SEMINÁRIO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA E TECNOLÓGICA DO IFG

O POTENCIAL DOS JOGOS ONLINE NO APRENDIZADO DA LÍNGUA INGLESA NO ENSINO MÉDIO

VIEIRA, Ana Paula Melo Saraiva

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Goiás, Câmpus Formosa, orientadora.

PEREIRA, Rafael

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Goiás, Câmpus Formosa, orientando

Este resumo apresenta os resultados do projeto “O Potencial dos Jogos Online no Aprendizado da Língua Inglesa no Ensino Médio”, desenvolvido no âmbito do PIBIC-EM. Os jogos digitais fazem parte do cotidiano de muitos estudantes e constituem ambientes nos quais circulam palavras, comandos, instruções, mensagens e diferentes formas de interação. Nesse contexto, a pesquisa investigou o potencial de jogos online como recursos para aproximar o ensino de língua inglesa de experiências digitais conhecidas pelos estudantes, sem concluir que a simples utilização de jogos possa fazer os discentes aprenderem de forma automática. A pesquisa teve como objetivo analisar de que maneira elementos linguísticos presentes em jogos digitais podem ser relacionados ao ensino e à aprendizagem de língua inglesa no Ensino Médio. Inicialmente, realizou-se revisão bibliográfica sobre aprendizagem mediada por jogos, aquisição de segunda língua, interação e autonomia, com atenção às contribuições de Stephen Krashen, Vera Lúcia Menezes de Oliveira e Paiva e Lev Vygotsky. Em seguida, foram analisados os jogos Minecraft, Roblox e Among Us, identificando-se palavras, expressões, comandos, instruções e situações de comunicação. Esses elementos foram organizados e relacionados a habilidades como ampliação vocabular, leitura e interpretação de textos curtos, compreensão e produção de comandos, formulação de perguntas, argumentação e interação oral. A pesquisa teve caráter qualitativo e exploratório, organizada em etapas de revisão

bibliográfica, observação e análise de elementos linguísticos presentes nos jogos selecionados. A escolha desses jogos foi feita pelo próprio orientando e permitiu observar situações linguísticas distintas: Minecraft apresenta vocabulário relacionado a objetos, ações, construção, sobrevivência e instruções; Roblox reúne linguagem de interface, comandos e interação em ambientes digitais; e Among Us depende de tarefas, perguntas, votação, argumentação e comunicação entre jogadores. Os resultados indicam que os jogos podem fornecer materiais contextualizados para atividades de língua inglesa, especialmente quando os conteúdos são selecionados e trabalhados com objetivos pedagógicos definidos. Conclui-se que o potencial educativo não decorre simplesmente do ato de jogar, mas da mediação e do planejamento que transformam elementos da experiência digital em situações de aprendizagem.

Palavras-chave

Jogos digitais, língua inglesa, Ensino Médio, aprendizagem, gamificação

Agradecimentos

O presente trabalho foi realizado com apoio do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Goiás.