

## (CTRL+ PLAY) OTIMIZAÇÃO DA TECNOLOGIA NA APLICAÇÃO DO INGLÊS EM JOGOS NEUROLINGUÍSTICOS ATRAVÉS DE JOVENS/ADOLESCENTES.

André Luis Almada Espíndola<sup>1</sup>, Lucas Wagner Contar Vendimiati<sup>1</sup>, Rolnam Felipe Montovani

<sup>1</sup> Escola O Casulo – Instituto Ana Borges – MS

andresvisabelle@gmail.com, lucasvendimiati@gmail.com

**CHSAL - Ciências Humanas; Sociais Aplicadas e Linguística**

Tipo de Pesquisa: Científica

**Palavras-chave:** Tecnologia, Integração, Globalização, Capacitação.

### Introdução:

Este trabalho tem a proposta de mostrar o potencial do uso positivo e o incentivo dos jogos eletrônicos como instrumento para o aprendizado informal da língua inglesa, despertando no estudante o interesse e a proximidade, mesmo de forma básica, do conhecimento dessa língua.

A flexibilização e a facilidade de se ter contato pelas mídias e jogos nos tempos atuais, devido às tecnologias e a globalização digital, propagaram diversas discussões na área a respeito de seu uso potencializado ao excesso. Tais quais, o quão importante e necessário ter o seu controle de forma moderada, permitindo ao indivíduo que se relacione de forma saudável com os meios, afim de se beneficiarem e não de se prejudicarem.

Devido à demanda exacerbada da propagação das mídias e os meios tecnológicos, em dispersão global, tornou-se possível o acesso por “quase todas” as classes o contato direto por esses meios. Sendo assim, surgiram diversos estudiosos na área, tais como: Prensky (2007) e Gee (2009), que reafirmam a importância dos jogos eletrônicos como instrumentos na aprendizagem básica de palavras da língua inglesa entre outras habilidades no campo intelectual/cognitivo.

Segundo McGarry (1999 apud Galarça) a informação é um termo-fato, um reforço do conhecido, matéria-prima do conhecimento, permuta conforme o exterior, é definida de acordo com os efeitos do receptor, é algo que reduz a incerteza. Mais amplamente, pode-se afirmar que a informação é, hoje, para a sociedade contemporânea, a base do conhecimento, das relações, da vida econômica, política e social.

Reenfatizado por MAURÍCIO (2008, p. 02), a opção pela utilização dos jogos baseia-se em sua importância para a aprendizagem, uma vez que esses “auxiliam no processo ensino-aprendizagem, tanto no desenvolvimento psicomotor, bem como no desenvolvimento de habilidades do pensamento”.

Dentre todas as prerrogativas, o estudo foi realizado com jovens divididos em duas categorias: abaixo de 12 anos e dos 12 aos 18 anos, através de um questionário on-line e aplicativos com perguntas objetivas sobre a relação desses jovens no processo de compreensão da língua inglesa devido a sua universalização difundida pelos meios digitais tecnológicos presentes em nosso cotidiano.

Através da elaboração do questionário, foi possível estabelecer um levantamento de informações prévias, tornando suficientes para as transporem em dados científicos por meio de gráficos e tabelas, possibilitando uma análise coesiva dos resultados.

É notório que, grande parte dos jovens, por meio das tecnologias, possuem um domínio básico da língua inglesa, do qual adquiriram esse aprendizado devido as suas buscas para com o domínio dos jogos.

### Metodologia:

A proposta foi realizada pela elaboração de um questionário, contendo seis perguntas abertas e fechadas, divididas em duas categorias (abaixo de 12 anos e dos 12 aos 18 anos), onde o foco do estudo se pautou sobre o indivíduo e sua relação na aprendizagem da língua inglesa, por meio dos jogos eletrônicos(Tabela 01).

Esse questionário foi elaborado na plataforma do Google Drive – Formulários Google, e sua aplicação difundida pelos meios, como aplicativos de relacionamentos sociais tais como: Facebook, Instagram e WhatsApp, publicados pelos alunos em suas próprias páginas pessoais.

O processo de construção dos dados deste trabalho foi realizado através da conversão das respostas obtidas via e-mail em escalas percentuais, pela plataforma microsoft Excel, das quais foram elaborados gráficos e planilhas permitindo compreender de forma concreta e com profundidade a compilação de sua análise.

Partindo desse princípio, toda a logística e a celeridade do contexto digital tornou-se possível que a resolução das respostas do questionário, fossem obtidas em um prazo de 90 dias, porém em quantidade e com qualidade, sendo possível uma compilação de dados extremamente significativos.

### Perguntas elaboradas para o questionário virtual

01\_ Você utiliza jogos (onlines ou em vídeo-games), que utilizam a língua universal (inglês);

02\_ Em sua escola, você teve uma base (aulas) sobre a língua inglesa, ou aprendeu o básico com jogos;

03\_ Com quantos anos, você começou a utilizar essa plataforma de jogos;

04\_ Cite alguns jogos, que utilizam a base inglês (língua universal);

05\_Cite palavras, que na maioria das vezes, estão presentes em jogos;

06\_Hoje, conseguindo falar o básico de inglês, você consegue perceber que o mercado de trabalho, busca pessoas que dialogam o inglês, mesmo sendo o básico;

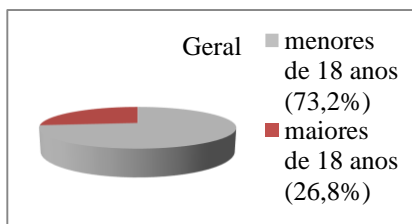
**Tabela 01.**Questionário Virtual.

**Resultados e Análise:**

Levando em consideração a dimensão da variedade de público que realizaram o preenchimento do questionário de pesquisa e na elaboração de base deste trabalho, torna-se evidente que todo a discussão partindo desse tema, resulta em um aprendizado intelectual/cognitivo, social e cultural entre os jovens e adolescentes.

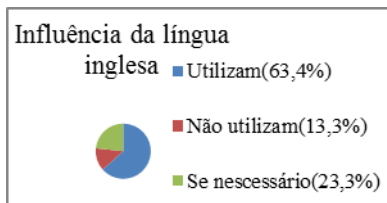
A pesquisa foi realizada no intuito de recolher informações sobre o conhecimento sobre palavras chaves da língua básica inglesa, por meio de um aplicativo de jogos baseado em perguntas e respostas diretas(em complemento com o questionário), possibilitando uma filtragem linear e coerente das respostas.

Sendo assim, os dados obtidos no gráfico 01 nos proporcionou uma resposta quanto a idade do público que se relacionam com essas tecnologias, por onde a maioria dos participantes eram de idade entre 12 à 18 anos, e como resultado da pesquisa obtemos o valor de 73,2% do geral da pesquisa através da participação desses jovens que ainda atuam sobre o regime educacional.



**Gráfico 01:** Índice geral das respostas do questionário por idade.

Dado como resultado, a transformações das perguntas em dados, correspondem com a maioria dos especialistas da área. Tal qual, nos afirma o gráfico 02, é possível concluir que a maioria (63,4%) dos jovens que participaram da pesquisa, afirma ter desenvolvido uma base razoável de comunicação, para com a língua inglesa.



**Gráfico 02:** Índice entre jovens sobre a utilização de jogos formatados na lingua inglesa.

A expressividade dos dados do gráfico 02 como resultado, permitem-nos ver com clareza que a dificuldade ou o déficit de aprendizagem esteja relacionado a forma como os conteúdos didáticos são aplicadas pelas instituições públicas

de ensino pelo país, divergindo as linhas de pensamentos ao invés de agrupá-las estreitando a relação entre tecnologias e matérias do conhecimento estudantil/acadêmico.

**Considerações Finais:**

Torna-se evidente a importância de uma nova discussão na aplicação dos métodos didáticos atuais, devido a dificuldade na aprendizagem de jovens e adolescentes, principalmente com a língua estrangeira(inglês).

A compilação dos dados nos condiciona a compreender que existem outros métodos extramamente simples e eficientes que possibilitam em agregar as tecnologias com o conhecimento, isso devido ao uso em potencial da sociedade no consumo e acesso à globalização.

A lingua inglesa, nos dias atuais, se torna uma ferramenta de extrema importância como critério nas seleções profissionais diante do currículo, devido a sua universalização.

O propósito inicial do trabalho, pela aplicação do questionário, consistiu em um levantamento de dados sobre a interação dos participantes e a capacidade em habilitar-se(superficialmente) no exercício e entendimento de palavras chaves, por si só, permitindo a compreensão e resolução de problemas que demande de sua necessidade intelectual/linguística.

Desse modo, o poder de dominação e expansão da tecnologia sobre os seres de todas as classes econômicas, possibilitou uma integração didática e reflexiva sobre os seus usuários, facilitando e permitindo uma evolução na capacidade intelecto/cognitiva disseminando de certa forma o conhecimento, do mundo e das línguas (inglês).

**Referências**

MAURÍCIO, J.T. Aprender brincando: O lúdico na aprendizagem. Pub. 05 mar 2008.  
 McGarry (1999 apud Galarça) O contexto dinâmico da informação: uma análise introdutória. Brasília: Briquet de Lemos, 1999.  
 Gee (2009), J., P.. Bons videogames e boa aprendizagem. Revista Perspectiva, Florianópolis, v. 27 n. 1, pp. 167-178, jan./jun. 2009. Disponível em: <http://www.perspectiva.ufsc.br>, acesso em 5/09/2010.  
 PRENSKY, Marc. The Digital Game-Based Learning Revolution. Minnesota: Paragon House, 2007.