

# AVALIAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS ONLINE E GRATUITOS PARA O APRENDIZADO DO LÉXICO\*

Geraldo José Rodrigues Liska  
Universidade Federal de Alfnas

**Resumo:** Com a finalidade de nos aprofundar sobre o aprendizado do léxico em idade escolar e a utilização de jogos digitais como ferramentas de ensino, selecionamos alguns jogos gratuitos e expusemos seus aspectos técnicos e mecanismos, como layout, interatividade, diversão e jogabilidade, associando-os a fatores que contribuem para o aprofundamento de uma dimensão mais importante do estudo do léxico e da relação entre a língua e a existência do falante ao contrário de aspectos formais secundários de ordem meramente sistêmica. Esperamos que este trabalho abra caminhos e proporcione pesquisas mais avançadas que reflitam sobre a importância do léxico para o aprendizado da língua (no nosso caso, tratamos da materna, mas pensamos também em outras modalidades) e que essa reflexão repercuta na produção de materiais e recursos didáticos, como a proposta de jogos que visem ao desenvolvimento da competência lexical.

**Palavras-chave:** Jogos digitais; Gamificação; Ensino do léxico; Ensino de português.

## 1. Introdução

Propomos uma investigação com perspectiva pedagógica, considerando que o trabalho com o léxico no âmbito da sala de aula de língua portuguesa deve contribuir para o desenvolvimento da competência lexical do falante, levando este a transitar, gradativamente, do conhecimento superficial ao conhecimento profundo da unidade lexical, desenvolvendo a capacidade de estabelecer relações paradigmáticas (sinonímia, antonímia etc.) e sintagmáticas (quais palavras podem acompanhar determinadas palavras), no uso da língua.

Procuramos jogos digitais gratuitos que se propõem a ensinar palavras e sentidos e os analisamos, relacionando fatores que contribuem para o aprofundamento de uma dimensão mais importante do estudo do léxico e da relação entre a língua e a existência do falante ao contrário de aspectos formais secundários de ordem meramente sistêmica (como a classificação morfológica de uma palavra ou sua função sintática em uma frase inventada, sem considerar a realidade do aprendiz e/ou sem trabalhar com a importância desse aprendizado para a vida dele).

## 2. Ensino do léxico na educação básica

Defendemos em nossa dissertação (LISKA, 2013) e em nossa tese (LISKA, 2018) que o léxico é a primeira etapa do percurso científico do ser humano com o universo. Automaticamente, o homem classifica, identifica semelhanças e discrimina traços distintivos dos seres e objetos. Dessa forma, podemos perceber claramente que a gramática, aqui entendida como um conjunto de regras, é criada a partir do léxico funcional, isto é, do léxico aplicado, em uso, na língua real, pois é aí que cada unidade lexical ganha as propriedades que permitem a construção de quase todo o restante das regras gramaticais. O conhecimento referente ao léxico, ao conhecimento das palavras, é crucial, principalmente nos estágios iniciais de aprendizagem de qualquer língua.

De maneira ampla, o desenvolvimento da competência lexical deve proporcionar ao aluno a oportunidade de expandir seu acervo lexical e de perceber os vários sentidos possíveis que as palavras podem apresentar, seja na relação entre elas dentro ou fora de um enunciado. Assim,

---

\* XVI Encontro Virtual de Documentação em Software Livre e XIII Congresso Internacional de Linguagem e Tecnologia Online

podemos dizer que a inferência do sentido lexical está intimamente ligada ao conhecimento preexistente, a nível linguístico e enciclopédico, dos itens lexicais que rodeiam determinada palavra e/ou da composição morfológica e suas possibilidades sintáticas e semânticas de uso. Concordamos com Laufer (1997), ao dizer que não há fluência sem uma base sólida de vocabulário; nenhum insumo será abrangente e relevante se o léxico do aprendiz for pobre.

Para Richards (1976) ensinar léxico implica expandir o vocabulário do aprendiz ao longo da vida; conhecer a frequência e a colocação das palavras; conhecer as limitações de uso impostas a essas unidades da língua; reconhecer o comportamento sintático das palavras; compreender formas subjacentes e derivacionais (regras de formação); saber estabelecer associações entre as palavras numa relação intralinguística; conhecer o valor semântico das palavras, seus traços e restrições semânticas de uso; e conhecer as várias possibilidades de uso das palavras por meio da sua multissignificação.

Na BNCC (BRASIL, 2017), documento norteador mais recente em âmbito nacional para a educação básica, os conhecimentos grafofônicos, ortográficos, lexicais, morfológicos, sintáticos, textuais, discursivos, sociolinguísticos e semióticos que operam nas análises linguísticas e semióticas necessárias à compreensão e à produção de linguagens precisam ser concomitantemente construídos durante o Ensino Fundamental. O desafio é trabalhar esse conhecimento de uma maneira que seja útil para a realidade do aluno e longe de atividades mecânicas e listas de palavras descontextualizadas.

### **3. Jogos digitais e ensino**

As escolas atuais enfrentam grandes problemas em torno da motivação e do envolvimento dos alunos. A gamificação ou a incorporação de elementos de um jogo como estética, mecânica e dinâmica, em outros contextos não relacionados a jogos (KAPP, 2012) passou a oferecer uma oportunidade para ajudar as escolas a resolver esses problemas difíceis.

Quando Leffa et al. (2012) relaciona gamificação com ensino de língua, concordamos com eles ao dizer que um game para o ensino de língua não pode servir apenas para aprender um repertório de frases; ele deve ser necessário para aprender a encaixar as frases ao contexto, desde o corpo e seus movimentos nas interações, nas tentativas de pertencimento a novas comunidades, quer sejam virtuais, quer sejam reais. Mais do que aprender a falar e a escrever, o aluno, com o game, tem a possibilidade de aprender a ser, convivendo com diferentes identidades e explorando seus próprios avatares.

Diante dessas categorias e especificações, devemos ter atenção àquilo que se intitula “jogo digital” ou “game” e estão sendo usados em ensino de línguas apenas para mascarar atividades enfadonhas enquanto as torna ligeiramente menos enfadonhas.

Temos que tomar cuidado com atividades tradicionais travestidas como jogo, na tentativa de ensinar e divertir ao mesmo tempo: “esses exercícios animados vestem-se como games, mas estão despidos de qualquer coisa que lembre um jogo” (LEFFA et al., 2012).

Assim, um exercício interativo em que o aluno responde a perguntas feitas pelo computador com feedback automático tem um algoritmo, um suporte eletrônico e a atividade do aluno, mas não seria considerado um game, pois não corresponderia às seis características esperadas no design de jogo detalhadas por Gee (2003; 2004; 2005; 2008; 2014). É o que acontece com os exemplos que reunimos neste trabalho, que se intitulam “game” ou “jogo”

No caso da aprendizagem de língua por meio do jogo digital, o aluno precisa desejar e ter como objetivo esse aprendizado, transformando o que é lazer, que é o jogo, em um instrumento de mediação para chegar ao seu objetivo. Ainda assim, é um desafio trabalhar de uma forma com a qual os games educativos não sejam vistos como tarefas

Corroboramos com Lee e Hammer (2011) que o potencial da gamificação vai além de promover estilos de vida saudáveis e estratégias de marketing. Os jogadores voluntariamente investem inúmeras horas no desenvolvimento de suas habilidades de resolução de problemas no contexto dos jogos. Eles reconhecem o valor da prática estendida e desenvolvem qualidades pessoais, como persistência, criatividade e resiliência através do jogo prolongado. A gamificação tenta aproveitar o poder motivacional dos jogos e aplicá-lo aos problemas do mundo real.

Consideramos que o jogo pode divertir e proporcionar aprendizagem de conteúdos que são pertinentes para a formação escolar, despertando o interesse da criança em jogá-lo, independentemente da vontade de professores e pais. Se os jogos educacionais forem utilizados, fora do espaço escolar, com um alto grau de repetibilidade poderia até se pensar em serem incorporados pela indústria do entretenimento como um diferencial e um atrativo para as vendas. Para isso é preciso conhecer mais sobre como requerer aprendizagens que tornem os desafios instigantes e atrativos para que o jogador se divirta.

#### 4. Exemplos de jogos digitais para o aprendizado do léxico

Antes de iniciarmos com os jogos pesquisados e por nós testados, é preciso esclarecer que, quando nos referimos a aprendizado do léxico, tratamos do conhecimento da organização linguística nos níveis léxico-semântico, sintático, morfológico e fonético-fonológico que envolvem as palavras. Trata-se da capacidade do aluno de estabelecer relações de sentido tanto de aspectos morfológicos (elementos significativos que formam uma palavra), frasais (entre as palavras de uma frase, ou verbos e complementos, por exemplo) até o sentido global de um texto.

Buscamos em portais de jogos eletrônicos gratuitos sobre visam ao ensino de Língua Portuguesa (como pode ser observado no centro das imagens) e avaliá-los, se sentido de levantar aqueles que contribuem para esse conhecimento. Listamos alguns para análise, podendo a pesquisa abarcar mais exemplos, pois sabemos que a produção de recursos educacionais é uma atividade dinâmica:

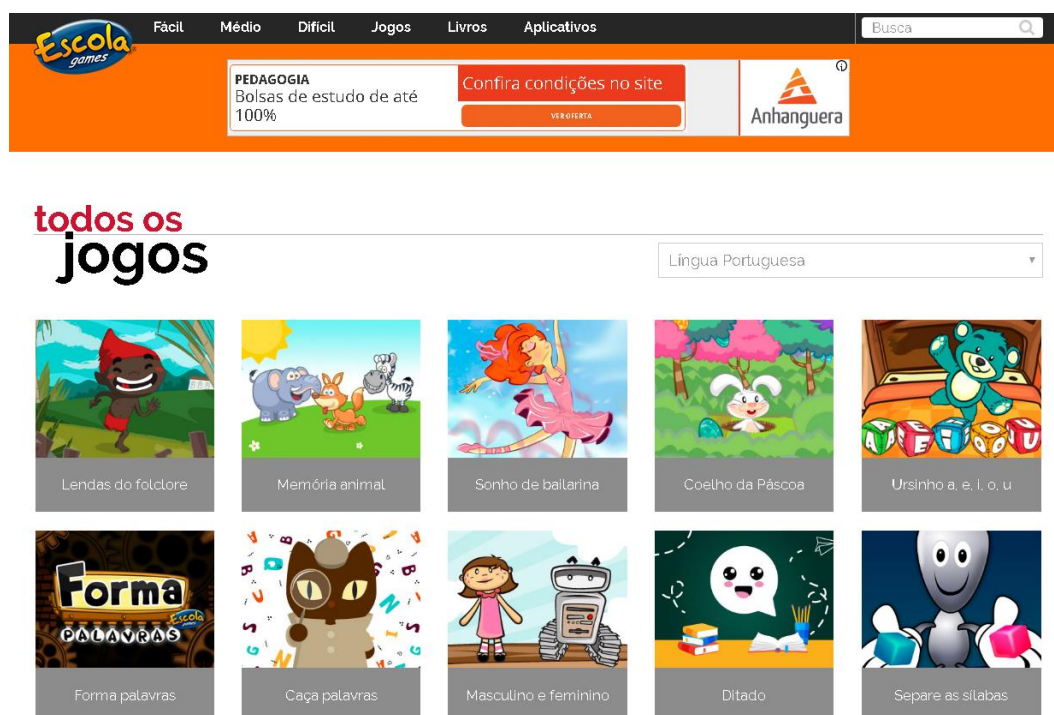


Figura 1. Portal Escola Games

Fonte: <http://www.escolagames.com.br/jogos/?q=lingua-portuguesa>, acesso em 30 set. 2019.

**Iguinho**

ANIMAÇÕES JOGOS DIVERSÕES ARTE e MÚSICA LIVROS e TIRINHAS JOGOS PARA ESCOLAS GUIA PARA OS PAIS FACEBOOK

GURU ESTOPA ZUZUBA LÂNDIA SUPER V BRASILEIRO ANIMADO PÁGINA DAS MENINAS PÁGINA DOS MENINOS CANAL NATUREZA

### JOGOS EDUCATIVOS PARA ESCOLAS

Atendendo a pedidos dos professores, segue abaixo a lista dos nossos jogos e diversões mais utilizados pelas escolas. Espero que gostem!

Um abraço,  
Mariana  
Coltobiano  
Diretora do Portal

### PORTUGUÊS

CAÇA PALAVRAS CAÇA PALAVRAS CAÇA PALAVRAS JOGO DA FORÇA JOGO DA FORÇA JOGO DA FORÇA DO REI

CÓDIGO ZUZUBA LÂNDIA TIRINHAS DO GURU ESTOPA FLORISBELO COMO FOI FEITO O BRASIL ANIMADO 3D LIVRO ANIMADO AGRADECIMENTO GLOBAL

Falamos à Qualquer Preço campeonato zuzubalheiro de futebol Livro Animado de ZUZUBA LÂNDIA Zuzu em São Paulo FALAM QUE EU NÃO SEI DESENHAR COMO SÃO FEITAS AS COLMEIAS?

Anúncio fechado por Google

Figura 2. Portal Iguinho

Fonte: <https://iguinho.com.br/guia-professores.html>, acesso em 30 set. 2019.

Home Contato Registrar

# GAMES EDUCATIVOS.com

Quebra-Cabeças Matemática Ciências Português Geografia Infantil Colorir Quiz Todos os Jogos

Nome de Usuário:  Senha:   [Criar uma Conta](#) [Esqueceu seu usuário?](#) [Esqueceu sua senha?](#)

### Português

**Corrida Alfabética** 5-12 anos  
As letras do alfabeto estão todas embaralhadas, para ganhar o jogo você tem que clicar nas letras na ordem correta. Parece fácil demais? Mas não é, porque para isso você terá apenas 30 segundos. Boa Sorte!

**Ordem Alfabética** 5-12 anos  
As letras do alfabeto estão misturadas, tente colocá-las em ordem alfabética.

**Devagar e Sempre** 6 ou + anos  
Vamos fazer uma corrida de caracol? Complete as palavras corretamente para que seu caracol vença esta corrida. O ritmo do caracol é lento, mas de resposta em resposta você chega lá!

**Coletivos Animais** 9 ou + anos  
Acerte os substantivos coletivos de animais para vencer nesse quiz!

Faça parte do nosso site!

Adicione!

Facebook

Figura 3. Portal Games Educativos

Fonte: <http://www.gameseducativos.com/portugues>

Gee (2003; 2004; 2005; 2008; 2014) alerta que os desenvolvedores de jogos educativos têm muito que aprender com os desenvolvedores de jogos da indústria do entretenimento. Uma observação que se faz sobre os jogos educacionais é que eles, muitas vezes, são vistos pelas crianças como tarefas. Isso porque eles exigem da criança um conhecimento prévio sobre a aprendizagem do conteúdo formal da escola que é trabalhado no jogo como instruções explícitas. Embora contribuam para a aprendizagem e sejam considerados mais agradáveis do que as tarefas tradicionais, falta aos jogos educacionais a repetibilidade que os jogos de entretenimento possuem.

## 5. Considerações finais

Com relação às especificações categóricas do design de games, percebemos que, em nível de interatividade, os jogos analisados limitam-se a responder ao que o usuário deseja, mas não propõem ações novas, tornando-se um compilado de atividades mecânicas.

Sobre as características contínuas, observamos que os exemplos primam pela ludicidade, por serem criados em templates visualmente atraentes, promovem tarefas claras e pequenas (mas aleatórias, sem nível de dificuldade) e, dependendo da resposta, permitem que o jogador falhe logo no começo e isso pode desestimulá-lo.

Sobre as contribuições para o aprendizado de língua, constatamos que o jogador lida com um estoque descontextualizado de frases e palavras, permitindo ao aluno apenas a memorização de regras e formas, sem a possibilidade de trabalhar o conhecimento na prática.

No caso da aprendizagem de língua por meio do jogo digital, o aluno precisa desejar e ter como objetivo esse aprendizado, transformando o que é lazer, que é o jogo, em um instrumento de mediação para chegar ao seu objetivo. Ainda assim, é um desafio trabalhar de uma forma com a qual os games educativos não sejam vistos como tarefas.

Esperamos que este trabalho abra caminhos e proporcione pesquisas mais avançadas que reflitam sobre a importância do léxico para o aprendizado da língua (no nosso caso, tratamos da materna, mas pensamos também em outras modalidades) e que essa reflexão repercuta na produção de materiais e recursos didáticos, como a proposta de jogos que visem ao desenvolvimento da competência lexical.

## Referências

BRASIL. Base Nacional Comum Curricular. Brasília: MEC, 2017. Disponível em: <<http://basenacionalcomum.mec.gov.br/>>. Acesso em: 11 set. 2017.

GEE, J. P. 13 Principles of Game-based Learning, Video Games and Learning, Coursera, 2014.

\_\_\_\_\_. Learning and games. In Katie Salen (Ed.) The ecology of games: Connecting youth, games, and learning (John D. and Catherine T. MacArthur Foundation series on digital media and learning). Cambridge, MA: The MIT Press, 2008.

\_\_\_\_\_. Situated language and learning: a critique of traditional schooling. London: Routledge, 2004.

\_\_\_\_\_. What video games have to teach us about learning and literacy. New York: Palgrave/Macmillan, 2003.

\_\_\_\_\_. Why video games are good for your soul: pleasure and learning. Melbourne: Common Ground, 2005.

KAPP, K. M. The Gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education. Pfeiffer. Hoboken, NJ, 2012.

LAUFER, B. The lexical plight in second language reading. IN: COADY, J. & T.N. HUCKIN 1997 Second Language Vocabulary Acquisition. Cambridge University Press. 1997, 20-34.

LEE, J. J.; HAMMER, J. Gamification in education: what, how, Why Bother? Definitions and uses Exchange Organizational Behavior Teaching Journal, 15 (2), 2011, pp. 1-5

LEFFA, V. J.; BOHN, H. I. ; DAMASCENO, V. D. ; Marzari, G. Q. . Quando jogar é aprender: o videogame na sala de aula. Revista de Estudos da Linguagem, v. 20, p. 209-230, 2012.

LISKA, G. J. R. O estudo do léxico na sala de aula: investigação do ensino dos processos semânticos de formação de palavras sob a perspectiva da Semântica de Contextos e Cenários (SCC). Belo Horizonte: UFMG, 2018. 265 p. Tese (Doutorado) – Programa de Pós- Graduação em Estudos Linguísticos da Faculdade de Letras da Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2018.

LISKA, G. J. R. O humor da palavra e o desenvolvimento da competência lexical: análise de livros didáticos de português dos anos finais do ensino fundamental. Belo Horizonte: UFMG, 2013. 201 p. Dissertação (Mestrado) – Programa de Pós- Graduação em Estudos Linguísticos da Faculdade de Letras da Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2013.

RICHARDS, J. The role of vocabulary teaching. TESOL Quarterly v. 10, n. 1, 1976.