

APRENDIZADO DE LÍNGUA ESTRANGEIRA ASSOCIADO À INTERNET E SEUS MEIOS

Erico Silva de Almeida¹ (UniSecal)

Luzia R. Chincoviaki² (UniSecal)

Resumo: A finalidade da pesquisa é compreender, de forma simples e direta, o alto nível de desenvolvimento linguístico e construção de léxico estrangeiro desenvolvido primariamente por jovens adultos usuários da internet e meios proporcionados por tal recurso, que aparenta ter tido um boom exponencial nos últimos 15 anos. Para compreender este fenômeno, será descrito no referencial teórico o processo de pesquisa que contou com questionário aplicado a jovens adultos de 21 a 27 anos oriundos de diversas nacionalidades, contextos sociais e econômicos que partilham de uma característica em comum: o aprendizado de uma língua estrangeira a partir do uso da internet e os meios que proporciona; explorando em especial o advento e o valor dos microcomputadores na sociedade moderna, a forma como o entretenimento digital proporciona aprendizado de maneira quase natural.

Palavras-chave: Aprendizado. Língua Estrangeira. Internet.

THE LEARNING OF FOREIGN LANGUAGE ASSOCIATED TO THE INTERNET AND ITS MEDIUMS

Abstract: The aim for this research is to understand, in a simple and direct manner, the high level of linguistical development and construction of foreign lexical developed primarily by young adults on the internet and the mediums provided by such resource, that seems to have had an exponential boom in the last 15 years. For understanding this phenomenon, will be described in the referential theory part of this article the process that counted with a questionnaire applied to young adults from 21 to 27 years old from several nationalities, socioeconomical contexts that share one characteristic: the learning of a foreign language through the use of the internet and the mediums it provides; exploring specially the advent and value of the microcomputer on modern society, the way in which digital entertainment allows learning in a manner that is almost natural.

¹ Graduando em Letras – Habilitação Plena Português/Inglês e suas respectivas Literaturas pelo Centro Universitário Santa Amélia (UNISECAL). ericosv12@gmail.com

² Mestre em Educação pela UEPG. luziachincoviaki2016@gmail.com

1 INTRODUÇÃO

A finalidade deste artigo é compreender, de forma simples e direta, o alto nível de desenvolvimento linguístico e construção de léxico estrangeiro desenvolvido primariamente por jovens adultos usuários da internet e meios proporcionados por tal recurso, que aparenta ter tido um “boom” exponencial nos últimos 15 anos.

Para compreender este fenômeno, será descrito no referencial teórico o processo de pesquisa que contou com questionário aplicado a jovens adultos de 21 a 27 anos oriundos de diversas nacionalidades, contextos sociais e econômicos que partilham de uma característica em comum: o aprendizado de uma língua estrangeira a partir do uso da internet e os meios que proporciona.

A pesquisa que embasa o texto teve início com o levantamento dos candidatos para as entrevistas, que visou levantar informações quanto a como foi o relacionamento destes indivíduos com os meios de entretenimento digitais na internet, e como estes contribuíram para o seu aprendizado em língua estrangeira.

Para melhor categorizar e entender este fenômeno, usou-se a divisão geracional XYZ, que descreve como as gerações nos últimos 50 anos relacionaram-se com o aumento tecnológico em seus contextos sociais, visto que esse relacionamento foi o que nos trouxe até a realidade atual que tão bem conhecemos, onde a tecnologia, em destaque a internet, nos cerca desde que nos levantamos durante a manhã e checamos se há novas mensagens no smartphone, até o momento em que nos deitamos com a notificação de uma mensagem recebida em uma rede social.

2. REFERENCIAL TEÓRICO

A motivação para a realização deste trabalho vem de longa data, a partir da observação de como amigos da mesma idade, assim como eu, tiveram um grande desenvolvimento linguístico em línguas estrangeiras como o Japonês, Espanhol, em especial, o Inglês. Percebi que éramos jovens com vidas diferentes em quase todos os âmbitos – sendo de diferentes países e realidades socioeconômicas. Mas o que temos

em comum, o que é aquilo que proporciona este aprendizado quase que de forma passiva de uma língua estrangeira? Para entender este fenômeno que cada vez mais se mostra em expansão, realizei esta pesquisa.

2.1 O CONTEXTO

Em primeiro momento, de forma natural, a primeira observação feita foi: o que temos em comum, o que nos proporciona desenvolver habilidades linguísticas de alta qualidade sem sequer ter estudado um idioma da forma tradicional como se espera ao pensar sobre o aprendizado de uma língua? A resposta é simples: o uso da internet como ferramenta de interação “sem fronteiras”. Todos nós tivemos a oportunidade de crescer em um ambiente digital, o que foi proporcionado pelo rápido desenvolvimento tecnológico vivenciado nos últimos 40 anos.

Do início dos anos 80 em diante, o mundo passou a ver maior uso da tecnologia em suas vidas – televisores, telefones, e até mesmo videogames passaram a fazer parte do cotidiano de pessoas ao redor do globo. Em algumas regiões em um ritmo mais acelerado que outras, porém um ritmo consistente de avanço, a mudança na forma como a maioria das pessoas interage e os benefícios trazidos pela tecnologia causaram um verdadeiro “boom” revolucionário na forma como se leva a vida em sociedade.

E ao tomar um tempo para refletir sobre este tema, percebemos que um avanço tecnológico em especial tem o troféu de maior e mais importante: a internet. A tecnologia da internet não é a única responsável por proporcionar tamanho avanço, afinal, para considerar a internet temos de lembrar também sobre o desenvolvimento de sistemas computacionais. Os computadores estiveram presentes mesmo décadas antes do advento da internet, porém, em pequena quantidade, sendo que computadores pessoais eram dedicados primariamente ao estudo que poderiam proporcionar com ferramentas de cálculo e digitação de texto, mas sem nunca ir muito adiante – isto é, até o momento em que as pessoas, como bem fazem com quase tudo que se vê, buscaram associar o entretenimento à ferramenta computador.

Jogos eletrônicos surgiram e desenvolveram-se em ritmo acelerado tanto quanto ferramentas educacionais, e até mesmo, tornou-se um “trend³” a existência de jogos eletrônicos que buscam ser educativos, o que os tornou grande parte dos jogos digitais interativos durante as primeiras décadas da existência dessa forma de entretenimento.



Oregon Trail, 1971 – foi um jogo educacional usado em escolas nos EUA

Fonte: <https://fox61.com/2015/01/07/oregon-trail-returns-dysentery-included/>

Jogos educacionais como Oregon Trail, têm como objetivo ensinar a geografia e história americana colocando nas mãos do jogador guiar uma família através do país. Esses jogos surgiram no início da vida dos microcomputadores, mas já faziam o uso do entretenimento ao lado da educação para proporcionar aprendizado eficiente que prende o jovem aluno de forma natural, e até mesmo, divertida. Uma pessoa que se diverte está mais interessada, mantém facilmente a atenção ao tópico e consegue gastar maiores períodos de tempo explorando um tema.

Para melhor entender e explorar a forma como as pessoas através das últimas décadas relacionaram-se com a tecnologia em ascensão, usaremos a classificação geracional X Y e Z.

2.2 GERAÇÕES XYZ

³ Trend: “Um desenvolvimento ou mudança na forma como as pessoas estão se comportando”

As gerações X Y e Z surgiram para separar e categorizar as pessoas que nasceram em diferentes períodos nos últimos 60 anos, sendo:

Geração X

O termo Geração X - criado por Robert Capa, em 1950 - é utilizado para rotular as pessoas nascidas após o chamado "Baby Boom" (década de 20 ~ década de 40), que foi um aumento importante na taxa de natalidade dos Estados Unidos após a Segunda Guerra Mundial. Essa geração inclui aqueles que nasceram no início de 1960 até o final dos anos 70. Por vezes são incluídos também os nascidos até 1982.

Nas palavras do escritor norte-americano John Ulrich, contemporâneo dos Baby Boomers e da geração X, este último grupo sempre foi considerada como um grupo de pessoas jovens, sem identidade aparente, que enfrentariam um mal incerto, sem definição, um futuro hostil. Um futuro pós-guerra, um tempo de incertezas e de guerra fria, de polarização entre o bem e o mal, entre Estados Unidos da América e União Soviética.

(MAXIMILIANO MEYER -<https://www.oficinadanet.com.br/post/13498-qualis-as-diferencas-entre-as-geracoes-x-y-e-z-e-como-administrar-os-conflitos>)

A geração X tem seu início nos anos 60, e levando em consideração a sua origem fica fácil fazer uma associação ao início onde citado anteriormente vimos a expansão dos microcomputadores pessoais e jogos eletrônicos, vale lembrar sobre o exemplo citado *Oregon Trail*. Foi neste momento na história onde ferramentas digitais começaram a ser usadas para a educação, mesmo que indiretamente: crianças começaram a interagir com computadores atraídas por jogos e ferramentas chamativas. As crianças que nasceram mais tarde durante esta geração viram o nascimento da internet, que porém era não muito desenvolvida. Quantitativamente, o acesso aos computadores era ainda limitado, a tecnologia era nova e dificilmente acessível para a maioria da sociedade; o seu valor, porém, foi reconhecido e a semente para o

desenvolvimento acelerado neste âmbito, o que se tornou mais visível durante a próxima geração.

Geração Y

Compreendendo aqueles que nasceram em fins dos anos 70 e início dos anos 90, a geração Y, representava, em 2012, cerca de 20% da população global, segundo Afonso Borges, em seu livro "Social Target".

Foi a geração que se desenvolveu em uma época de grandes avanços tecnológicos e prosperidade econômica. As crianças da geração Y cresceram tendo o que muitos de seus pais não tiveram, como TV a cabo, videogames, computadores, vários tipos de jogos, e muito mais. Se a geração X viu nascer a internet e a tecnologia, a geração Y já nasceu quando as mesmas estavam plenamente desenvolvidas, cresceram e internalizaram as mesmas desde pequenos.

(MAXIMILIANO MEYER -<https://www.oficinadanet.com.br/post/13498-quais-as-diferencas-entre-as-geracoes-x-y-e-z-e-como-administrar-os-conflitos>)

A geração Y foi a primeira a nascer e desenvolver-se em um contexto onde a tecnologia computacional e da internet estavam plenamente desenvolvidas. O uso de jogos educativos tornou-se muito comum uma vez que microcomputadores se tornaram exponencialmente mais acessíveis ao redor do mundo, os primeiros aparelhos de telefone e afins começaram a ser vendidos – aparelhos quais são muito semelhantes aos microcomputadores.

Existe uma razão para a atenção especial a como os microcomputadores se desenvolveram, neste trabalho. Esta razão é compreender que tudo isso foi o que nos trouxe até hoje, e isso é relevante mesmo quando levamos em smartphones, por exemplo, que são a ferramenta mais comum que proporciona acesso à internet para jovens nos dias de hoje. Smartphones nada mais são que computadores portáteis, que

servem de uma forma ou outra o mesmo propósito de um microcomputador e, em principal, servem primariamente como um dispositivo dedicado ao acesso a internet ou os meios que proporciona.

A geração Y então passou a ter usuários que usufruíram intensamente da internet e dos recursos que proporciona, (estudo, pesquisa, interação, redes sociais) e jogos eletrônicos. Os jogos eletrônicos, porém, tomaram maior atenção por parte dos jovens, o que os introduziu a um novo universo digital onde poderiam interagir através da internet de forma extremamente cativante: todo o processo de interação social, aprendizado e entretenimento se fundiu de uma forma que passou a tornar-se extremamente popular. Um exemplo destes é:

Habitat:



Habitat – 1986

Fonte: <https://www.engadget.com/2016/07/07/lucasfilm-games-mmo-habitat-code/>

Habitat foi um dos primeiros jogos multijogadores através da internet. Desenvolvido pela Lucas Film, o jogo proporcionava interação entre jogadores via chat de texto por onde podiam conhecer novas pessoas e partilhar histórias, informações, experiências e criar relações novas que não poderiam existir se não proporcionadas

pela internet. No período em que existiu, os recursos eram limitados e, por esta razão, também era a distância a qual o jogo poderia proporcionar a conexão entre jogadores.

Geração Z

Essa geração, que compreende os nascidos entre o fim de 1992 a 2010, está ligada intimamente à expansão exponencial da internet e dos aparelhos tecnológicos. As pessoas da Geração Z são conhecidas por serem "nativas digitais", estando muito familiarizadas com a World Wide Web, com o compartilhamento de arquivos, com os smartphones, tablets, e o melhor de tudo: Sempre conectadas.

Se pensarmos um pouco, vamos perceber que integrantes desta geração nunca viram o mundo sem computador. Outra característica essencial dessa geração é o conceito de mundo que possui, desapegado das fronteiras geográficas. Para eles, a globalização não foi um valor adquirido no meio da vida a um custo elevado. Aprenderam a conviver com ela já na infância. Como informação não lhes falta, estão um passo à frente dos mais velhos, concentrados em adaptar-se aos novos tempos.

(MAXIMILIANO MEYER -<https://www.oficinadanet.com.br/post/13498-quais-as-diferencas-entre-as-geracoes-x-y-e-z-e-como-administrar-os-conflitos>)

A geração Y, como citado acima, é a conhecida como “nativa digital” que nasceu e cresceu imersa no ambiente digital – a internet. Enquanto a geração X presenciou o início da popularização dos microcomputadores e da internet e a Z viu o seu desenvolvimento rápido, a Y nasceu já inserida em um mundo que tem a internet e a tecnologia computacional altamente desenvolvida e estabelecida em todos os âmbitos da sociedade. Desde criança, os membros dessa geração interagiram com a rede, e é nesse ambiente em que o fenômeno a ser estudado surgiu – os jovens deste período experienciaram valores educacionais como os vistos décadas atrás na geração X, e

expandiram as interações na internet vistas na geração Y. A geração Z é o auge tecnológico.

É durante essa geração que se tornou evidente a forma como o ambiente digital pode proporcionar aprendizado relacionado as mais diferentes áreas – basta ver como uma criança nascida durante esta geração tem facilidade para lidar e aprender como usar qualquer dispositivo eletrônico com bastante facilidade, e, é nesse contexto em que se encaixam a maior parte dos participantes da pesquisa realizada para a construção deste artigo.

Vale notar, também, a presença das redes sociais como ferramenta que auxilia a interação social de fácil e rápido acesso no dia a dia dos jovens pertencentes a esta geração e especial. E quando levamos em consideração o conceito de rede social no contexto social atual, é natural que o primeiro exemplo no qual pensemos seja o Facebook, ou FB.

De acordo com Kyria Finardi e Maria Carolina Porcino, na obra “REDES SOCIAIS e ensino de línguas: o que temos a aprender”:

“A autonomia no aprendizado é considerada uma característica da educação pós-moderna (Graddol, 2006; Shin e Teichler, 2014; Varghese, 2013). Tendo em vista que grande parte da informação circula em inglês (Graddol, 2006) e na internet (Finardi, Prebianca e Momm, 2013), podemos considerar o FB como um importante espaço de acesso, prática e educação de informação nessa língua.”

3. METODOLOGIA

A metodologia utilizada no desenvolvimento deste artigo se deu em primeiro momento a partir de experiências próprias já que passei a conhecer a língua Inglesa a partir do uso da internet, assim como as pessoas entrevistadas durante a realização da pesquisa para este trabalho. Todos tiveram um contexto semelhante no que diz respeito ao desenvolvimento: o relacionamento próximo a internet e seus meios.

No contexto acima explorado, a história do desenvolvimento dos microcomputadores e a internet, que são a tecnologia que proporcionou a realidade na qual eu e os outros entrevistados crescemos. Em especial, há um foco no “veículo” de interação: videogames. Videogames, neste caso, foram um fator em comum entre todos os entrevistados e têm sido a principal forma de interação que proporcionou a troca de experiências e prática de língua estrangeira. A interação social, como poderemos observar a seguir, é a grande chave para a troca de experiências e prática da língua e videogames estão longe de ser a única forma que proporciona esta interação através da internet. Redes sociais, chats ao vivo, transmissões entre outros são capazes de proporcionar conversas e trocas de experiência e incentivar o desenvolvimento de um léxico estrangeiro, porém de uma forma muito superficial em comparação a meios interativos como videogames – e por que isso acontece?

3.1 QUESTIONÁRIO

O desenvolvimento de um questionário foi realizado a fim de entender, a partir dos relatos de usuários da internet pertencentes às gerações Y e Z como essa ferramenta digital influenciou seus aprendizados em língua estrangeira. O questionário foi aplicado usando o recurso Google Docs que proporciona que pessoas respondam a questionários online de forma rápida e eficaz, o que se tornou especialmente relevante, levando em consideração o conteúdo explorado por este artigo.

Os entrevistados são de vários países e contextos sociais e econômicos, incluindo: Brasil, Tailândia, Suécia, Rússia e Estados Unidos. Todos os indivíduos têm em comum ter crescido inseridos no ambiente digital diariamente, interagindo com amigos feitos através da internet, enfatizando o valor da interação social para o aprendizado de língua estrangeira.

A seguir vamos explorar cada uma das 6 questões, com um breve resumo geral das respostas de cada um dos 7 entrevistados, levando em consideração os pontos mais marcantes. Todos os entrevistados concordaram em compartilhar suas opiniões com o artigo completo.

1) Quais idiomas você passou a conhecer, seja num nível básico ou fluente? Você estudou estes da forma “clássica” ou apenas através da exposição à língua na internet?

Nenhum dos entrevistados cursou a língua estrangeira de maneira oficial em uma escola dedicada ou obrigatória. Os idiomas citados foram o Inglês em todos os casos, e em outros casos o Japonês, Alemão, Português e Espanhol.

O Inglês tendo função de língua franca atualmente na internet, foi citado por todos os entrevistados salvo pelo candidato dos Estados Unidos, que tendo Inglês como língua materna citou o Português e Alemão como idiomas que aprendeu e dominou com o uso da internet.

2) Quais tipos de ambientes virtuais permitiram que você aprendesse a língua ou línguas citadas anteriormente?

Todos os candidatos citaram games como a única ou uma das formas de estudo. Todos os entrevistados citaram videogames e o uso de chat online como o principal meio como aprenderam o idioma. MMORPGs foram citados como destaques no que diz respeito ao aprendizado de língua estrangeira.

3) Você crê que o que permite esse tipo de aprendizado de uma língua estrangeira é o fator social sozinho, auxiliado pela internet como simples ferramenta, ou o fator entretenimento da rede faz o aprendizado efetivo?

Nesta questão, a maioria dos entrevistados concordou que o fator entretenimento é de grande importância pois mantém o interesse e prende o indivíduo àquele veículo, porém alguns entrevistados citaram um ponto interessante: para ter a inserção inicial em qualquer ambiente que use uma língua, se faz necessário no mínimo um básico de conhecimento quanto àquela língua para se dar início ao aprendizado através da interação.

Isto pode ser interpretado como um ponto interessante para se levar em consideração ao planejar aulas que façam uso destes ambientes digitais para a prática de uma língua estrangeira. Aulas básicas preparatórias para aquele ambiente em questão devem ser consideradas nesse caso. A partir de uma introdução básica o indivíduo poderia ser introduzido àquele ambiente e poderia então seguir com o aprendizado dinâmico que este “método” oferece.

4) Para você, qual o meio específico que permitiu que aprendesse a linguagem? Por favor, descreva sua experiência da forma como preferir.

Dois dos entrevistados citou que o Professor foi essencial para o seu aprendizado da língua, e esta foi consolidada pela prática através da internet, enquanto o restante associa o aprendizado à imersão e exposição à língua em ambientes online onde era necessário aprender a língua para progredir em um jogo ou tarefa à qual se disponha.

Um ponto muito interessante citado pelo entrevistado da Suécia é que o compartilhamento da experiência de aprendizado com amigos tornou a experiência muito mais construtiva, uma vez que amigos tendo intimidade, corrigem um aos outros sem medo até que o erro pare de ser cometido. A interação mais uma vez mostra-se a principal ferramenta para o domínio de língua.

5) Você crê que o uso de tais recursos como a internet e seus meios de entretenimento possam ser direcionados à educação de maneira oficial?

Em sua maioria, os entrevistados disseram que o entretenimento na internet e seus recursos pode e deve ser utilizado de maneira oficial na educação, alguns citando que creem que isso já devesse estar acontecendo há bastante tempo. Um comentário interessante foi que “Talvez não seja possível criar uma experiência educacional tão engajadora quanto a que se tem em um MMORPG puramente direcionado ao entretenimento, mas algo parecido criado com foco na educação seria muito bom”.

Não há uma grande variedade de jogos deste gênero que buscam ser educacionais, criar um espaço para estes jogos, e demanda, incentivaria o seu desenvolvimento e popularização.

6) Essa questão é reservada para que você possa falar livremente sobre qualquer coisa relacionada ao tema que você possa ter em mente, e queira compartilhar. Experiências, opiniões, sugestões.

Nem todos decidiram adicionar à essa questão, alguns reforçaram as opiniões anteriores. Comentários que foram feitos, porém, exaltam como o ato de jogar e

interagir online vai além de diversão e entretenimento, a interação pode educar e agregar muito a indivíduos.

Através deste questionário podemos ver que há, com certeza, o potencial para a educação associada ao entretenimento virtual, com uma grande ênfase em videogames. A razão para tal é a forma como a diversão e o entretenimento conseguem prender indivíduos de forma satisfatória e de alto rendimento em comparação a metodologias monótonas e ultrapassadas.

O questionário pode ser consultado em:
<https://forms.gle/JHY1dpNCe96kGVBC9>

4. ANÁLISE

Tendo explorado como a tecnologia da informação, em especial a internet, oferecem grande possibilidade de enriquecimento intelectual a partir da massiva quantidade de informação facilmente acessível através da ferramenta, é fácil crer que é sim possível inserir a tecnologia informacional na rotina educacional. Porém, ainda há grande resistência por parte de educadores e mesmo estudantes quanto ao valor deste método de aprendizagem – o que é natural. No momento em que o jornal foi inventado, por exemplo, havia aqueles que com um olhar crítico defendiam que o uso de formatos de fácil e rápida produção faria com que os livros perdessem o seu valor, enquanto outros que aplaudiam a ideia de que a informação poderia ser compartilhada de maneira mais ágil e breve. Como destacado por RIBEIRO, em *Tecnologias para Aprender* (COSCARRELLI, 2016).

“NUMA PROGRESSÃO PASMOSA!

*Em janeiro de 1904, o poeta brasileiro Olavo Bilac publicou um texto na revista *Kósmos*. Além de falar da origem do jornal, de maneira elogiosa, chamando-o de ‘veículo rápido do pensamento humano’ ou de ‘expressivo’ e ‘mágico’, o escritor arriscava-se em uma previsão: a de que o livro estaria morrendo. O argumento era que – na grafia da época – ‘já pouca gente pode*

consagrar um dia todo, ou ainda uma hora toda, á leitura de cem páginas impressas sobre o mesmo assumpto.”

E como sabemos, livros continuaram sendo um formato acadêmico/científico para a construção de textos educacionais da mesma forma, porém, foram adotados e abraçados os novos meios, o jornal, a carta e por fim – a internet. Todos estes formatos e gêneros podem trabalhar lado a lado, sem a necessidade de ver que o uso de um diminui ou desfaz o uso do outro. Ou seja, os educadores que resistem à integração do uso dos recursos digitais na educação “tradicional” devem entender que este não substitui a forma padrão de ensino aprendizagem, mas com toda a certeza têm muito a agregar.

Videogames são imersivos e altamente interativos no que diz respeito a forma como as pessoas se relacionam. Videogames criam um ambiente virtual onde a pessoa pode “existir” como uma extensão de si, em um ambiente tridimensional que imita a vida real, e instiga a pessoa a conhecer as mais diversas formas de expressão no idioma que se faz necessário. Um bom exemplo de como a inserção em um universo digital interativo pode proporcionar grande valor ao aprendizado de língua estrangeira é World of Warcraft, um MMORPG (Massive Multiplayer Online Role Playing Game). MMORPGS, em especial, são capazes de proporcionar um universo expansivo onde é possível encontrar todos os âmbitos da vida, mesmo que inseridos em um contexto de fantasia.



World of Warcraft, 2019

Fonte: Erico Almeida

Na imagem, é possível ver o jogar inserido num ambiente de fantasia, onde há a interação tanto com jogadores quanto com personagens não controláveis. No que diz respeito a personagens não controláveis, estes são criados para interagir com o jogador e dar missões, instruções e construir o mundo com o enredo escrito para aquele universo, quase como com literatura, porém num formato tri dimensional e interativo. No exemplo, é possível ver o herói (jogador) interagindo com um personagem que propõe uma missão em troca de uma recompensa. Este diálogo faz com que o jogador precise ler para saber o que fazer, para reconhecer qual a recompensa que ganhará ao cumprir a tarefa. Durante a realização da tarefa, o jogador pode interagir com outros jogadores para cumpri-la de forma cooperativa e, para isso, terá de usar novamente a língua para a interação, seja para propor trabalhar juntos, realizar o trabalho, partilhar informações sobre o objetivo e mais.

Todo o processo descrito acima expressa como os jogadores são levados a interagir e usar a língua durante toda a experiência e o fato de tudo estar inserido no formato de um jogo eletrônico torna atrativo o aprendizado, ou seja, o jogador é incentivado a buscar aprender vocabulário e elementos da língua para poder interagir e avançar no universo digital, e ser recompensado com diversão. A diversão é a melhor

forma de prender a atenção de um indivíduo, e faz com que o que foi aprendido tenha um uso instantâneo, diferente de como quando se aprende de maneira monótona em sala de aula, o aluno não vê onde encaixar o uso do que aprendeu, e dessa forma torna-se um aprendizado momentâneo que mesmo que usado em exercícios breves acaba sendo esquecido rapidamente. Compreendemos então que a experiência do aprendizado de língua por uma “necessidade” para conseguir uma “recompensa” trabalhando junto de “outros indivíduos” com uso e retorno quase instantâneo proporciona um aprendizado efetivo e com real valor associado.

Eis um bom argumento para ser usado quando disserem que jogos não ajudam em nada. Uma pesquisa realizada pela Universidade de Helsinque apontou que o domínio da língua inglesa é maior entre os alunos que jogam vídeo game. A instituição finlandesa usou 500 jovens como parâmetro e constatou que, quanto mais tempo em frente aos consoles, maior a habilidade com o idioma.

Na disciplina, os jogadores conseguiram, em média, 8,79 pontos, enquanto quem não tinha nenhuma relação com games obteve apenas 7,28. Em outra análise, os meninos tiveram um desempenho melhor do que as garotas.

O estudo ainda revelou que os títulos que mais incentivam a aprendizagem de outro idioma são aqueles com recursos online, pois o jovem precisa aprender uma nova língua para se comunicar com outras pessoas. Neste caso, o inglês se torna a opção mais procurada exatamente por seu caráter universal. Ainda, World of Warcraft foi citado como o jogo favorito dos alunos finlandeses.

(<https://www.tecmundo.com.br/video-game-e-jogos/15206-video-games-facilitam-aprendizado-do-ingles.htm>)

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Compreendemos, então, que a interação social é a melhor forma de aprender uma língua estrangeira de forma natural, assim como aprendemos a língua materna de

forma quase passiva conforme crescemos expostos a ela. A internet, e em especial jogos eletrônicos proporcionam ambientes perfeitos para o exercício do aprendizado de língua estrangeira através dos recursos que proporciona. O “boom” de aprendizado de línguas estrangeiras que temos visto nos últimos anos pode, então, ser associado a grande acessibilidade a recursos digitais, internet e jogos eletrônicos.

Este fenômeno existe já desde o início da geração Z, mas tem sido mais notável nos anos recentes devido a facilidade em se ter dispositivos para acesso à internet nos dias de hoje. E esta facilidade também pode ser levada em consideração quando se procura pensar em novas metodologias de ensino que possam fazer bom uso destes recursos para o aprendizado de língua estrangeira.

Jogos de celular tem tomado assombrosa popularidade entre os alunos do ensino público, e a escola tem tido grande resistência contra estes, e com razão – até certo ponto. O uso de celulares e jogos durante as aulas pode, sim, ser negativo para o progresso das disciplinas, mas metodologias de ensino com “mente aberta” para estes novos recursos poderiam fazer ótimo uso das plataformas digitais para auxiliar no ensino escolar, como pode ser seguido do exemplo de escolas que fazem o uso do jogo Minecraft, que inclusive já possui uma edição dedicada à educação.



Minecraft Java Edition, 2019

Fonte: Erico Almeida

Minecraft é um ótimo exemplo de videogame que proporciona diversão associada a interação social, criatividade e liberdade de construção para que se possa trabalhar desde o estudo da língua até história, geografia e matemática. Há até mesmo projetos como a recriação de cidades e países – Amsterdã foi recriada em sua interinidade em casa 1 por 1 dentro do game e é usada por escolas da região para ensinar sobre a cidade. E a melhor parte é que o game é facilmente acessível para celulares de todos os tipos. A introdução de jogos como Minecraft na sala de aula para o estudo de língua estrangeira e outros seria de enorme vantagem tanto para os alunos e a qualidade de ensino, como para mostrar para a escola que resiste ao uso do celular e computador como ferramenta de ensino em sala que o novo, o divertido e o tido como “passatempo” pode sim, ser de enorme uso para a educação.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, Erico. **Questionnaire: The learning of foreign languages through the use of the internet and the mediums it provides.** Agosto 2019. Disponível em: https://docs.google.com/forms/d/1lpp0xpnMbwXBeM0YTEZ6XnYwSvarVJvpXXSd2SJf6Og/edit#response=ACYDBNj2cU7SANUhVUmz1jiAGBE1YLknLmmF9pmv7wEYtfjUto7a1tvr4wfPA_3tWZn-vLE_. Acesso em: 10 set. 2019.

EDUCATION WORLD, **Why Educators Should Use Minecraft in the Classroom.** 2014. Disponível em: https://www.educationworld.com/a_tech/benefits-minecraft-classroom-students.shtml. Acesso em: 20 set. 2019.

FIRNANDI, Kyria; PORCINO, Maria Carolina. **Facebook na ensinagem de inglês como língua adicional – REDES SOCIAIS e ensino de línguas o que temos de aprender.** P. 100. Agosto 2017. Org. por Júlio Araújo e Vilson Leffa.

MCAMSTERDAM, **Amsterdam (1:1 Scale).** Outubro 2013. Disponível em: <https://www.planetminecraft.com/project/project-amsterdam-11/>. Acesso em: 10 set. 2019.

MEYER, Maximiliano. **Quais as diferenças entre as gerações X, Y e Z e como administrar os conflitos?** Setembro 2014. Disponível em:

<https://www.oficinadanet.com.br/post/13498-quais-as-diferencas-entre-as-geracoes-x-y-e-z-e-como-administrar-os-conflitos>. Acesso em: 13 set. 2019.

MOJANG, **Minecraft Education Editon**. Novembro 2016. Disponível em: <https://education.minecraft.net/>. Acesso em: 17 set. 2019.

RIBEIRO, Ana Elisa. **CONSIDERAÇÕES INICIAIS: “NUMA PROGRESSÃO PASMOSA” – TECNOLOGIAS PARA APRENDER**. P. 32. Abril de 2016. Org. por Carla Viana Coscarelli.

SUMMER, Tiffany. **5 Essential Benefits of Learning Foreign Languages Online**. **Agosto 2013**. Disponível em: <https://elearningindustry.com/5-essential-benefits-of-learning-foreign-languages-online> Acesso em: 20 set. 2019.

TIMOTHY MCGUIRK, Christopher. **Can you learn a language playing video games? What the research says**. Maio de 2019. Disponível em: <http://theconversation.com/can-you-learn-a-language-playing-video-games-what-the-research-says-105760>. Acesso em: 13 set. 2019.