



Aprendizagem baseada em jogos

遊戲式學習

José Wong

Desde sempre, os professores de línguas queixam-se do insuficiente conhecimento básico linguístico por parte de alunos, o que resulta em desmotivação e uma passividade para a aprendizagem. Perante este cenário, parece que o ensino-aprendizagem tradicional vai perdendo o seu lugar. Quando digo “perder”, não quero dizer que o tradicional já não funcione. Claro que não existe um único melhor método didático para todos os alunos. É sempre uma questão de adequação. Se um

長期以來，教語言的老師經常抱怨部分學生缺乏基本的語言知識。缺乏基本語言知識，會導致學生失去學習語言的動力，或導致被動學習。鑒於此種情況，傳統的教學方式似乎會失去其原有的地位。我講的“失去原有地位”並不是說傳統教學方式不再起作用。當然，世界上沒有一種針對所有學生的萬能教學方法，教學始終需要因材施教。一種方法可能會很適

método funciona bem com uns alunos, não quer dizer que também dê resultados com outros. Olhando para o rápido desenvolvimento do mundo, com mudanças contínuas nós, como professores, temos de nos adaptar a isso.

Enfrentando alunos sem motivação na sala de aula, as tradicionais estratégias devem ser ajustadas à nova conjuntura, introduzindo-se novos métodos que correspondam às características de aprendizagem de alunos, como, por exemplo, a introdução de jogos nas aulas.

Há muitos milhares de anos atrás, talvez o ser humano já soubesse brincar, ou melhor dizendo, desde que nasceu, já sabe naturalmente brincar. Julgo que a maioria das pessoas gosta de se divertir e tem a intenção de saber algo através de jogos, de forma lúdica. O ensino-aprendizagem baseado em jogos, constitui um meio viável de motivar os alunos e elevar a sua criatividade.

Nas aulas de uma língua estrangeira, para elevar a competência oral de alunos, vai-se tornando comum utilizar jogos de simulação, nos quais os alunos desempenham diferentes papéis de acordo com um tema, tentando estabelecer um vínculo entre as simulações propostas pelo jogo e uma situação real.

Através deste tipo de exercícios na sala de aula, os conhecimentos linguísticos dados pelos

合一類學生，但不是說，還適合其他學生。縱觀世界的發展，教學方式也在不斷變化，身為老師，我們必須適應這種變化。

面對課堂上無心向學的學生，傳統教學方式應當加以調整，以適應新環境，引進符合學生學習特點的新方法，好像：遊戲式學習。

幾千年前，人類已經會玩遊戲。更確切地說，人類一出生時就已經會玩遊戲。我認為，大多數人都喜歡玩耍，喜歡通過玩遊戲的方式學習。遊戲式教學正是以此激勵學生、提高其創造力的一種可 行手段。



在外文課上，為提高學生的口語能力，老師正普遍採用角色扮演遊戲的方式開展教學：學生會根據一個主題扮演成不同的角色，嘗試建立遊戲與現實情況之間的

聯繫。

通過此種類型的課堂練習，老師教的語言知識可得以鞏固；另一方面，學生有機會在一個人為創造的語言環境中

professores podem ser consolidados e, por outro lado, os alunos têm oportunidade de usar a língua estrangeira num ambiente linguístico criado. Nesta actividade também participa o professor, não com um papel de liderança, mas sim como um facilitador que ajuda os alunos a ultrapassar obstáculos que eventualmente surgirão ao longo do jogo de simulação.

Nas aulas tradicionais nas escolas chinesas, o professor de língua estrangeira traduz o conteúdo das matérias didácticas para os alunos e manda-os fazer exercícios estruturais respectivos e memorizar ou vocabulário ou estruturas sintácticas. As aulas são repetidas desta forma dia após dia, e quando chega o momento de exame, os

alunos só copiam no papel de exame o que memorizaram durante aulas. Relativamente ao uso de língua, eles ficam com a boca fechada. Porém, com o jogo de simulação, os alunos têm mais situações práticas para treinar a língua nas aulas. Eles podem contextualizar os conhecimentos linguísticos com a realidade, obviamente com a ajuda do professor. A título de exemplo, se um professor quiser ensinar o

uso de uma língua estrangeira, não é através da utilização de uma língua estrangeira. Os professores também participam nesta actividade, mas não desempenham um papel de liderança, mas sim como um facilitador que ajuda os alunos a ultrapassar obstáculos que eventualmente surgirão ao longo do jogo de simulação.

中文學校的傳統課堂，外文老師通常為學生翻譯教材的內容，讓他們做練習、背誦詞彙或語法結構。外文課就這樣日復日地重複，到期末考試時，學生亦只是把在課堂上背誦的東西複製到試卷。在語言應用方面，他們則一句都說不出。然而，通過玩角色扮演遊戲，學生有更多的實踐機會在

課堂上練習語言。在老師的指導下，他們可以把語言知識與現實處境融會貫通。例如，在教“健康”主題的內容時，老師可把學生先分成小組，讓學生在小組內準備與主題相關的詞彙及短語。然後，每組學生都會扮演一種角色，例如一組做護士，另一





tema “saúde”, os alunos, divididos já em grupos, preparam primeiro dentro do grupo o respectivo vocabulário ou expressões essenciais para o tema. Depois, os alunos de cada grupo vão fazer um tipo de papel, por exemplo de enfermeiro, e os de outro grupo fazem outro. Todos eles devem participar no jogo ao mesmo tempo, como se estivessem mesmo num hospital e cada um com o seu lugar. Assim, eles podem criar um ambiente no qual se envolve toda a gente, evitando situações em que, enquanto uns estão a trabalhar, outros ficam inactivos a olhar e a esperar a sua vez de intervir.

Além do jogo de simulação, gostaria de referir também outro tipo de jogo: o jogo digital. Com o desenvolvimento da ciência e da tecnologia, o uso de produtos digitais já é muito popular e torna a vida mais fácil. Não é uma coisa nova a utilização desta tecnologia em várias áreas. E para o ensino-aprendizagem de uma língua estrangeira, valeria a pena introduzir este novo conceito nas aulas. Podemos sempre encontrar crianças com um aparelho digital na rua, no restaurante, ou num transporte público, no qual

grupo fazer outros papéis. Todos os alunos devem participar no jogo ao mesmo tempo, como se estivessem mesmo num hospital e cada um com o seu lugar. Assim, eles podem criar um ambiente no qual se envolve toda a gente, evitando situações em que, enquanto uns estão a trabalhar, outros ficam inactivos a olhar e a esperar a sua vez de intervir.

組做其他的角色。所有的學生都必須同時參與遊戲，猶如在醫院一樣，而且都有各自的分工。這樣，他們就創造了一個人人都參與的環境，避免了一些學生忙碌而其他人交叉著雙臂旁觀等待的情況。

除了角色扮演遊戲以外，我也想提一下另一種類型的遊戲：數碼化遊戲。隨著科學技術的發展，數碼產品已經非常普及，讓人們的生活更加方便輕鬆。數碼遊戲不是新事物，已經用在多個領域。而對於外語教學領域而言，數碼化遊戲是值得引入課堂的新概念。我們總能看到許多孩子在街上、餐廳或公共交通工具中玩數碼設備，他們的數碼設備往往安裝了大量的遊戲。然而，有人懷疑是否有方法讓這種數碼遊戲應用到課堂上，他們認為這將對學生在校內外造成負面影響，並會令他們有挫折感。但是，在實際生活中，人們總是會碰到挫折的，無論是工作，還是在學

elas podem instalar uma grande quantidade de jogos digitais. Há quem duvide sobre se haverá uma forma de aplicar uma brincadeira dessas nas aulas sem que isso exerça um impacto negativo sobre os alunos na escola ou fora dela e lhes cause frustração. Mas, na vida as pessoas têm sempre frustrações, no trabalho, na escola, em casa, e por aí fora. Por isso é que temos de aprender como lidar com elas, sobretudo para os alunos que estão numa faixa etária psicologicamente complicada. Desde que o jogo exercite a mente, já tem potencial para ser implementado na aula. Porém, claro, as pessoas que pensam dessa maneira, também têm a sua razão. É certo que há jogos digitais que são incompatíveis com o conteúdo das aulas. Sem dúvida que alguns jogos não têm em si um grande valor educativo, mas alguns professores são capazes de os tornar uns materiais educacionais interessantes, que podem servir de incentivo para estimular os alunos a aprenderem uma língua estrangeira.

É normal que os alunos tenham sempre vontade de ganhar. Durante o jogo aplicado nas aulas, eles próprios vão esforçar-se por superar o desafio que vai surgindo e vão sentir-se satisfeitos quando atingirem níveis mais elevados exigidos pelos jogos. Assim, vão ter bons momentos nas aulas e não as acharão tão aborrecidas como antes. Isto porque a satisfação é um elemento essencial para cada um de nós. É de salientar que o uso dos jogos digitais nas salas de aula permite a aplicação de diferentes metodologias de ensino-aprendizagem para o processo de cognição. Todavia, antes de



校，在家裡。這就是為什麼我們必須學會如何處理挫折的原因，特別是對於那些在心理上處於複雜階段的學生而言。由於遊戲可以鍛煉頭腦，具有在教室實施的可能性。但是，很顯然，那些持懷疑態度的人也有他們的理由。誠然，數碼化遊戲與課堂教學內容不符。毫無疑問，有些遊戲不具備很大的教育意義，但是，有些老師有能力通過這些遊戲，做出激勵學生學外語的有趣教材。

學生總是有求勝之心，這一點很正常。在課堂遊戲過程中，學生會努力迎接遊戲中的挑戰；在他們達到遊戲所需的高水準時，他們也會感到滿足。因此，他們上課時會很愉快，不會像以前一樣覺得枯燥。這是因為對於我們每個人來說，滿足感都是一個基本要素。需要指出的是，在課堂上，老師能通過數碼化遊戲，使用不同的教學法，把知識傳遞給學生。然而，在開始這種課堂之前，老師必須明確界定

começar a aula dessa forma, o professor tem de definir claramente quais são os seus objectivos quando utiliza esses jogos e estabelecer regras para os alunos. Para o aluno, é necessário ter objectivos quando joga. Existem já alguns recursos educativos deste género na internet e podemos aproveitá-los para as aulas.

Por fim, gostaria de deixar claro que este artigo não tenciona levar os leitores a concluir que o uso de jogos, quer de simulação, quer digitais ou outros, em sala de aula é a melhor escolha para o ensino-aprendizagem de uma língua estrangeira, já que os alunos estão sempre disponíveis para novas experiências de aprendizagem. A utilização de jogos nas aulas é uma estratégia interessante para o desenvolvimento de competências linguísticas dos alunos, tendo em conta não apenas a motivação que os jogos podem gerar, como também a consideração do tempo de diversão que proporcionam.

使用數碼化遊戲的目標，同時為學生建立一些規則。對於學生而言，玩遊戲時必須要有一定的目標。目前，互聯網上已經有了一些同類型的教育資源，我們可以在課堂上加以利用。

最後，我需要明確指出，本文不打算得出關於遊戲式教學的任何結論，無論是角色扮演遊戲、數碼化遊戲、抑或其他方式的遊戲。課堂上最佳的外文教學方法是讓學生隨時準備接受新的學習經驗。課堂上的遊戲式教學是發展學生語言能力的一種有趣策略，它不僅可以激起學生學習的動力，而且可以帶來學習的樂趣。

