

Desenvolvendo a competência comunicativa através de Social Games nas aulas de Língua Inglesa

Janaína Menezes Eliane Schlemmer

Universidade do Vale do Rio dos Sinos – PPG Educação, RS, Brasil

Abstract

O artigo apresenta parte do resultado da dissertação de mestrado, intitulada: Jogos Sociais Digitais como Ambiente de Aprendizagem de Língua Inglesa, desenvolvida desenvolvida no Programa de Pós Graduação em Educação da Universidade do Vale do Rio dos Sinos-UNISINOS, . Investigou-se como um jogo social, presente no contexto de uma mídia social digital, pode se constituir enquanto ambiente para aprendizagem da Língua Inglesa. Uma das questões da pesquisa, foco deste artigo, consistiu em produzir possibilidades de articulação entre o jogo e o conteúdo programático da aula de Língua Inglesa a fim de analisar e compreender como as interações dos participantes poderiam favorecer o desenvolvimento da competência comunicativa, bem como a aceitação do uso do jogo usado como entretenimento para fins educacionais. Foram escolhidos os jogos *The Sims Social* e *Wetopia*, presentes no Facebook, sendo os participantes da pesquisa pré-adolescentes entre 11 a 13 anos. O enfoque foi qualitativo, de natureza exploratória utilizando a metodologia de estudo de caso. Como resultados, salientamos que os jogos sociais digitais possibilitam a aprendizagem de Língua Inglesa articulados com o contexto da sala de aula, favorecendo o desenvolvimento de competência comunicativa e gerando interesse na aprendizagem.

Keywords: Jogos Sociais Digitais. Mídias Sociais Digitais. Ensino e Aprendizagem de Língua Inglesa

Authors' contact:

janamenezes@hotmail.com
elianeschlemmer@gmail.com

1. Introdução

As tecnologias digitais ocupam um papel fundamental nas mudanças que hoje experimentamos em todos os aspectos da vida social. Com seu acelerado desenvolvimento, temos uma midiatização da sociedade, ou seja, temos conjuntos de meios de comunicação que vão além de mero canal, agindo não apenas como um meio técnico, mas envolvendo fluxos de comunicação descentralizada, possibilitando ao usuário destes meios um papel mais ativo que se opõe ao modelo unidirecional da mídia de massa. É a sociedade, segundo Castells, [2000] se comunicando em redes digitais que permitem que qualquer pessoa com acesso à Internet, produza conteúdo, gere e distribua informação, opine, comente, construa ou mantenha redes sociais no ciberespaço. Nesse contexto, um dos desafios apontados por Castells

[2000,2004]. está na capacidade de aprender a aprender ao longo do toda a vida, de processamento de informação e de geração de conhecimento em cada um de nós, colocando em xeque todo o sistema educacional desenvolvido na Era Industrial. Somente colocar computadores nas escolas não é suficiente, pois, é necessário saber lidar com esta infinidade de recursos digitais a fim produzir conhecimento. No que se refere aos processos de ensino e de aprendizagem de uma segunda língua, como essas diferentes Tecnologias Digitais (TD) tem se tornado presentes? Pra Crystal [2004], a Internet não consiste somente em uma revolução social, mas também “uma revolução linguística” pois ela reúne estilos de comunicação oral e escrita juntos, antes nunca vistos. Atualmente, a Internet mesmo tendo originalmente a Língua Inglesa praticamente como língua oficial, constitui-se em um espaço para todas as demais línguas [Crystal,2003]. Entretanto, a Língua Inglesa ainda possui uma presença muito grande na rede sendo a língua franca em muitos espaços na Internet. Para a aprendizagem de inglês há uma infinidade de possibilidades de acesso a textos, áudios, vídeos, jogos em inglês, etc. As possibilidades de interação presentes nas tecnologias, principalmente vinculadas a web de 2ª geração podem proporcionar não só chances de compartilhamento e colaboração, mas também de contato com a Língua Inglesa, uma vez que as conexões podem se dar em e de qualquer lugar, e o inglês ser utilizado como língua franca para a comunicação entre os sujeitos. Warschauer [1997,2012] elenca possibilidades do uso da web para a aprendizagem de Língua Inglesa como contextos autênticos e significativos, aumento de letramento através da leitura, escrita e possibilidades de publicação na Internet, interação e *empowerment*, pois o domínio dos recursos da web pode tornar os aprendizes autônomos ao longo da vida.

Porém, o favorecimento da aprendizagem de Língua Inglesa, utilizando os recursos da Web 2.0 ainda é incipiente no meio educacional. Há oferta de cursos de inglês online, no entanto, a abordagem predominante ainda é instrucionista, no qual há exercícios disponibilizados ou um livro didático em formato digital com recursos hipermediáticos. Ainda há pouco espaço para que os sujeitos possam ser autores da sua aprendizagem, discutir com os seus pares, usando o ambiente da web para autoria e coautoria, compartilhamento e trabalho colaborativo e cooperativo. Por isso, a importância de se pensar em diferentes modos de ensinar e aprender que contribuam para a produção individual e coletiva de conhecimento, justamente pelas possibilidades de troca de informação

e compartilhamento de experiências, oferecidas pela web 2.0.

Nesse contexto, destaca-se as mídias sociais digitais sendo que um dos fenômenos que cresce muito, a cada dia, são os jogos sociais digitais, ou seja, jogos em que se joga com o grupo de amigos que utilizam essas redes. Grande parte destes jogos sociais são em Língua Inglesa e os jogadores a utilizam como meio de comunicação com o jogo e entre os demais jogadores. Portanto, é a partir desse panorama que esta pesquisa visou investigar o uso de jogos sociais, no contexto da mídia social digital Facebook, como ambiente de aprendizagem para Língua Inglesa.

2. Revisão de Literatura

Em levantamento sobre pesquisas relacionadas a jogos sociais digitais em mídias digitais e seu uso na educação foram consultadas as bases de dados de entidades brasileiras e estrangeiras buscando identificar publicações nos últimos cinco anos. Os procedimentos envolvidos foram primeiramente: a) definição de fontes brasileiras e estrangeiras (CAPES, Revista Anped, Electronic Library Online (Scielo), Revista de Informática na Educação editada pela UFRGS, Revista Educação e Sociedade, Anais SBGames, MIT – Massachusetts Institute of Technology, Journal of Computer Mediated Communication, Futurelab), e das palavras-chave (jogos sociais digitais e ensino de língua inglesa ou estrangeira, mídias digitais, Facebook), b) busca nas bases de dados, por periódicos, teses, dissertações e artigos científicos de acordo com a definição das fontes e palavras chaves, c) análise do material encontrado nessa etapa inicial de investigação.

Ainda no que se refere ao contexto nacional, não foram encontradas referências, de acordo com as palavras-chave inicialmente definidas, ao realizar buscas na revista da Anped, nas bases de dados da Scielo (Scientific Eletronic Library Online), na revista de Informática na Educação: Teoria e Prática, editada pela UFRGS, na revista Educação e Sociedade e, ainda, nos anais da SBGames.

No que diz respeito ao contexto estrangeiro, não foram encontradas referências para as palavras-chave definidas, ao realizar buscas no periódico Journal of Computer Mediated Communication e a base de dados da organização inglesa Futurelab (www.futurelab.org.uk), no link de Resource Archive. No que se refere ao foco específico deste artigo, não foram encontrados trabalhos em periódicos, dissertações e teses, o que de certa forma pode estar indicando a necessidade de mais investigações sobre a temática. Portanto, o tema deste artigo avança na produção do conhecimento em relação a compreender como os jogos sociais digitais podem ser utilizados para a a aprendizagem de Língua Inglesa.

Assim, a partir deste contexto, descreveremos os dois jogos sociais digitais utilizados na pesquisa, bem como que possibilidades de aprendizagem de Língua

Inglesa podem ser vislumbradas a partir da história destes jogos.

3. Jogos sociais digitais e possibilidades de aprendizagem de Língua Inglesa

O jogo é um fenômeno da cultura humana e até anterior a ela visto que tanto homens, quanto os animais, o tem como elemento de sua existência. Para Huizinga[2000], o jogo vai além de entretenimento e é mais do que um fenômeno fisiológico ou um reflexo psicológico. Ele possui uma função significativa, pois todo o jogo significa alguma coisa, é uma função da vida. Huizinga [2000] enxerga o jogo como a própria possibilidade do exercício da criatividade humana, como uma atividade livre e voluntária.

O jogo enquanto objeto geral e aplicado aos jogos infantis, também também foi objeto de investigação de Piaget [1990] ao construir a Epistemologia Genética. Para ele existem três pontos importantes no jogo: o seu caráter simbólico, o sistema de relações que o jogo proporciona e a presença de regras. O caráter simbólico refere-se ao fato de o jogo nos transportar para outra dimensão que não é a da realidade, no jogo podemos imaginar, criar situações, viver personagens distintos do nosso dia a dia. O jogo propicia um sistema de relações pois embora existam os jogos solitários, uma das características principais do jogo é a disposição dos jogadores a jogar. Para jogar é necessário que exista mais de um jogador e é a partir daí que começa o sistema de relações que vai permear todo o jogo. Nesse sistema de relações aprendemos a interagir com o diferente, o adversário, o que tem os mesmos objetivos, o que tem objetivos distintos dos nossos, há um “jogo” de interesses, uma relação de contrários. A regra supõe necessariamente, relações sociais ou interindividuais. A regra, segundo Piaget, [1990] “é uma regularidade imposta pelo grupo, e de tal sorte que sua violação representa uma falta”. Os jogos de regras, subsistem e se desenvolvem ao longo de toda a vida, pois o jogo de regras é a atividade lúdica do ser socializado. Para Moita, [2007] o jogo é um recorte do tempo, em que a pessoa assume uma vida paralela à real. O jogo é um elemento da cultura humana, transmissor, retransmissor, criador e recriador dela. O jogo cria a ordem e é a ordem. O jogo possui uma estrutura própria que impõe uma determinada ordem. Conforme Moita [2007], o jogo detém um sistema de relações e obrigações em que a principal característica é a tomada de decisão daquele que joga. Atualmente, os jogos digitais fascinam cada vez mais crianças, adolescentes e adultos. Tais jogos possuem um caráter simbólico muito forte, pois criam um mundo imaginário onde os jogadores assumem papéis, identidades, etc. O desafio é a verdadeira motivação do jogo para que os jogadores se sintam atraídos por ele. Quando se fala de jogos online, interagir com outros jogadores é fundamental e o jogo deve propiciar aos jogadores formas de contato através de chats,

mensagens e fóruns a fim de possibilitar a troca de informações e o compartilhamento de experiências, de forma que os que jogam há mais tempo, colaborem para que os mais novos consigam evoluir. É importante também que o jogo ofereça emoções como alegria, tensão, suspense e também instiguem a fantasia para que os jogadores tenham a possibilidade de incorporar personagens, habilidades, poderes, a fim de utilizar esses recursos para realizar ações que não poderiam fazer em suas vidas, no mundo presencial físico. Os jogadores desses tipos de jogos esperam, segundo Brancher [2009], que o jogo lhe propicie alcançar os seus objetivos gradualmente com o cumprimento de desafios ou missões, que seja possível certo grau de imersão, fazendo com que o jogador sinta-se parte do jogo.

Para Gee [2008], os jogos são tecnologias para proporcionar aprendizagem como forma de profundo prazer. O autor enfatiza que bons jogos permitem que os jogadores sejam produtores e não meros consumidores. É possível, através da interação com o jogo, que os jogadores possam co-desenhar o jogo com suas ações e decisões.

Porém, há muita desconfiança em torno do uso dos jogos digitais no cenário pedagógico. Contudo, diante de todas as mudanças ocorridas no campo tecnológico e com implicações sociais, é necessário pensar, segundo Alves [2009], o potencial cultural e cognitivo desses artefatos, que possibilitam a aprendizagem em rede, pluralista, diversa, harmônica, flexível, lúdica, processual, aberta, em oposição ao modelo pedagógico escolar de ordenamento, linear, sequencial, mensurável, previsível e contínuo. Os jogos sociais, voltados especificamente para serem jogados em mídias sociais digitais como Facebook, podem estabelecer novas e curiosas formas de interação e podem servir como uma forma de propiciar processos de ensino e de aprendizado diferenciados. Através deles os sujeitos testam hipóteses, buscam metas, expandem a inventividade, resolvem problemas e também socializam. O ambiente de discussão e troca de informações proporcionadas pelos espaços dos jogos sociais digitais, permite que se realizem trocas sobre o próprio jogo, de forma que todos podem colaborar no jogo dos demais participantes. Os participantes do estudo de caso relatado neste artigo, eram meus alunos de Língua Inglesa e os acompanhei durante o processo de investigação como professora e pesquisadora. Foi a partir da minha observação e das nossas interações que o projeto desta investigação começou a brotar. Antes de entrarem na sala de aula, observava estes meus alunos jogando seus jogos sociais na sala de recursos da escola. Escutava-os enquanto jogavam, depois ouvia-os falando sobre os seus jogos. Percebia a sua empolgação ao jogar. A ideia então de investigar como este ambiente poderia contribuir para a aprendizagem de Língua Inglesa começou a surgir. Diante disso, comecei a pensar em possibilidades de articular o que se aprendia nas nossas aulas de inglês com os jogos sociais digitais. Tais

situações, descritas a seguir foram originadas a partir do contexto que vivenciávamos na aula de Língua Inglesa: eu como pesquisadora e também professora deste grupo e os próprios participantes. Para tal, os jogos escolhidos pelos participantes e utilizados nesta pesquisa, como espaço para potencializar a aprendizagem de Língua Inglesa foram *The Sims Social* e *Wetopia*, ambos disponibilizados no Facebook.

No jogo *The Sims Social* o objetivo principal é cuidar do seu Sim e suas necessidades que representam aspectos da sua vida social, da higiene, da fome, de trabalho, de diversão. Adicionar amigos como vizinhos é importante, pois, várias tarefas e missões no jogo dependem da interação com os amigos. No jogo *Wetopia*, o objetivo é criar uma comunidade sustentável. Para evoluir no jogo, é necessário cumprir as missões e adicionar amigos, seguindo a mesma lógica do *The Sims Social*, onde muito dos desafios dependem da interação com os vizinhos. As missões são constantes para manter os jogadores ativos e vão desde plantações, construção de hospitais, creches, parques, trabalhar para o vizinho como policial, enfermeiro, professor, dentre outras opções.

Ambos os jogos são em inglês e estes acabam proporcionando possibilidades de aprendizagem da língua, ainda que o objetivo original, não seja esse. O jogador, por exemplo, se depara com uma gama de vocabulário, missões e tipos de interação que pode desenvolver com os outros jogadores e que devem ser feitas em inglês.

Nesse contexto, a partir da nossa própria interação, que possibilitou a vivência com estes jogos sociais, bem como a observação realizada ao longo do tempo com estes alunos que frequentavam o espaço onde ficavam os computadores na escola, ocorreu pensar como estes jogos poderiam contribuir para que a aprendizagem da Língua Inglesa articulado com os conteúdo programático e a um contexto comunicativo. Dessa forma, algumas possibilidades de situações de aprendizagem foram identificadas a partir do contexto do jogo. Uma situação para cada jogo será descrita a seguir.

Situação *The Sims Social*: cada Sim pode interagir com os objetos da sua casa ao passar o mouse e clicar sobre eles. Neste momento, um balão com alguma ação aparece. Esta ação pode estar vinculada com as necessidades do Sim (alimentação, higiene, necessidades fisiológicas, diversão):



Figura 1. Ações de rotina do Sims

Neste caso, há oportunidades de explorar as ações que aparecem no jogo, em Língua Inglesa com os jogadores, através da descrição da sua rotina, contextualizando tempos verbais como presente, passado e futuro, das necessidades do seu Sim, da opinião dos jogadores em relação às ações que gostam ou não gostam de realizar etc.

Situação *Wetopia*: No jogo social digital *Wetopia*, o jogador precisa construir a sua cidade e, para tanto, necessita selecionar os estabelecimentos que deseja inserir. Os jogadores se deparam com vocabulário em inglês relacionado a locais, objetos, materiais de construção etc. A partir deste contexto, é possível vislumbrar situações em que os jogadores tenham que descrever, em Língua Inglesa, os lugares que desejaram abrir, que materiais necessitaram, quanto gastaram do seu dinheiro digital virtual (joy), que prioridades desejam estabelecer para a manutenção da sua cidade etc. Sendo uma cidade, há espaço para usar a Língua Inglesa para trabalhar com localizações, distâncias, direções, etc. Além disso, podem entrar na cidade do amigo vizinho e também serem desafiados a opinar sobre a cidade do amigo, sugerir melhorias, etc.



Figura 2. Cidade no jogo Wetopia

As oportunidades para aprender Língua Inglesa no ambiente destes jogos sociais digitais articulando-o com o conteúdo programático das aulas possuem o foco na aprendizagem de língua estrangeira a partir de uma abordagem para o desenvolvimento da competência comunicativa. O ensino de língua estrangeira ao longo de décadas foi apoiado somente no domínio de regras e estruturas. O objetivo era desenvolver a competência linguística e não a competência de como usar a língua. Esta abordagem estruturalista começou a ser questionada por Chomsky [1965], porém foi o sociolinguísta e antropólogo Dell Hymes [1972] que cunhou o termo *competência comunicativa* definindo-a não apenas como o conhecimento de regras e estruturas mas também à habilidade de usar esse conhecimento: “*competência depende tanto do conhecimento como da habilidade para o uso*”. Assim, para Hymes [1972], não é bastante que o indivíduo saiba e use a fonologia, a sintaxe e o léxico da língua para caracterizá-lo como competente em termos comunicativos. É preciso que, além disso, esse indivíduo saiba e use as regras do discurso específico da comunidade na qual se insere. O indivíduo demonstra possuir *competência* se sabe quando falar, quando não falar, e a quem, com quem, onde e de que maneira expressar -se. A partir de Hymes, outros linguistas desenvolveram suas pesquisas como Canale e Swain [1980]. Canale e Swain [1980] adotaram o termo ‘*competência comunicativa*’ para se referir a “*relação e interação entre a competência gramatical, ou o conhecimento de regras de gramática e a competência sociolinguística, ou o conhecimento da regras do uso da língua*”. Para estes pesquisadores canadenses o ensino de uma segunda língua deve integrar tanto em aspectos de conhecimento gramatical como sociolinguístico. No ensino e aprendizagem de uma segunda língua através de uma abordagem estruturalista a base é a forma gramatical (fonologia, sintaxe, itens lexicais) e dentro de uma abordagem comunicativa, os significados são apresentados através de funções comunicativas específicas para o uso da língua: fazer saudações, convites, pedir informações, fazer pedidos etc. Portanto, o significado é objetivo principal. Existe sempre uma necessidade e um propósito de comunicação e algo a ser comunicado. Ao mesmo tempo, a competência comunicativa não abandona totalmente a forma e a substitui por uma visão funcional. O estudo isolado do sistema estrutural da língua não basta para que a língua seja usada como meio de comunicação. Pode-se ter uma oração gramaticalmente correta porém inadequada a determinado contexto. É necessário também que haja atenção quanto à forma pois a comunicação precisa de certas estruturas para acontecer bem como a disposição dos sujeitos para cooperarem e negociarem o significado.

Canale e Swain [1980] articularam um quadro teórico de componentes da competência comunicativa. A partir de suas pesquisas realizadas na área da

Linguística, propuseram uma teoria de competência comunicativa que incluíssem as seguintes competências: competência gramatical, competência sociolinguística, competência discursiva e competência estratégica. A competência gramatical inclui o conhecimento de itens lexicais, regras de sintaxe, semântica, fonologia, morfologia. A competência sociolinguística refere-se especificamente aos contextos sociais onde a língua é usada. Nesta competência é importante ter o conhecimento do **que** dizer em uma determinada situação e de **como** dizer. A competência discursiva é definida como o domínio que o sujeito usuário da língua deve possuir de como combinar formas gramaticais e significados para conseguir se expressar com coerência e coesão. A competência estratégica manifesta-se para compensar o conhecimento incompleto, as falhas na comunicação. Quando não é possível se lembrar de um determinado termo como exemplo *train station*, o sujeito pode estrategicamente parafrasear para “*the place for trains*”.

Foi a partir dessa perspectiva teórica que buscamos compreender como as interações dos participantes com o jogo *The Sims Social* e *Wetopia* e, entre eles, poderiam favorecer o desenvolvimento da competência comunicativa na aprendizagem da segunda língua, nesse caso a Língua Inglesa, bem como compreender como seria a aceitação e o interesse no uso de um jogo, originalmente criado para entretenimento, agora utilizado num contexto educacional.

4. Metodologia

Sendo a pesquisa qualitativa de natureza exploratória, a metodologia utilizada para nos ajudar a compreender a questão acima exposta, foi o estudo de caso. Assim, foram escolhidos os participantes que integraram dois grupos fechados no Facebook para a produção de dados. Os participantes tinham idade entre 11 e 13 anos. Um grupo entre 12 e 13 anos escolheu o jogo *The Sims Social* e assim foi denominado. O grupo cuja faixa etária era de 11 anos escolheu o jogo *Wetopia*. As escolhas por estes jogos se deu por serem jogos, que na época da pesquisa haviam sido lançados recentemente pelo Facebook e os participantes estavam curiosos para jogá-los. O grupo *The Sims Social* contava com 7 participantes e o grupo *Wetopia* com 5. Estes participantes eram estudantes de Língua Inglesa e como mencionado anteriormente, eram também meus alunos. Assim, minha atuação ocorria como professora e participante da pesquisa, mediando os grupos e propondo desafios de Língua Inglesa a partir do contexto do jogo articulado com a aula de inglês, bem como pesquisadora. Um cronograma com datas e horário foi organizado para que o grupo se encontrasse para jogar em conjunto. As interações aconteciam através de chat aberto na página do grupo no Facebook e das postagens no mural dos grupos. Os desafios propostos, tanto no *chat* como na página dos grupos, foram nomeados de situações de aprendizagem para fins de análise de dados. Os participantes acessavam a

página do grupo para resolver os desafios, registrando-os por escrito como comentário na página. Os encontros síncronos aconteceram de uma a duas vezes por semana com duração de 45 minutos, durante sessenta dias, totalizando 7,5 horas. Os alunos continuaram a jogar fora desse momento de forma assíncrona, e suas interações ficavam registradas na página do grupo no Facebook através do espaço para comentários. Após o período de jogo ter se completado, os participantes foram entrevistados com perguntas abertas sobre a experiência do jogo e da aprendizagem da língua inglesa. O conteúdo dos dados, a partir das situações de aprendizagem e das entrevistas semi-estruturadas, foram analisados a fim de buscar elementos que nos ajudassem a compreender a questão de pesquisa.

5. Resultados

Em relação a possibilidade de encontrar no contexto dos jogos sociais digitais uma maneira de articulação com os conteúdos desenvolvidos na sala de aula, desenvolvendo competência comunicativa, a pesquisa pôde responder que houve tal favorecimento. A partir do envolvimento dos participantes nas situações de aprendizagens desenhadas através do contexto do jogo, bem como da interação com o próprio jogo e entre eles, foi evidenciado que houve oportunidade para que a Língua Inglesa fosse ensinada e aprendida apoiada na abordagem comunicativa. Um exemplo de situação de aprendizagem do grupo *The Sims Social* é exemplificada a seguir. Os participantes estavam aprendendo como expressar vivências no passado na aula presencial. Foi pensado em uma maneira de relacionar este tópico com o jogo *The Sims Social*, em que os participantes eram desafiados a visitar os seus amigos e realizar atividades com eles. As atividades tinham relação com as possibilidades de interação entre os personagens, determinadas pelo jogo, como olhar televisão, dançar, conversar, pintar um quadro, ouvir música, etc.. Na figura abaixo, a ação determinada pelo jogo é “*paint for fun*”.



Figura 3. Ações determinadas para o Sims

Os participantes escolhiam o que desejavam fazer junto ao amigo que estavam visitando e depois precisavam descrever o que fizeram. Nesta proposta os

participantes precisariam ficar atentos para descrever as ações no passado. Abaixo, alguns trechos da interação através do chat:

Lemon Green- 17:35- What do we need to use: present or past?
Green -17:36 - The Simple past, yes?
Pink - 17:37 – I visit Green, I friendly hug her, I joke around, we giggle togheter
Lemon Green 17:37 -Pink, take a look at your sentence, are you expressing yourself in the past?
Pink – 17:38 I don't understand, ...
Lemon Green – 17:38 Who can help Pink?
Green- 17:39- Pink, you have to put ed in the verbs...
Pink: 17:39 – Ahhhh, ok...I visited Green, I friendly hugged her, we joked around, we giggled together

Quadro 1: extrato do chat em que participantes

Nesta situação via *chat* há um momento em que um dos participantes, Pink, logo começa a responder ao desafio e o fez diferentemente do que foi proposto. Houve a mediação feita por Lemon Green para chamar atenção para o tempo verbal em que a situação tinha que ser expressa. Pink mostrou a sua falta de compreensão ao colocar “*I don't understand*”. Aqui se evidenciou um exemplo de uso de **competência estratégica**, que emanou da situação em virtude de uma falha na compreensão. Os participantes buscaram sanar o entendimento que no momento encontrava-se imperfeito na Língua Inglesa. Para dar conta da situação de aprendizagem proposta, era preciso expressar as ações determinadas pelo jogo seguindo uma regra de tempo verbal, (passado simples) favorecendo o desenvolvimento da sua **competência gramatical**. O que acontecia era que as frases não estavam soltas, fora de contexto, o conhecimento das regras e formas da língua foi relacionado com o jogo, de maneira contextualizada entre forma e significado. A competência gramatical se refere ao conhecimento e emprego da forma da língua e a competência estratégica ao uso de meios para sanar questões de comunicação quando a compreensão apresenta falhas, conforme Canale e Swain [1980]. Assim, nesta situação de aprendizagem, evidenciou-se a ocorrência da **competência comunicativa gramatical e estratégica**.

Ficou evidenciado, pela pesquisa, a oportunidade de articular os temas do conteúdo programático da sala de aula de Língua Inglesa com o contexto do jogo. Constatou-se, primeiramente, a possibilidade que o contexto dos jogos sociais digitais ofereciam para que situações de aprendizagem de Língua Inglesa fossem vislumbradas e pudessem ser integradas. Foi possível pensar em desafios que se constituíram enquanto situações de aprendizagem, sintonizando o jogo com a sala de aula presencial física. Além disso, os participantes conseguiram perceber esta integração e reagiram positivamente conforme os extratos das entrevistas abaixo:

Blue: ...a gente podia relacionar as coisas que jogávamos com a nossa aula de inglês. A gente tinha uma razão a mais para jogar, por diversão e para aprender.
Purple: Porque a aula ficou mais animada e divertida. A gente podia estudar jogando....
Red: Sim, eu gostei, porque associava as coisas que a gente aprendia com o Wetopia e isso fazia a aula ser mais legal.

Quadro 2 - Extrato da entrevista do grupo The Sims e Wetopia quanto à aprendizagem da Língua Inglesa

Portanto, no que diz respeito à integração entre o que se aprendia na sala de aula presencial física com o contexto do jogo social digital, a pesquisa responde que tal possibilidade aconteceu de maneira fluída e lúdica, e que tal articulação favoreceu a aprendizagem de Língua Inglesa dos participantes.

De acordo com a representação dos participantes sobre o que haviam acrescentado ao seu conhecimento de inglês, todos colocaram nas entrevistas semi estruturadas, que o vocabulário havia crescido. O vocabulário faz parte da competência gramatical e tal competência pode ser muito favorecida, tanto por meio do jogo *The Sims Social*, quanto do *Wetopia*, no que diz respeito à forma e estruturas linguísticas para a comunicação. A competência discursiva foi favorecida a partir das situações em que os participantes tinham que fazer relatos de forma coerente e coesa. A competência sociolinguística emergiu nos momentos em que os participantes precisaram aliar a forma ao contexto em que estavam inseridos no jogo. Por fim, o desenvolvimento da competência estratégica foi bastante favorecida pelo jogo, pois os participantes necessitavam interpretar e negociar significados constantemente enquanto jogavam, principalmente quando acontecia alguma falha na comunicação. Sendo assim, a pesquisa pode responder a essa questão, em que evidenciou como o ambiente dos jogos sociais digitais oportunizou favorecer o desenvolvimento da competência comunicativa na aprendizagem de Língua Inglesa.

No que diz respeito ao interesse dos participantes ao utilizar um jogo para fins educacionais, a pesquisa constatou através da análise de conteúdo das entrevistas semi-estruturadas, que os jogos sociais digitais, cujo objetivo principal é de entreter, despertaram interesse nos participantes ao serem utilizados em um contexto de aprendizagem da Língua Inglesa. O termo mais recorrente nos relatos foi “divertido”. Alguns extratos das entrevistas do grupo Wetopia são ilustrados abaixo:

Purple: Porque a aula ficou mais divertida e animada.
Brown: Foi divertido porque aprendemos mais inglês.
Grey: Legal, porque o jogo estava em inglês e aprendi palavras novas.

Quadro 3: extrato da entrevista do grupo Wetopia quanto ao interesse pelo jogo em um contexto de aprendizagem

A partir destes dados, compreende-se como tais jogos podem ser utilizados para fins de aprendizagem de diferentes áreas de conhecimento, uma vez que seu caráter lúdico seja preservado, mantendo-se o divertimento que é inerente ao jogo. O jogo foi além da sua função de entreter e, os participantes se mantiveram na proposta interessados e envolvidos. Além do divertimento, os grupos atribuíram à atuação da professora parte da motivação pela proposta. Todos os participantes colocaram que o fato da professora estar jogando com eles os motivava durante o jogo, e isso foi entendido como algo positivo.

Purple: Achei que a teacher participava bastante, porque ela jogava junto com a gente e isso era divertido.
Grey: Legal, porque ela falava com a gente pelo chat e jogava com a gente.

Quadro 4: extrato da entrevista do grupo Wetopia quanto à atuação do professor

O interesse dos participantes da pesquisa pode ser evidenciado tanto quanto ao divertimento mantido no jogo durante a proposta educacional (desafios propostos) como pela motivação sentida pelo grupo em função da co-participação da professora no jogo.

6. Conclusões

Diante de todo o processo de pesquisa desenvolvido é possível dizer que tais jogos sociais digitais se constituíram enquanto ambiente educacional, favorecendo o desenvolvimento da competência comunicativa na aprendizagem da Língua Inglesa e gerando o interesse pela aprendizagem através e com o jogo.

É importante pensar, a partir desta pesquisa, em modos de ensinar e aprender que contribuam para a produção individual e coletiva do conhecimento. O uso de mídias sociais digitais e dos jogos sociais digitais na Educação ainda é muito incipiente no contexto das escolas. Há, ainda, muita resistência e até ignorância por parte dos educadores, gestores e pais de como utilizar estes meios para propiciar aprendizagem em qualquer área de conhecimento. O modelo de ensino e de aprendizagem encontrado nas escolas é ainda, predominantemente empirista, em que o educador, em vez de criar relações na interação com os seus educandos, constitui-se como um treinador, somente transmitindo e reproduzindo as informações. Diante disso, em relação ao uso dessas tecnologias digitais na Educação, são necessárias mais pesquisas e estudos nesta área, pois ainda há limitações quanto à quantidade e profundidade de pesquisas desenvolvidas com o objetivo de compreender o uso educativo de mídias sociais digitais e jogos sociais digitais em processos de ensino e de aprendizagem de Língua Inglesa, bem como de outras áreas.

Neste sentido, é importante refletir como promover aprendizagem pensando nestes sujeitos que estão na escola hoje, que interagem em um mundo digital, em constante conexão, em rede. Poder proporcionar

espaços para que os sujeitos possam ser autores de sua aprendizagem e co-participantes ativos na aprendizagem dos demais é um dos desafios do meio educacional atual. Desta forma, acreditamos ser fundamental pensar a Educação atual com e a partir do uso de diferentes tecnologias digitais, que são as tecnologias desse tempo histórico e social.

7. Referências

- ALVES, Lynn R. G. (et al). Jogos Eletrônicos: mapeando novas perspectivas. Florianópolis: Visual Books, 2009.
- BRANCHER, Jacques Duílio. Introdução aos Conceitos de Jogos de Computador. In: Jogos Eletrônicos: mapeando novas perspectivas. Florianópolis: Visual Books, 2009.
- CASTELLS, M. A sociedade em rede. 4. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2000.
- _____. A galáxia da Internet: reflexões sobre a internet, os negócios e a sociedade. Rio de Janeiro: J. Zahar, 2003.
- CANALE, Michael; SWAIN, Merrill. Theoretical Bases of Communicative Approaches to Second Language Teaching and Testing. Applied Linguistics, 1 1980
- CHOMSKY, Noam. [Aspects of the Theory of Syntax](#). Cambridge, USA: MIT Press, 1965.
- CRYSTAL, David. On what a tangled web we weave. 2004. Disponível em: <<http://www.davidcrystal.com>>. Acesso em: 03 abr. 2013.
- _____. A linguistic revolution? 2003. Disponível em: <<http://www.davidcrystal.com>>. Acesso em: 03 abr. 2013.
- GEE, James. Literacy, Video Games and Popular Culture. 2008. Disponível em: <<http://www.jamespaulgee.com/node/23>>. Acesso em: 17 abr. 2012.
- HUIZINGA, Johan. Homo Ludens. São Paulo: Editora Perspectiva, 2000.
- HYMES, Dell. On communicative competence. In: PRIDE, J.B.; HOLMES, J. Sociolinguistics: selected readings. Harmondsworth: Penguin.1972.
- MOITA, Filomena. Game on: jogos eletrônicos na escola e na vida da geração @. Campinas: SP: Editora Alínea, 2007.
- PIAGET, Jean. A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação. Rio de Janeiro: LTC, 1990.
- WARSCHAUER, Mark. Computer-mediated collaborative learning: theory and practice. The Modern Language Journal. v. 81, issue 4, 1997.
- WARSCHAUER, Mark; RAMA, Paul S.; BLACK, Rebecca W.; VANES, Elizabeth. Affordances for second language learning in *World of Warcraft*. 2012. Disponível em: <<http://journals.cambridge.org/action/displayAbstract?fromPage=online&aid=8699383>> Acesso em: 10 mar. 2012