JOGOS E EDUCAÇÃO: O USO DA SÉRIE FULL HOUSE COMO ESTRATÉGIA PEDAGÓGICA NO ENSINO DE INGLÊS

**Resumo**

Tendo em vista o novo contexto e perfil dos alunos neste início de século XXI, foi desenvolvido este estudo que busca apresentar uma estratégia para o Ensino do Inglês baseada no uso contextualizado de jogos. O jogo usado como ferramenta no processo de aprendizado, possibilita trabalhar diversos conteúdos do básico aos mais complexos. A imersão proporcionada pelo entretenimento possibilita ao educador explorar os assuntos de forma ampla; o discente tem uma maior aceitabilidade e entusiasmo no aprendizado. O objetivo é desenvolver uma atividade que faz uso das mecânicas dos jogos baseando-se no uso de séries televisivas para o ensino de Inglês, e trabalhar de forma colaborativa entre professor e aluno interagindo de forma dinâmica e sugerir que o uso do celular dentro da sala de aula pode ser conveniente para o novo método de ensino considerando a nova geração dos estudantes.

**Palavras-chave:** Jogos; educação; série televisional; ensino de Inglês.

**ABSTRACT**

**(Given the new context and profile of students in this early 21st century, this study was developed to present a strategy for teaching English based on the contextualized use of games. The game used as a tool in the learning process makes it possible to work with various contents from the basic to the most complex. The immersion afforded by entertainment enables the educator to explore subjects broadly; The student has greater acceptability and enthusiasm for learning. The goal is to develop an activity that makes use of the mechanics of games based on the use of television series for the teaching of English, and work collaboratively between teacher and student interacting dynamically and suggest that the use of mobile within the classroom. may be convenient for the new teaching method considering the new generation of students.**

**Keywords**: Games; education; television series; teaching of English.

1. INTRODUÇÃO

A problemática pelo uso de diferentes abordagens pedagógicas não é um tema novo, ou seja, é algo que há anos vem sendo discutido a fim de encontrar melhores aplicações no contexto escolar. Ao se pensar no ato de ensinar na contemporaneidade com as mudanças repentinas e intensas das tecnologias, encontramos o uso das metodologias ativas na esfera educacional para contribuir com o processo de ensino e aprendizagem, pois são levantadas, a cada dia, novas problemáticas no cenário educativo sobre a necessidade de encontrar recursos e estratégias para contribuir na relação entre educador e educando, e para surtir efeitos positivos no protagonismo dos estudantes, proporcionando a estes uma aprendizagem mais significativa.

Acredita-se que os antigos paradigmas da educação já não são mais eficazes para uma compreensão das diferentes abordagens no planejamento de aulas que podem criar um ambiente melhor tanto para o educador quanto para o educando. Com isso, a utilização das Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs) na educação possibilitam expandir novas possibilidades de práticas docentes baseadas em uso de tecnologias e que podem contribuir para uma melhor qualidade do processo educativo.

Nesse cenário de mudanças e desafios, o uso do jogo associado à educação possibilita (re)significar as relações educativas. O jogo contextualizado no processo de ensino e aprendizagem de línguas oferece uma perspectiva muito interessante para a área educacional: ele surge como uma estratégia pedagógica para contribuir com a construção prazerosa e motivadora do conhecimento por parte do aluno, pois como apontam Zichermann e Cunningham (2011), os elementos dos jogos promovem uma motivação no indivíduo e contribui no engajamento.

Com vistas a atuar no desafio apresentado, este trabalho teve por objetivo desenvolver uma atividade pedagógica que faz uso das mecânicas dos jogos baseando-se no uso de séries televisivas para o ensino de Inglês. Para realizar este trabalho, utilizamos como ferramentas a série *Full House*, a plataforma de aprendizagem online chamada *Kahoot*, o *WhatsApp* e uma dinâmica guiada por charadas em Inglês.

1. DEFINIÇAO DE JOGO

A constante busca por estratégias que auxiliem e proporcionem uma maior disseminação dos conteúdos do currículo em sala de aula torna-se um desafio educacional, principalmente ao se tratar de um segundo idioma, como a disciplina de Língua Inglesa. Assim, o uso do jogo em sala de aula facilita e contribui para que o estudante construa de forma prazerosa e motivada o seu conhecimento.

Antes de iniciarmos o estudo acerca dos jogos no contexto educacional temos de compreender primeiro o que são jogos, para assim ganharmos terreno o suficiente para que possamos transportá-los para o campo educacional e fazer um bom uso dessa ferramenta pedagógica. Para tal, faz-se necessário buscarmos uma definição detalhada para fundamentar nossa pesquisa e explorar mais os benefícios que os jogos podem trazer.

Nas palavras objetivas do autor Kapp colocadas por Alves (2014 *apud* ALVES, 2015, p. 21) um game é um sistema no qual jogadores se engajam em um desafio abstrato, definido por regras, interatividade e feedback; e que gera um resultado quantificável frequentemente elicitando uma reação emocional.

Com esta definição podemos avançar na construção do conhecimento acerca da utilização dos jogos na esfera educacional para contextualizar com o material de estudo e proporcionar uma aprendizagem mais interessante. Para Alves (2015, p. 21) a definição trazida por Kapp “[...] correlaciona objetivos alcançáveis e mensuráveis a um sistema definido por regras. Estabelece a premissa da interatividade e a presença do feedback essencial para o acompanhamento da evolução da aprendizagem”.

Observando por essa perspectiva, podemos entender que um game é um sistema guiado por regras definidas visando o engajamento voluntário dos jogadores. Um game pode trazer elementos da realidade e até mesmo parecer como ela, mas ele nunca será uma cópia verdadeira da vida real.

Alves (2015) expõe uma série de características que são muito interessantes do ponto de vista pedagógico para trabalhar em um contexto de aprendizagem. Para esta autora, quando transportamos os games para o ambiente de aprendizagem, estamos na verdade utilizando apenas os elementos que constituem um game, pois como mesmo ela aponta: “[...] na essência não será puramente um game, pois na maioria das vezes ele não será uma atividade voluntária e sim inserida em um contexto de aprendizagem” (ALVES, 2015, p. 18-19).

Ainda nas palavras desta autora, apresentaremos algumas características fundamentais de um game abaixo, resumidamente:

1. o fato de ser livre, ser uma atividade voluntária contendo assim um certo sentido de liberdade;
2. o game não é vida real, ao contrário, ele é momento de evasão da vida real. Guarda em si um certo “fazer de conta” e basta observarmos as crianças para termos a clara noção de que sabem exatamente quando é real e quando é “faz de conta”;
3. distingue-se da vida comum pelo lugar e duração que ocupa, ou seja, acontece em um intervalo de tempo e espaço delimitados, possui um caminho e sentido próprios;
4. o *game* cria ordem. Reina dentro do game uma ordem especifica que foi estabelecida por ele. Podemos dizer que o *game* introduz à confusão da vida uma perfeição temporária e limitada. (ALVES, 2015, p. 19).

Partindo dessas características, durante o período de tempo que estamos jogando, entramos em um processo de imersão em um “mundo” paralelo. Quando falamos deste mundo temporário delimitado pelo jogo onde os jogadores ficam imersos, vamos ao encontro com o que o filósofo Johan Huizinga chama de círculo mágico. A definição pelo autor é:

A limitação no espaço é ainda mais flagrante do que a limitação no tempo. Todo jogo se processa e existe no interior de um campo previamente delimitado, de maneira material ou imaginária, deliberada ou espontânea. Tal como não há diferença formal entre o jogo e o culto, do mesmo modo o "lugar sagrado" não pode ser formalmente distinguido do terreno de jogo. A arena, a mesa de jogo, o círculo mágico, o templo, o palco, a tela, o campo de tênis, o tribunal etc., têm todos a forma e a função de terrenos de jogo, isto é, lugares proibidos, isolados, fechados, sagrados, em cujo interior se respeitam determinadas regras. Todos eles são mundos temporários dentro do mundo habitual, dedicados à prática de uma atividade especial. (HUIZINGA, 1993, p. 11).

O círculo mágico funciona como um espaço delimitado que cria um muro que separa o momento em que a atividade do *game* ocorre da realidade. Para aprofundarmos e compreendermos melhor o conceito, utilizaremos o exemplo proposto pela autora Alves (2015):

[...] basta pensar no que acontece em um campo de futebol quando alguém vai assistir a um jogo do seu time favorito ou então quando alguém está jogando *vídeo game* e não vê o tempo passar. É como se houvesse uma barreira que divide o mundo dos jogos da realidade. (ALVES, 2015, p. 20).

Com isso, contextualizando o momento em que estamos utilizando os elementos dos jogos no processo de ensino e aprendizagem, os jogadores acabam ficando imersos na atividade proposta pelo educador, criando uma atmosfera mais lúdica e prazerosa, contribuindo com a construção do conhecimento por estarem mais engajados na atividade. Dessa forma, os alunos enquanto estiverem dentro deste círculo mágico, estarão dentro de uma experiência interessante utilizando as técnicas de *game design* e assim, quase que inconscientemente, novas maneiras de entender algum conteúdo específico proposto pelo professor.

Os jogos proporcionam uma transformação no processo da educação e formação do aluno, podem ser grandes aliados e trabalhar uma gama de ideias e contextos diversos em sala de aula. A diversão e o lúdico permite que qualquer assunto seja abordado de forma leve e com isso tendo um maior interesse e aceitação por parte dos estudantes.

De acordo com Huizinga (1993), o jogo é caracterizado como um fator cultural da vida, uma forma específica de atividade, como função social. Assim, o autor define o jogo como:

[...] uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim sem si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e alegria (HUIZINGA, 1993, p.33)

Partindo da teoria de Krashen, (1970 apud MENEZES, 2008) são ressaltadas cinco hipóteses que vão ao encontro da utilização de jogos para construir o aprendizado: a hipótese da aquisição da aprendizagem, a hipótese da ordem natural, a hipótese do Monitor, a hipótese do Input e a hipótese do filtro afetivo. Enfatiza-se, dentro da aquisição do conhecimento, a interiorização e assimilação das regras, como são apresentadas no jogo para a compressão e interpretação do indivíduo de modo objetivo e para que ele desenvolva, a partir de então, suas ações sobre seu entendimento e capacidade intelectual para exercer uma resposta, baseando-se na habilidade de se monitorar para se fazer interpretar. O que por sua vez proporciona ao educando uma atividade que o motiva a aprender, partindo de níveis de contato com o idioma contextualizado com a situação de aprendizagem, quebrando assim todo bloqueio que o estudante possa vir ter com a língua estrangeira.

O método dos jogos proporciona uma interação entre o professor e os alunos que consequentemente reforçam vínculos de empatia também com seus colegas no momento de interação e socialização que a competição estabelece. (VYGOTSKY, 1984).

O uso dos jogos vinculados ao ensino da Língua Inglesa na sala de aula é uma das estratégias utilizadas para criar um ambiente propício ao cumprimento do objetivo da disciplina. Uma vez que o jogo é capaz de despertar a motivação do aluno e quebrar suas barreiras com o idioma, passa a haver uma mudança de postura por parte deles: tornam-se mais receptivos ao aprendizado. Este por sua vez, se dará por meio de um contexto de interação o que beneficiará o convívio entre alunos, reforçando as ideias de cidadania e sociedade relacionadas à escola.

Além disso a aplicação dos jogos aproxima a relação professor aluno, de maneira que o Educador consegue ter novas possibilidades para analisar de forma individual possíveis dificuldades e habilidades e como explorar o potencial de seus discentes.

De acordo com Damis (2010):

[...] historicamente, os conhecimentos produzidos sobre arte de ensinar caminharam da ênfase no ensino para a aprendizagem, da transmissão de conhecimentos pelo professor para a orientação de atividades para estimular o pensamento e a reflexão do estudante, da importância de planejar contingências de reforço, com o objetivo de alcançar formas especificas de comportamentos, para regular as aprendizagens e desenvolver competências nos estudantes. (DAMIS, 2010, p. 206).

Os jogos de maneira geral quando bem empregado, possibilita diversas técnicas de aprendizado, sair da forma tradicional de ensino é um desafio a ser superado pelos professores e utilizar desse meio para que o aprendizado seja acessível e que desperte o interesse geral pelo aprendizado.

Dentro desse contexto, o acréscimo do uso de séries de televisão legendadas no ensino, podem contribuir para a assimilação de palavras ao ouvir em português e ler a mesma em inglês, embora muitos pensem que o uso da legenda possa diminuir a atenção do aluno ou não “forçar” a mente dele a trabalhar focando apenas na língua inglesa. Segundo o autor Vanderplank (2016) argumenta que:

o uso da legenda está longe de ser apenas uma ferramenta facilitadora e que crie no aluno preguiça de “trabalhar”, pois as legendas são uma ferramenta de grande importância para pessoas com dificuldades no aprendizado auditivo da Língua Inglesa. (VANDERPLANK, 2016, p. 53).

Propomos então, para o estudo, com base no que foi mostrado a partir da argumentação que foi traçada no decorrer do presente artigo, utilizar dos elementos dos jogos para ensinar Inglês com o uso da série televisional *Full House* dentro de uma aprendizagem interativa, imersiva e lúdica.

1. PROCEDIMENTOS DOS JOGOS: RELATO DE EXPERIÊNCIA

Propõe-se a aplicação da seguinte abordagem didática, que envolve o uso da série televisional *Full House,* a ferramenta online *Kahoot*, o aplicativo *Whatsapp* e uma dinâmica como estratégias de ensino. Esta metodologia pode abranger tanto o Ensino Fundamental quanto o Ensino Médio, pois atividades que promovam o enriquecimento do vocabulário de Inglês são sempre bem-vindas nas aulas de Língua Estrangeira.

A metodologia deste trabalho se fez presente em cinco passos da seguinte forma; iniciando com uma apresentação do projeto aos alunos do quinto período de Letras do Centro Universitário Teresa D'Ávila - UNIFATEA. Sendo assim, o primeiro passo foi apresentar a série "*Full House*," a qual foi escolhida por sua simples linguagem, seu caráter apresentado na série e seu gênero comédia que mantém a atenção dos alunos sem que eles fiquem entediados com o assunto.

Em seguida, os alunos assistiram ao segundo episódio da quarta temporada da série que tem aproximadamente vinte minutos de duração, sendo ele, dublado na língua portuguesa e legendado na língua inglesa.

O segundo passo foi dividir a turma em quatro grupos de três pessoas, conforme a quantidade de alunos que se encontravam na sala, sendo eles sorteados e colocando em cada grupo um líder que portasse um aparelho eletrônico que possuísse internet e o aplicativo "*WhatsApp*" para liderar e organizar o seu grupo mediante o mesmo; já organizado os grupos, foi utilizado um sistema de pontuação para incentivar os alunos a participarem com mais afinco, ficando da seguinte forma:

No primeiro lugar da plataforma *Kahoot* ganha quatro pontos por sua colocação, o segundo ganha três pontos por sua colocação e assim por diante; o mesmo se faz presente no caça palavras, o qual, será explicado no quarto passo.

O terceiro passo aplicado, foi utilizado a plataforma *Kahoot* que mediante a escolha do gênero do jogo foi utilizado o modo “*Jumble*” que tem como objetivo organizar as palavras na ordem correta, sendo assim, os alunos após começar o jogo, assistiam pequenos curtas sobre o mesmo episódio dublado em português e colocavam as frases na ordem correta segundo a gramática normativa da língua inglesa, pois suas respostas se encontram na língua inglesa conforme o episódio legendado que foi aplicado no item acima.

Já no quarto passo, foi pensado na ludicidade e na cibercultura, na qual, os alunos já nascem conectados, pensando nessa cibercultura e na teia de compartilhamento de informações que a ferramenta *WhatsApp* é, o jogo foi ministrado dentro do próprio aplicativo, que anteriormente foi separado em quatro grupos criado por seus respectivos líderes dentro do aplicativo, seguindo então, após uma breve explicação de como o jogo funciona e que não existe regras da forma que eles vão usar o *Whatsapp*, deixando assim, a oportunidade de se utilizar de sua criatividade e habilidade cognitiva cerebral para criar métodos e estratégias para que seu grupo prevaleça sobre os outros de forma competitiva e saudável. Dando a largada para os alunos, um dos aplicadores do jogo, escondeu-se em uma parte específica da faculdade, após isso, ele enviou mediante a ferramenta do *WhatsApp* uma mensagem dando a dica do lugar que ele se encontrava, por exemplo:

Primeira dica: sou pouco conhecido na faculdade, no entanto, sou muito importante na área da pesquisa, meu nome se pronuncia igual "falar" em inglês. Sendo sua resposta à sala “ISPIC”.

Após a dica ser enviada mediante o *WhatsApp*, em português, para fácil esclarecimento aos alunos, tem a missão de encontrar quem enviou a dica e, após encontrar essa pessoa, uma pergunta em inglês sobre a série era enviada para seu grupo do *WhatsApp*, conforme as equipes encontravam quem dava as dicas, elas foram enviadas na ordem, sendo essa ordem da seguinte maneira:

Equipe três encontrou a pessoa misteriosa antes das outras equipes, ou seja, em primeiro lugar, sendo assim, ela recebeu a pergunta antes das outras equipes, ganhando uma vantagem de tempo para voltar a sala e responder à pergunta também na língua inglesa, sucedendo então seus quatro pontos por ter respondido em primeiro e assim por adiante com as outras equipes.

O quinto passo foi o fechamento da atividade, contagem de pontos e parabenizar a todos que participaram, e o *feedback* da atividade aplicada por meio do *WhatsApp* novamente par então uma melhor fixação da ludicidade que essa ferramenta tem ao ser usada para os jogos na educação e seus afins.

1. METODOLOGIA

Este estudo deu-se a partir de uma pesquisa exploratória de cunho bibliográfico para alcançar qualidade necessária para contribuir com o desenvolvimento desta pesquisa.

1. RESULTADOS

Este projeto buscou promover o uso da língua inglesa de forma contextualizada em uma situação interativa de aprendizado, pretendendo-se alcançar: o interesse do educando pela disciplina de Inglês; a quebra de barreiras e preconceitos com relação ao idioma; fortalecimento dos vínculos entre os membros da turma; estímulo das ideias de boa convivência social, focando na importância da colaboração, respeito e trabalho em equipe para se alcançar um fim; trabalho com a conscientização relacionada à competitividade e participação; isto é, evidenciar, durante as atividades, os limites da competição saudável e a importância da participação esportiva; a expansão do vocabulário de inglês do educando e explorar novos campos na construção do conhecimento de maneira que o processo de aprendizado seja leve e prazeroso. A aplicação de conteúdo da língua inglesa por meios de jogos, possibilita o despertar por novas culturas, expansão de vocabulário, memorização e fixação do conhecimento em sala de aula.

1. CONSIDERAÇOES FINAIS

Conclui-se por meio deste estudo que fazer uso dos jogos em sala de aula é uma tendência que deve ser cada vez mais explorada pelo profissional da educação, pois trata-se de contextualizar a abordagem pedagógica das aulas de Inglês para o universo das novas gerações. Alunos de Ensino Fundamental e Médio muitas vezes demonstram aversão ao aprendizado de um novo idioma pelo fato de estipularem preconcepções irreais de que não possuem capacidade de aprender.

Este problema somado a uma abordagem que privilegie somente a tradução e gramática do Inglês, isto é, desatualizada e desmotivadora, resulta na falta de interesse que podemos observar em muitas escolas regulares públicas e até mesmo nas particulares no que se refere a essa disciplina. Cabe ao professor propiciar atividades que permitam ao aprendiz fazer tais conexões entre teoria e prática, para que sejam formados seres humanos integrais dentro e fora da escola.

O projeto também provou ser possível trabalhar habilidades interpessoais, como por exemplo a exposição de ideias ou o trabalho em equipe, já que existe uma grande necessidade de interação dentro das atividades utilizando o pensamento dos jogos. Os benefícios de se trabalhar os jogos em sala de aula são muitos, pois trata-se de uma abordagem pedagógica que motiva e desperta o interesse do aluno. Tal abordagem contribui como o modo do educando de construir seu conhecimento da Língua por meio de contextos reais.

O presente estudo conseguiu atingir os objetivos propostos, criando uma atmosfera divertida e interativa, de forma colaborativa entre educador e educando, juntando o lúdico com a aprendizagem, sendo assim contribuindo com a construção do conhecimento.

Esta pesquisa não se encerra aqui, deixando em aberto futuras abordagens para melhorar e explorar novas possibilidades de ensino que podem ser desenvolvidas com o objetivo de contribuir com o processo de ensino e aprendizagem nesta nova geração de estudantes.

1. REFERÊNCIAS

ALVES, F.*Gamification***:** como criar experiências de aprendizagem engajadoras. São Paulo: DVS Editora, 2015.

DAMIS. O. T. Arquitetura da aula: um espaço de relações. In: DALBEN. S. I. L.

F. et al. (org.). *Convergências e tensões no campo da formação e do trabalho*. Belo Horizonte: Autêntica, 2010. 818p.

HUIZINGA, J. *Homo Ludens*: o jogo como elemento da cultura. 4. Ed. São Paulo: Editora Perspectiva, 1993.

KISHIMOTO, T. M. *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*. São Paulo: Cortez, 1997.

VANDERPLANK, R. *Paying attention to the words: practical and theoretical problems in watching television programmes with uni-lingual (ceefax) sub-titles*. System, v. 18, n. 2, p. 221-234, 1990.

VYGOTSKY, L. S. ***A formação social da mente***. São Paulo: Martins Fontes, 1988, p. 112.