

# USO DA APRENDIZAGEM MÓVEL PARA O DESENVOLVIMENTO DA COMUNICAÇÃO ORAL EM LÍNGUA INGLESA POR MEIO DO JOGO *FREE FIRE*

Karine Cristiane Nogueira Nunes<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Universidade Federal de Minas Gerais, karinebh@gmail.com

**Resumo:** Este trabalho apresenta um relato de um relato de experiência sobre a utilização de *chats* de voz de jogos digitais para desenvolvimento da comunicação oral em língua inglesa. A análise dos dados baseou-se na abordagem complexa (LARSEN-FREEMAN e CAMERON, 2008), no conceito de comunidade de prática (WENGER, 1998) e aprendizagem por meio de jogos (GEE, 2004, 2007). Conclui-se que os alunos enriquecem seus conhecimentos linguísticos orais ao praticarem a língua em contextos reais de uso, a fim de buscar atingir um objetivo em comum do grupo.

**Palavras-chave:** aprendizagem móvel, jogos, comunicação oral, língua estrangeira.

## 1. Considerações iniciais

A Era Móvel e as tecnologias móveis modificaram sobremaneira o modo de comunicação, estipulando novos padrões de interação. O aluno, considerado nativo digital por conviver com aparelhos tecnológicos desde o nascimento, está habituado a processar informações não lineares, como as presentes em jogos digitais, aplicativos e *sites*, organizados por meio de hipertextos (PRENSKY, 2001). Portanto, o ensino tradicional, baseado em atividades lineares que promovem apenas a execução sequencial das informações, por meio de textos predominantemente constituídos pelo modo verbal escrito, torna-se entediante para os alunos do século XXI e fora da realidade de suas práticas sociais.

É comum meus alunos de língua inglesa (LI) relatarem que possuem mais facilidade em aprender inglês por meio de jogos e/ou aplicativos de entretenimento do que de aulas tradicionais e que sentem dificuldade em aprender com explicação de professor e livros. Expressam suas crenças de que os livros são cansativos e estáticos enquanto os *apps* os colocam em ação, demonstrando claramente sua desmotivação por atividades lineares.

Diante disso, este trabalho objetiva investigar o desenvolvimento da comunicação oral em LI, por meio de jogos autênticos, não educacionais, em que os jogadores interajam por voz a fim de discutirem estratégias para vencer as etapas dos jogos. Almeja-se também contribuir para que os professores do século XXI se adequem às novas demandas dos



nativos digitais, promovendo-lhes formas de aprendizagem condizentes com sua capacidade de se relacionar com atividades interativas e não lineares.

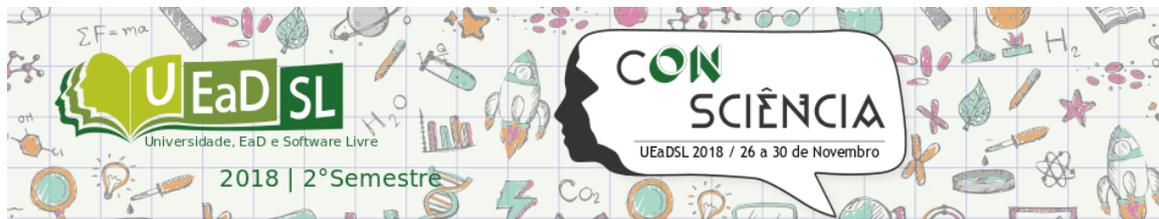
## 2. Abordagem complexa e comunidade de prática

A Teoria da Complexidade é um conjunto de teorias advindas da Teoria dos Sistemas (VON BERTALANFFY, 1950), a qual afirma que tudo que existe na natureza está interconectado. Logo, uma mudança provocada em um agente do universo, considerado sistema adaptativo complexo (SAC), acarreta uma modificação em toda a estrutura do sistema a que ele pertence, devido a essa rede de interações a que todos os agentes pertencem. O ambiente é complexo devido à conexão entre seus elementos e adaptativo por estar em constante evolução, assim como tudo o que existe no espaço universal.

A abordagem complexa contraria o tradicional paradigma newtoniano, baseado em interações lineares ou diretas de causa e efeito de um fenômeno, considerado de maneira isolada no ambiente, visto que esse paradigma não considera a interação entre seus elementos. Já a abordagem complexa, concebe uma visão holística de um fenômeno, considerando principalmente as relações existentes entre os elementos de um sistema, os quais jamais devem ser estudados de maneira isolada (MORIN, 2011).

Essa abordagem considera que essas interações se dão de forma descentralizada e obedecem a uma causalidade não linear, em que cada agente do SAC, ao trabalhar em rede, gera uma mudança que provoca um resultado e, em consequência, uma evolução, razão pela qual um dado fenômeno deve sempre ser estudado tendo em vista seu contexto e seu papel dentro do ambiente de que faz parte. Compreende-se, por meio dessa visão interacional do mundo, que os elementos de um SAC são interligados e também interdependentes, inter-relacionam-se com outros elementos, do mesmo ou de outro sistema, bem como um sistema se conecta com outro sistema, que pertence a outros sistemas maiores que também se interagem. Quanto mais interações, mais dinâmico é o sistema e mais mudanças são provocadas. Outrossim, entende-se que uma pequena modificação ou causa inserida no sistema pode gerar um grande efeito, assim como uma grande modificação ou causa pode acarretar em um pequeno ou nenhum efeito, o que se compreende popularmente como efeito borboleta.

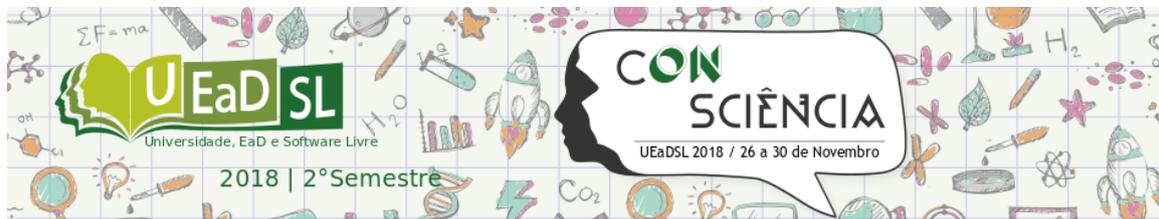
Larsen-Freeman e Cameron (2008) empregam os pressupostos da Teoria da Complexidade no contexto de aprendizagem de língua estrangeira. Concebe-se, nesse trabalho, o ensino e aprendizagem de LI como um SAC, em que seus agentes estão em



constante interação a qual obedece a uma causalidade não linear e que, quanto maior o número de interações significativas, maior a aprendizagem, já que estão todos interconectados, interdependentes e em constante evolução. O aluno é considerado a partir de seu contexto, seu conhecimento prévio, seus interesses, suas necessidades, suas relações com os demais membros do grupo e não de forma isolada. Assim, as atividades devem ser contextualizadas, baseando-se nas características de cada agente do sistema. Considerando que a aprendizagem deve ser sempre contextualizada, levando-se em conta as experiências pessoais dos alunos, adquiridas ao longo de suas interações no meio social em que vivem, Wenger (1998) cria o conceito de comunidades de prática. O autor considera que a aprendizagem depende da prática e só ocorre por meio de interações do ser humano nas várias comunidades de seu ambiente, o que acarreta mudanças sociais. Os membros de certa comunidade de prática possuem interesses e gostos em comum e trabalham em conjunto, de forma integrada, para alcançarem um objetivo. Alunos e professores podem pertencer a várias comunidades de prática, conforme seus interesses pessoais. Um grupo de interação do *Facebook* ou do *WhatsApp*, um jogo digital, a sala de aula, dentre outros ambientes, constituem exemplos de comunidades de prática existentes.

### 3. Aprendizagem por meio de jogos digitais

Vários autores defendem a aprendizagem por meio de jogos. Segundo Gee (2004) o jogo estimula a aprendizagem colaborativa, já que os jogadores estão em constante interação para atingir determinado objetivo, que na maioria dos casos só é alcançado por meio da ação colaborativa entre seus membros. O autor afirma que além de proporcionar prazer, o jogo é um grande campo de enriquecimento cognitivo, uma vez que é um ambiente propício para que seus membros pensem. Estimula, portanto, no aluno o pensamento crítico, tornando-o ativo no meio social, contribuindo para ampliar suas visões de mundo e seus papéis na sociedade, podendo acarretar reflexões para soluções de problemas sociais. Mattar (2010) aponta que o jogo estimula o papel de autor e agente do indivíduo, visto que, por meio da interação, ele constrói o ambiente ao seu redor a partir de suas escolhas em conjunto com os demais membros, suas táticas e estratégias, à medida que aprende com eles e também lhes ensina a passar os obstáculos. O autor destaca que o jogo estimula o pensamento reflexivo, uma vez que o jogador ao ter que repetir uma fase, utiliza de seus conhecimentos prévios e experiências fracassadas como aprendizado. Kapp (2012) destaca que o jogo contribui para a solução de problemas em conjunto por meio da



interação, levando todos os jogadores a uma ação destinada ao mesmo fim, conforme suas decisões, tornando os alunos seres ativos e participativos nas ações do ambiente. Já Malone (1981) afirma que o desafio, a fantasia e a curiosidade característicos de um jogo despertam a motivação no aluno para a aprendizagem de língua, fazendo com que a atividade que ele executa produza algum sentido para ele.

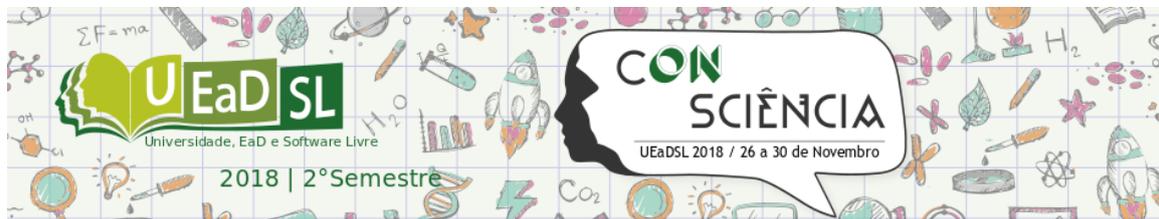
Segundo Wong, Milrad e Specht (2015) uma pessoa aprende naturalmente quando brinca ou trabalha. Logo, um ambiente de aprendizagem não poderia ser separado de um local de brincadeira ou trabalho. Assim, o que torna a aprendizagem desestimulante, para os autores, é a existência de um espaço ou tempo reservado só para aprender e outro diferente para brincar, pois se torna diferente do que nossos ancestrais já faziam com naturalidade no passado remoto, em que não havia essa segregação e a aprendizagem ocorria de maneira natural e envolvente.

#### 4. Jogo *Free Fire* e suas contribuições para a comunicação oral em LI

Neste trabalho, investigo de que forma o jogo *Free Fire* contribui para a melhoria dos letramentos orais em LI. A pesquisa observação participante foi realizada no âmbito de uma escola de ensino médio público, com alunos do primeiro ano. A geração de dados foi feita por meio de leitura bibliográfica, bem como de investigação do jogo MMORPG *Free Fire*, após aplicado um questionário com os participantes. A ferramenta foi testada e avaliada posteriormente pelos alunos e pela pesquisadora. Esta fez uso de observação e registro em notas de campo dos comportamentos e das práticas dos investigados frente à utilização da mídia digital. Após a testagem, os alunos relataram em entrevista os efeitos causados pela atividade e suas contribuições para melhoria da comunicação oral em LI.

O jogo *Free Fire*, disponível para *download* gratuito na *Google Play Store*, foi o jogo de maior interesse dentre os alunos participantes. Pertence à categoria MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role-Playing Game*) ou Jogo de Interpretação de Papeis para Múltiplos Jogadores Massivos Online. Dos 35 alunos, 70% já jogou ou joga esse jogo e 60% já utilizou ou utiliza os *chats* de voz do referido jogo para interação com os membros de seu grupo, a fim de facilitar o alcance de seus objetivos nas fases do jogo.

Os jogadores dividiram-se em grupos de quatro participantes e interagiram com jogadores online reais de todo o mundo. Foi proposto que no grupo houvesse no mínimo dois alunos estrangeiros. Para tanto, os alunos baixaram a versão em LI. Após três meses de interação no jogo por meio do *chat* de voz com falantes estrangeiros da LI, os alunos responderam a



entrevista gerando os seguintes resultados. A maioria dos alunos demonstrou timidez no início para interagir por voz, conforme observado. Porém, após estímulo da pesquisadora e à medida que observavam que os demais conseguiam, todos embarcaram na experiência. Os alunos relataram que aprenderam palavras e expressões novas, como se verifica em um relato: “apreendi muitas gírias em inglês”. Praticamente todos os alunos negociaram significado quando não compreenderam o falante estrangeiro. Um dos participantes afirmou: “Quando eu não entendia, eu falava ‘sorry?’ ou meu amigo me ajudava. Aí dava certo”. Outro disse: “Ainda bem que tinha o [fulano] para a me ajudar (...) senão eu travava”. Assim, a presença de outro colega falante de sua língua materna foi importante para manter a autoconfiança, diminuir a inibição e mediar a comunicação em caso de dúvida.

## 5. Considerações finais

Verificou-se, por meio da observação do engajamento dos alunos durante a atividade e das respostas deles na entrevista final, que jogos da categoria MMORPG que contêm *chats* de voz auxiliam o desenvolvimento da comunicação oral em LI. A fim de responder a pergunta que motivou esse trabalho “De que forma o jogo *Free Fire* contribui para a melhoria dos letramentos orais em LI?”, obtêm-se as seguintes conclusões:

O jogo promove uma evolução na forma de interação oral, já que o aluno interage com falantes reais para um propósito concreto, em vez de participar de conversas fictícias em sala de aula. Assim, os jogadores se sentem pertencer a uma comunidade de prática, com interesses e objetivos comuns determinados pelo contexto do jogo. Notam-se interligados e interdependentes, visto que as interações no jogo não são lineares, dependem das necessidades demandadas pelos obstáculos presentes, sendo que um jogador não pode tomar uma atitude sozinho, se o fizer poderá prejudicar o grupo e impactar no resultado. A ação de cada jogador em conjunto é importante para o resultado. Uma pequena ação de um jogador pode gerar um grande efeito ou uma grande ação não gerar efeito algum. Por isso, decisões e ações devem ser tomadas de forma integrada, com pensamento crítico-reflexivo, a fim de resolver problemas e lograr êxito no alcance do objetivo, estimulando, portanto, ações colaborativas. Os jogadores agem como autores, participando ativamente do processo de construção dos ambientes, por meio de suas decisões e ações. Uma vez que a aprendizagem ocorre por meio de interações, conforme supracitado, e que jogos da categoria MMORPG também se realizam somente por meio das interações entre seus membros para consecução de suas metas finais, constata-se que a aprendizagem se



efetua por meio desses contextos lúdicos de entretenimento. No caso dos jogos os quais contêm *chats* de interação por voz, verifica-se sua contribuição para real comunicação e desenvolvimento da produção e compreensão oral em LI. Dessa maneira, defende-se nesse trabalho, a implementação de jogos autênticos, não educacionais, nas práticas pedagógicas de ensino e aprendizagem de LI, a fim de incentivar a interação dos alunos com falantes de LI em todo o mundo.

Ademais, tais jogos constituem formas de promoção da motivação ao adequar as aulas aos novos perfis dos alunos nativos digitais, considerando-se seus gostos e interesses pelas atividades lúdicas digitais não lineares. Ressalta-se ainda que promovem a exposição dos alunos aos vários *Englishes*, com falantes dos mais diversos contextos, promovendo a diversidade e o respeito às diferenças culturais, conforme reconhece a Base Nacional Comum Curricular – BNCC (BRASIL, 2018).

## Referências

BRASIL. *Base Nacional Comum Curricular*. Ministério da Educação. Brasília, 2018.

GEE, J. *Situated language and learning: a critique of traditional schooling*. London: Routledge, 2004.

KAPP, K. *The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education*. John Wiley & Sons, 2012.

LARSEN-FREEMAN, D.; CAMERON, L. *Complex systems and applied linguistics*. Oxford: Oxford University Press, 2008.

MALONE, T. What makes things fun to learn? A study of intrinsically motivating computer games. *Pipeline*, v. 6, n. 2, p. 50, 1981.

MATTAR, J. *Games em educação: como os nativos digitais aprendem*. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2010. 181 p.

MORIN, E. *Introdução ao pensamento complexo*. Tradução Elieane Lisboa. 4. ed. Porto Alegre: Sulina, 2011. 120 p.

PRENSKY, M. Digital natives, digital immigrants part 1. In: *On The Horizon*, v. 9, n. 5, p. 1-6, 2001.

VON BERTALANFFY, L. An outline of general systems theory. *British Journal for the Philosophy and Science*, Aberdeen, v.1, p. 134-65, 1950.

WENGER, E. *Communities of Practice – Learning, Meaning and Identity*. Cambridge: Cambridge University Press, 1998.

WONG, L.; MILRAD, M.; SPECHT, M. Foreword: Removing Seams by Linking and Blurring. In: WONG, L. H.; MILRAD, M.; SPECHT, M. (Eds). *Seamless Learning in the Age of Mobile Connectivity*. London: Springer, 2015.