que não faz sentido e nem contextualização para elas. Os games possuem a competência de contextualizar o que está sendo jogado (BARSALOU, 1999; GLENBERG, 1997 apud GEE, 2009, p. 172-173). Quando se tem interesse em ser bom em algo é necessário dominar algumas habilidades e praticá-las, focando em seu objetivo e fazendo com que suas estratégias funcionem.
11. “Frustação prazerosa”: os jogos possuem desafios que são possíveis de superar. Isso é o que motiva os estudantes. A escola pode ser desestimulante para alguns alunos, por ser simples demais e, em contrapartida, complexa para outros estudantes (DISESSA, 2000 apud GEE, 2009, p. 173). A aprendizagem para o ser humano ocorre melhor quando ela é prazerosamente frustrante. Quando o jogador é desafiado, se tem o prazer de solucionar seu desafio, sem se preocupar com o tempo, depositando esforços sem se estressar, pois está perto da solução.
12. “Pensamento sistemático”: os games desenvolvem habilidades para que o jogador possa fazer relações com o todo, de forma contextualizada. Evitam-se, desta forma, ações e

habilidades isoladas (GEE, 2009, p. 173). Os jogos são exemplos de modelos baseados em raciocínio, pensando como variáveis se reúnem para solucionar problemas e cumprir os objetivos. Eles são uma maneira fundamental, para ensinar o pensamento sistêmico que é baseado no raciocínio. O jogo é uma estratégia e a compreensão de como jogar é uma forma de pensamento cientifico.

13. "Explorar, pensar lateralmente, pensar os objetivos": os jogos estimulam os jogadores a examinar/analisar com detalhes antes de prosseguirem rapidamente. O intuito é não pensar de forma linear, mas lateral para refletir os próprios objetivos. (GEE; HULL; LANKSHEAR, 1996 apud GEE, 2009, p. 173). O objetivo é fazer com que os jogadores pensem e explorem os detalhes antes de seguir usando o pensamento para conquistar as etapas desejadas.
14. "Ferramentas inteligentes e conhecimentos distribuídos": podemos considerar como "ferramentas inteligentes" personagem ou personagens do mundo virtual que os jogadores controlam nos jogos. São os personagens que emprestam para os jogadores, essas habilidades e saberes (GEE, 2009, p. 173-174). O personagem do mundo virtual é a ferramenta inteligente, em que suas habilidades e saberes são emprestados para o jogador que é uma peça chave para o desenvolvimento das jogadas.
15. "Equipes transfuncionais": nos jogos em que há vários competidores, como *World ofWarCraft* (2004), eles jogam em grupo, no qual cada um possui uma função distinta de acordo com sua competência. É importante destacar que esta equipe transfuncional possui o mesmo objetivo a ser alcançado (GEE, 2004 apud GEE, 2009, p. 174). Os jogos múltiplos são jogadas realizadas em grupo com habilidades e interesses em comum, sendo que cada jogador tem sua função.
16. "Performance anterior a competência": para os jogadores, o desempenho antecede a competência, ou seja, antes de adquirir a competência o jogador pode treinar as habilidades necessárias para tal (CAZDEN, 1981 apud GEE, 2009). Para que isso ocorra há o apoio do *design* de jogos, das ferramentas inteligentes e pela ajuda dos outros jogadores que estão mais desenvolvidos (GEE, 2009, p. 174-175). O exercitar é o primeiro passo para se tornar um jogador competente. Assim poderia ser o processo de aprendizagem dentro da escola. Mas muitas vezes a competência é cobrada antes do aprender.

Observa-se que, os games apresentam grande potencial no processo de ensino aprendizagem. Esses princípios apresentados por Gee deveriam ser aplicados nas escolas e isso tornaria o aprendizado mais eficaz e interessante para os alunos.

# 3 METODOLOGIA

Para o desenvolvimento desta pesquisa, optou-se por uma abordagem qualitativa que pressupõe a verificação do objeto estudado em um espectro não numérico. Na pesquisa qualitativa, os pesquisadores que adotam a abordagem qualitativa opõem-se ao pressuposto que defende um modelo único de pesquisa para todas as ciências, já que as ciências sociais têm sua especificidade, o que pressupõe uma metodologia própria (GOLDENBERG, 1997).

No que tange os procedimentos, o tipo de pesquisa escolhida foi a pesquisa bibliográfica que conforme Fonseca (2002, p.32)

> A pesquisa bibliográfica é feita a partir do levantamento de referências teóricas já analisadas, e publicadas por meios escritos e eletrônicos, como livros, artigos científicos, páginas de web sites. Qualquer trabalho científico inicia-se com uma pesquisa bibliográfica, que permite ao pesquisador conhecer o que já se estudou sobre o assunto. Existem porém pesquisas científicas que se baseiam unicamente na pesquisa bibliográfica, procurando referências teóricas publicadas com o objetivo de recolher informações ou conhecimentos prévios sobre o problema a respeito do qual se procura a resposta.

Para validar a pesquisa, o aplicativo *FunEnglish*, objeto de estudo, será analisado de acordo com os princípios de bons jogos elaborado por James Paul Gee.

# 4. RESULTADOS E DISCUSSÃO

## 4.1. APLICATIVO *FUNENGLISH*

O *FunEnglish* é um aplicativo para dispositivos móveis, criado com o objetivo de ensinar inglês para crianças de 3 a 10 anos. O aplicativo é multiplataforma e propõe uma série de atividades para ensino de termos em inglês em várias áreas como: cores, alimentação, objetos, animais, etc. O jogo disponibiliza gratuitamente dois módulos (chamados de aulas), cada um com uma temática diferente, por dia. Caso queira, o usuário tem a opção de comprar e desbloquear os outros módulos antes do tempo inicialmente previsto.

Segundo informações do fabricante, o *FunEnglish* é utilizado por mais de 5.000.000 de estudantes no mundo inteiro. Cada “aula” utiliza diferentes atividades para trabalhar habilidades distintas como vocabulário, gramática, compreensão, ortografia, conversação, etc., podendo inclusive ser compartilhado e jogado em conjunto com outros jogadores.

O *FunEnglish* foi criado para crianças que estão aprendendo a “conservar” tanto americanas, em fase de alfabetização, quanto para outras crianças aprendizes de uma segunda língua. Sua repercussão em muitos países é como se fosse "galinha pintadinha” no Brasil, as crianças gostam e se divertem, jogando. É importante, então, discutir a teoria da conservação para garantir o entendimento dos pressupostos do jogo.Segundo Piaget, quando a criança não tem noção de conservação, isto é, quando ela não acredita que pode haver diferentes configurações para um mesmo objeto, ela está passando pelo período pré-operatório ou da primeira infância, que ocorre dos 2 aos 7 anos. Este período se caracteriza pelo egocentrismo, centralismo e irreversibilidade, ou seja, ela sente necessidade de justificar seu raciocínio, além de sentir dificuldade de sair do seu ponto de vista para assumir o do outro, ou ainda, tem sua atenção voltada somente ao aspecto ou configuração do objeto, não vendo a possibilidade de transformá-lo. O jogo parte inicialmente dessa fase de desenvolvimento, ou seja, foi amoldado para ajudar as crianças a adquirirem habilidades de conservação.

As principais características infantis nessa fase de aprendizagem são: animismo; tendência de a criança dar vida a seres não vivos. Antropomorfismo; tendência de a criança atribuir formas humanas a seres não humanos. E artificialismo; todas as coisas foram construídas pelo homem ou alguma entidade divina, para o homem. O jogo parte dessas características e traz personagens que coadunam com as características descritas acima; trabalha as fases de aprendizagem de modo bem concreto para que as crianças consigam vencer as dificuldades e consigam se expressar dentro da língua inglesa. Essas características são resultados de pesquisa de observação, confirmado por inúmeros estudiosos, a partir da observação de grandes grupos infantis e de acompanhamentos sistemáticos pelos pedagogos, das mesmas crianças por intervalos repetidos. Todas essas considerações fazem com que o jogo atenda as expectativas dos pedagogos, mas será que conseguem prender a criança de modo a satisfazer os princípios de Gee? Os nossos principais objetivos no trabalho são; observar as características de um game educacional, verificar se os princípios de Gee se adequam ao tipo de game e observar a adaptação do jogo ao contexto escolar.

## 4.2 ANÁLISE DO APLICATIVO*FUNENGLISH* À LUZ DOS PRINCÍPIOS DE JAMES PAUL GEE

### 4.2.1. Interação

O jogo propõe atividades relacionadas a objetos do cotidiano do jogador. A partir da pronúncia de determinadas palavras, a criança deve interagir com os elementos e demonstrar

conhecimentos sobre o cenário apresentado. Em uma das atividades, é apresentado um quarto com vários objetos monocromáticos. O narrador fala uma cor em inglês e o jogador deve associar esta cor a um dos objetos. Por exemplo: Existe um pinheiro plantado em um vaso. Ao ouvir a pronúncia da cor verde (green) a criança deve clicar sobre o pinheiro para que este seja colorido. Ao final da atividade, o quarto está repleto de cores, com todos os objetos associados às suas cores originais.

### 4.2.2. Produção

No jogo educacional "*FunEnglish*" os jogadores não são produtores. Até pela característica do jogo, que foi criado para ser executado. Os jogadores consomem o que foi produzido para ser consumido. Leem ou escutam o comando e executam, simplesmente. O jogo educacional parece atender a uma demanda específica, a alguma especificidade do ensino/aprendizagem de inglês, por isso a pouca interatividade. Não parece interessante para crianças fora da faixa etária específica do jogo, ou para aquelas que, por algum motivo ou história familiar, já sabem mais inglês do que é o esperado para a faixa etária proposta.

### 4.2.3. Assumir Riscos

O princípio do risco pode ser observado em algumas atividades do *FunEnglish*. O jogador tem um tempo pré-definido para realizar determinadas atividades. Caso o tempo se esgote, sua interação será interrompida. Na busca de encontrar os objetos corretos, o jogador pode arriscar opções das quais não tenha certeza. Caso erre, o jogo permitirá que a atividade seja reiniciada. É possível observar que, no afã de não permitir que o relógio seja zerado, o jogador tenha a tendência de correr o risco para tentar permanecer na mesma interação. Mas ele não teme as consequências de um possível erro pois sabe que poderá dar novo início à atividade.

### 4.2.4. Customização

No *FunEnglish* não é possível afirmar que há customização. As lições, que inclusive recebem esse nome em inglês no próprio jogo, são "fechadas", não há nada que possa ser alterado pelo usuário, exceto a linguagem.

Uma forma de se adequar ao estilo de jogar, que talvez não seja um tipo de customização, é o fato do jogador poder escolher quais lições realizar, desde que esteja disposto a pagar pelas lições que não são gratuitas. É possível escolher jogos que abordam as cores (jogo da memória, jogo com balões, paleta de cores etc), nomes de animais, ações, números, enfim, de temáticas distintas.

### 4.2.5. Gerenciamento e Controle

No caso desse jogo, o jogador pode, dentro das duas aulas disponibilizados gratuitamente pelo game por dia, escolher quando, onde e como treinar essas atividades. Essa liberdade de gerenciamento é um dos pontos que atraem o jogador a voltar no dia seguinte para ver liberados outros dois blocos de atividades. Porém, o gerenciamento é observado apenas no aspecto da escolha do melhor momento para utilizar o jogo, pois, no que tange controle de eventos, o usuário não pode alterar a dinâmica ou regras previamente estabelecidas.

### 4.2.6. Problemas Exequiveis

O jogo proporciona diversas situações nas quais o jogador precisa criar alternativas de sobrevivência. O próprio jogador deve definir qual é o grau de dificuldade que deseja e deve então enfrentar todos os desafios da fase em questão. Não há progressão de dificuldade após ter sido escolhido o grau.

O jogador precisa encontrar formas de decifrar o vocabulário que é trabalhado no jogo, seja pela associação com as imagens ou outros recursos visuais ou sonoros que o jogo disponibiliza, ou buscar em outras fontes os significados a fim de concluir as lições.

Existe um grau de dificuldade em cada lição, porém cabe ao usuário acessá-la para verificar se o conteúdo ou dificuldade são interessantes para ele. Não há uma descrição no próprio jogo informando qual é mais difícil ou mais fácil ou uma progressão no sentido de “vencer” uma lição e “desbloquear” a próxima. Por outro lado, os desafios enfrentados em uma mesma lição, ou seja, “dentro dela”, podem aumentar, o que configura uma progressão dentro da própria atividade.

### 4.2.7. Desafio e Consolidação

No caso do *FunEnglish*, o jogador é motivado através de diversas atividades interativas nas quais o nível de dificuldade vai aumentando à medida que o jogador consegue atingir um número de pontos para passar de uma etapa para a outra dentro da mesma lição. Podemos tomar como exemplo a primeira aula, cujo tema é cores: Nela a criança tem como uma das atividades estourar balões de cores diversas. O jogo começa com um balão por vez. A cada balão estourado o jogador ouve o nome da cor. A medida em que o jogo avança a criança passa a ter mais balões e ela passa, em uma determinada fase, a ter que clicar especificamente no balão da cor que ela ouviu.

### 4.2.8. *Just in time*

É possível interpretar que no *FunEnglish* ocorre dessa maneira. São poucas as instruções e, quando ocorrem, é porque o jogador necessita. Inclusive, algumas lições não apresentam instruções claras ou explícitas. O usuário precisa inferir a dinâmica do jogo. Na lição "Silhouettes" (categoria - Animais), por exemplo, é necessário que o usuário compreenda que as duas primeira silhuetas (desenho com apenas o contorno do animal) são exemplos do que vem a seguir: várias silhuetas aparecem e à medida em que é dito o nome de um animal, o jogador precisa escolher, dentre as disponíveis, a silhueta correspondente.

### 4.2.9. Significado Situado

No caso do *FunEnglish* essa ligação entre o vocabulário introduzido no jogo e sua utilização é colocada através das imagens e sons altamente atrativos ao olhar infantil. Além disso, a temática trabalhada tem uma proximidade muito grande com o universo infantil, o que facilita a sua assimilação. Podemos tomar como exemplo a segunda aula, que tem como tema Animais. Nela podemos ver o vocabulário ligado a esse tema inserido em diversos jogos que envolvem as cores (tema da primeira aula) além de sons e movimentos típicos dos animais descritos nessa aula.

### 4.2.10. Frustração prazerosa

Esse é o caso do *FunEnglish*. As atividades são colocadas de forma gradativa (fases) e agradável para a criança. Dessa forma ela se sente motivada a passar de uma fase para outra e aguardar o dia seguinte para ver outras atividades.

### 4.2.11. Sistema de Pensamento

O jogo permite que seja jogado ao mesmo tempo por várias crianças conectadas online. Desta forma elas podem aprender de forma isolada ou em conjunto com outras crianças que estejam jogando, como por exemplo seus colegas de sala de aula.

## 5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta pesquisa tem por finalidade demonstrar a importância dos jogos no processo de aprendizagem da língua inglesa, sendo uma ferramenta inovadora e motivacional. Agregando mudanças e desafios no contexto escolar. De acordo com a análise, o jogo FunEnglish atende vários dos princípios dos bons jogos preconizados por Gee.

Todavia, as dificuldades surgem diante de uma nova prática, devido as transformações culturais e sociais no ambiente escolar. Essas metodologias aplicadas exigem ferramentas de trabalho específicas – Smartphones, que, apesar de largamente popularizados na atual conjuntura, ainda são artigos de luxo para aqueles que vivem abaixo da linha de pobreza. Outra questão é o acesso à internet, necessário para obter uma versão free do jogo. Além disso, ainda faz-se necessário um preparo por parte do professor, para que este possa efetivamente agregar valores ao conteúdo ministrado. Trata-se de um direcionamento que vai além da escola, com auxílio das políticas públicas, família e comunidade escolar. Outro aspecto complicador é o fato de que o jogo possui módulos proprietários, ou seja, após esgotar as possibilidades na versão gratuita, o aluno teria que pagar pela licença dos módulos mais avançados.

Com essa nova proposta de trabalho o educador assume a postura de mediador, incentivando o aluno a pensar e buscar a respostas, com senso crítico. Havendo assim, uma troca de experiência e conhecimento entre professor-aluno, deixando de ser passivo para um ser ativo.

Aulas colaborativas são essenciais para aplicação das etapas explicitadas anteriormente e sucessivamente para avaliação dos dados colhidos. Os êxitos das aplicações surgem através da maturidade quando os discentes utilizam os princípios supracitados de Jean Paul Gee.

As propostas apresentadas através da utilização dos jogos, promovem a iniciativa de construção do conhecimento. Essas transformações não surgirão de imediato. Trata-se de um processo longo, que procura substituir um ensino tradicional por um ensino desafiador que o aluno aprende a aprender.

O jogo, em razão de seu aspecto lúdico, auxilia na proposta de aprendizagem tangencial, fazendo com que a criança aprenda o conteúdo enquanto brinca, o que torna o processo mais leve e agradável.

Conclui-se, portanto que a implementação de jogos aplicada através de um planejamento com metas e objetivos, pode indubitavelmente promover uma educação transformadora e autônoma.

## 6. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ADRIAN, B. **O que é Hipermídia:** 20 nov. 2008. Disponível em: <http://adrianbsrc.blogspot.com.br/2008/11/o-que-hipermdia.html>. Acesso em: 19 jul. 2017.

ALMEIDA, M. E. **Integração das Tecnologias na Educação/Secretaria de Educação a distância**. Brasília: Ministério da Educação, SEED, p.40, 2005.

BITENCOURT, K. R. S.; SANTOS, S. K. S. L. **A Evolução da Tecnologia no Ambiente Escolar e o Papel do Professor – Tutor na Atualidade**. Brasília-DF, p.3, abr. 2013.

BOUCHERVILLE, C. G.; PARREIRA, J. F.; MEDEIROS, L. C. V. **O uso das NTICS: recurso de EAD e os Cursos de formação de professores.** Nead – UFRR. 2009.

BRASIL. **Lei Diretrizes e Base da Educação.** Nº 9394. Brasilia:MEC,1996.

BULHÕES, J. **E pra que serve? Refletindo sobre as atitudes de licenciados de letras face ao uso de recursos tecnológicos no ensino aprendizagem da língua portuguesa**. Universidade Federal Do Pará. Anais do SIELP. Vol. 2, N. 1. Uberlândia: EDUFU, 2012.

CAFÉ, A. A. **Multimídia, Hipertexto e Hipermídia**. 21 out. 2011. Disponível em:<http://adrielcafe.com/artigos/19-multimidia-hipertexto-e-hipermidia> Acesso em: 19 jul. 2018

DANESI, M. I.; FALKEMBACH, G. A. M.; PRIETO, L. M.; TREVISAN, M. C. B. **Uso das tecnologias digitais em atividades didáticas nas séries iniciais**; UFRGS, Novas Tecnologias na Educação; v3, nº1, p.10, maio 2005.

FALKEMBACH, G. A. M. **Hipermídia adaptativa: uma opção para o desenvolvimento de Educacionais, a fim de obter uma aprendizagem mais eficaz. A conferência internacional sobre novas tecnologias em ciência educação**. Procedimentos. Portugal: 2001.

FERRARI, P.; AMARAL, T. M. **Hipertexto hipermídia. Hipermídia em Educação: um novo paradigma na construção do conhecimento?** Espaço Acadêmico, n37, São Paulo, jun.

2014. Disponível em: <http://www.espacoacademico.com.br/037/37pc_amaral.htm>. Acesso em: 25 jan. 2017

FRANCO, P. C. L**. Jogos Digitais Educacionais nas Aulas de Educação Física: Olimpíada, Um Vídeo Game Sobre Jogos Olímpicos**. 2014, Rio Claro-SP. UNF-SP. p.40.

GEE, P. J. **Bons videogames e boa aprendizagem.** PERSPECTIVA, Florianópolis, v. 27, n. 1, 167-178, jan./jun. 2009.

GEMIGNANI, E. Y. M. Y. **Formação de professores e metodologias ativas de ensino – aprendizagem: ensinar para a compreensão**. Disponível em: <http://cac-php.unioeste.br/programa/pibid/docs/leituras/Forma%C3%A7%C3%A3o%20de%20Professores%20e%20Metodologias%20Ativas%20de%20Ensino-Aprendizagem%20-%20Ensinar%20para%20a%20Compreens%C3%A3o.pdf>. Acesso em: 12 jun 2018.

HOLANDA, M. N. **O computador como recurso de aprendizagem.** 2009, disponível em:<http://www.administradores.com.br/artigos/carreira/o-computador-como-recurso-de-aprendizagem/31735/ >. Acesso em: 09 jun. 2018.

JUNIOR, M. F. B. **Hipermídia e Multimídia**. 26 Fev. 2008. Disponível em:<http://tecmidia.wikidot.com/primeiro-trabalho:hipermidia> Acesso em: 19 jul. 2017.

KENSKI, M. V. **Tecnologias e Ensino Presencial e a Distância**: 9º ed.Campinas, São Paulo, p.21,2012.

LEMOS, A. **Cibercultura, tecnologia e vida social na cultura contemporânea**. 2. ed. Porto Alegre: Sulina, 2004.

MARTINS, C. GIRAFFA, L. M. M. **Gamificação nas práticas pedagógicas em tempos de cibercultura: proposta de elementos de jogos digitais em atividades gamificadas**. 2015. Disponível em: <http://meriva.pucrs.br/dspace/bitstream/10923/8683/2/Gamificacao_nas_praticas_pedagogicas_em_tempos_de_cibercultura_proposta_de_elementos_de_jogos_digitais_em_atividades_gamificadas.pdf> Acesso em: 13 jun 2018.

MORAN, J. M.; MASETTO, M. T. e BEHRENS, M. A. **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. Campinas: Papirus, 2000.

MURTA, C. R.; VALADARES, M. G. P. F. **Princípios de aprendizagem de jogos eletrônicos: gameficando a aula de línguas.** Revista Horizontes de Linguística Aplicada, ano 12, n.1, Brasília 2013.

NETO, H. M. D. **Tecnologia da informação como ferramenta para logística.** 2012 disponível em: <http://monografias.brasilescola.uol.com.br/computacao/tecnologia-informacao-como-ferramenta-para-logistica.htm>. Acesso em: 12 jun 2018.

NUNES, J. M. **O professor e as novas tecnologias: Pontuando dificuldades e apontando contribuição**. Salvador, 2009, p.23.

OLIVEIRA, R. **Informática Educativa**. São Paulo, Papirus, 3ª edição, 1997, p.29.

PERINE, C. M. **Saberes em construção: videogames e motivação na aprendizagem de língua estrangeira**. 2012. Disponível em: <http://www.seer.ufu.br/index.php/dominiosdelinguagem/article/view/19605 >. Acesso em: 17 de Jun de 2018.

PRENSKY, M. **Aprendizagem baseada em jogos digitais**. Tradução de Eric Yamagute. São Paulo: Editora SENAC São Paulo, 2012.

RODRIGUES, C. **Os jogos digitais e a construção para o aprendizado – O potencial educativo dos jogos digitais.** 2014. Disponível em: <http://opcoesdeeducar.blogspot.com.br/2014/09/o-potencial-educativo-dos-jogos.html>. Acesso em: 17 jun 2018.

SANTAELLA, L. **Transmutações da escrita em suporte digital.** 2011, p. 1-9. Disponível em: <http://www.cienciasdalinguagem.net/enelin>. Acesso em: 28 mar. 2017.

SILVA, M. **Sala de aula interativa**. Rio de Janeiro, p.63, 2003.

SILVEIRA, S. R. Estudo e Construção de uma ferramenta de autoria multimídia para a elaboração de jogos educativos. Dissertação de Mestrado, UFRGS, p.15, 1999.

TREVISAN, M. C. B.; FALKEMBACH, G. A. M.; BISOGNIN, V. **Uma Aplicação Multimídia e Aprendizagem de Sistema de Numeração.** Jul. 2008. Disponível em: <http://www.seer.ufrgs.br/renote/article/viewFile/14587/8494>. Acesso em: 19 jul. 2017 as

VAZ, D.; ANDRADE, S. S. **Autoria Multimídia: o uso de ferramentas multimídia no campo educacional**. Osório – RS, 2012 p.3. Disponível em: <http://www.facos.edu.br/old/galeria/123112012013249.pdf>. Acesso em: 19 jul. 2017.