

DESENVOLVIMENTO DE JOGOS PARA A APRENDIZAGEM DE LÍNGUA INGLESA: TECENDO REFLEXÕES SOBRE IDENTIDADE DISCENTE E INTERDISCIPLINARIDADE NO ENSINO TECNOLÓGICO

Lidiane Luvizari-Murad¹
Edilene Gasparini Fernandes²
Luciene Cavalcanti Rodrigues³

RESUMO: *O presente artigo relata a construção de um espaço interdisciplinar de desenvolvimento de jogos para a aprendizagem de inglês em contexto de ensino tecnológico. Esta iniciativa tem o objetivo de não apenas proporcionar papéis mais protagonistas exercidos pelos alunos em relação ao seu processo de aprender língua inglesa, mas também de fazê-lo a partir de elementos mais próximos ao seu universo de interesses e necessidades, conforme revelado por pesquisa diagnóstica e relatos pessoais.*

Palavras-chave: Gamification, Identidade, Interdisciplinaridade

ABSTRACT: *This article reports the construction of an interdisciplinary space for the development of games for learning English in a technological teaching context. The purpose of this initiative is not only to provide students with more protagonist roles in relation to their English language learning process, but also to consider elements that are related to their interests and needs as revealed by diagnostic research and personal reports.*

Keywords: Gamification, Identity, interdisciplinarity

1.Introdução

A tarefa de aprender línguas estrangeiras, exigida e facilitada pela sociedade altamente tecnológica e globalizada em que vivemos se torna cada vez mais imperativa para todas as áreas profissionais e ainda com especial ênfase para os profissionais da área de tecnologia da informação (TI). No entanto, no presente estudo argumentamos que mesmo sendo um contexto muito familiar e presente na atuação acadêmica e profissional desses aprendizes, motivá-los para o estudo da língua requer preparo e reflexão docente em torno de escolhas metodológicas sensíveis a esta situação.

Atualmente muito têm se discutido sobre o uso de metodologias ativas de ensino para oportunizarmos uma ação discente mais central, autônoma e significativa. Nesse contexto, Moran (2015), em seus estudos sobre mudanças na educação, sugere que se desejarmos

¹ Fatec Rio Preto

² FATEC Rio Preto

³ IFSP Votuporanga

contribuir para a aprendizagem de conteúdos cada vez mais relevantes para os alunos em relação aos seus objetivos e projetos pessoais; bem como para a melhora da convivência social, fatores como currículo e metodologias de ensino precisariam ser repensados diante de tantas mudanças sociais e comportamentais.

Moran (2015) identifica ainda que a aprendizagem, considerando a atual sociedade altamente tecnológica e conectada em que vivemos, pode acontecer a qualquer momento ou lugar e com muitas pessoas diferentes, conforme os objetivos, desejos e interesses do aprendiz. Ou seja, educação se constitui em atividade cada vez mais híbrida por não acontecer apenas no espaço de sala de aula, mas também nos múltiplos espaços da vida cotidiana e espaços digitais.

Dessa forma, o autor afirma ainda que os modelos mais tradicionais de ensino em contexto de educação formal, ao reconhecer todos os alunos de maneira idêntica e exigir-lhes os mesmos e previsíveis resultados, falham em reconhecer que “a sociedade do conhecimento é baseada em competências cognitivas, pessoais e sociais, que não se adquirem da forma convencional e que exigem proatividade, colaboração, personalização e visão empreendedora” (MORAN, 2015, p.16).

Se essas considerações já se fazem profundamente relevantes para qualquer contexto de ensino, para o contexto de formação tecnológica as mesmas possuem impacto ainda maior, uma vez que o foco, os esforços e os objetivos dos alunos desse contexto direcionam-se para o mundo profissional, o qual requer as habilidades acima mencionadas com semelhante ênfase aos conteúdos de formação das áreas específicas.

2. Metodologia

O presente estudo traz um relato de experiência sobre a construção de um espaço interdisciplinar de desenvolvimento de jogos para a aprendizagem de inglês em contexto de ensino tecnológico e tem como cenário uma faculdade pública de tecnologia que oferece cursos de graduação nas áreas de informática, gestão empresarial e agronegócios para aproximadamente mil alunos nas modalidades: i) presencial e ii) à distância; com índices de empregabilidade de cerca de 90%, em cada uma das áreas mencionadas.

Mais especificamente, apresentamos alguns exemplos de propostas que desenvolvidas em torno de elementos de *gamificação* junto a aprendizes de dois cursos de graduação na área de TI de uma faculdade de tecnologia e discutimos sobre a importância dessa iniciativa que mobilizou disciplinas de língua inglesa, linguagens de programação e desenvolvimento de sistemas computacionais.

O contexto de ensino superior tecnológico enfrenta atualmente desafios muito semelhantes àqueles também enfrentados por quaisquer outros contextos de ensino no que diz respeito à dificuldade de promover o real engajamento/ motivação discente em relação aos conteúdos discutidos, bem como e, conseqüentemente, a redução das taxas de evasão que crescem vertiginosamente.

Pensando nisso, algumas discussões e iniciativas de formação continuada têm motivado reflexões entre os docentes do nosso contexto sobre metodologias de ensino mais sensíveis às características discentes com os quais trabalhamos. Procuramos então refletir sobre as crenças (BRACELOS, 2003; LUVIZARI, 2007) e pontos de vistas dos aprendizes dos cursos de TI em relação às atividades e contextos entendidos pelos mesmos como mais eficazes e motivadores para aprender e praticar a língua inglesa.

A observação do ponto de vista dos alunos sobre isso nos levou a envolver a aplicação de elementos de *Gamificação* nas aulas de língua inglesa. *Gamificação* é o termo que define a tendência de empregar dinâmicas de jogos em situações que não são entretenimento, tais como inovação, marketing, treinamento, desempenho de funcionários, saúde e mudança social e ensino. O autor afirma que para o meio corporativo os benefícios da aplicação de jogos podem resultar em melhora no nível de comprometimento dos funcionários, além de facilitar a introdução de mudanças na organização e estimular a inovação. (VIANA et. al., 2013).

Os autores (VIANA et. al., 2013) afirmam ainda que em pesquisa realizada pela MTV norte-americana junto ao público nascido entre o início da década de 1980 e o ano 2000 (25% da população economicamente ativa mundial) 50% dos entrevistados identificam aspectos de jogos aplicados a diversos campos da vida cotidiana. A pesquisa conclui que 25% riqueza do planeta que habitamos é gerada por pessoas que “cresceram pulando cogumelos, combatendo monstros para salvar princesas, conduzindo bólidos por circuitos surrealistas e coletando moedas em troca de vidas extras” (VIANNA et. al, p.13). Ou seja, mais do que apenas familiarizadas com a linguagem e contexto dos jogos, esse público se sente altamente motivado e envolvido com tarefas/desafios dessa natureza.

Nesse sentido, refletindo sobre o contexto em questão nosso maior desafio é esse alunado especificamente, para o qual nossos holofotes têm sido direcionados a fim de tornar a ferramenta algo útil e prazeroso a eles. A pergunta de Hutchinson & Waters (2004, p. 60) foi nosso ponto de partida: Quais conhecimentos e habilidades seriam importante para os alunos para que possam ter um bom desempenho na situação em questão? (*What knowledge and abilities will the learners require in order to be able to perform to the required degree of competence in the target situation?*)

Observadas as devidas competências que cada um dos cursos requer, colocamo-nos a pensar em conjunto sobre a formatação das abordagens didáticas de cada um. Nossa ideia é relatar aqui algumas dessas abordagens (utilizadas nos cursos de TI).

O primeiro passo que nos conduziu às escolhas didáticas que feitas para o contexto em questão, certamente, a criação de um roteiro, ou *syllabus*, para nos reportar à ideia de Hutchinson e Waters (2004, p.8). A partir de um enfoque sobre as reais necessidades de nosso aluno assim que atingir o mercado, e, portanto, remetendo-nos aos autores acima, que usam uma perspectiva denominada por eles de abordagem centrada no processo de aprendizagem (*learning centered approach*), ou seja, assumindo que o aluno somente aprende seguindo habilidades e conhecimentos que ele já traz consigo, a criação do roteiro foi nosso ponto de partida.

Esse roteiro permitiu a nós construirmos uma ponte entre o que aluno de TI já vivencia, dada sua intimidade com os recursos tecnológicos e o desenvolvimento de situações

práticas em sala de aula, as quais constituiriam exatamente o rol de experiências que ele vivenciaria enquanto profissional de gestão em TI. Dentre os vários tópicos desse roteiro de jogos que seriam desenvolvidos para incentivar o engajamento discente com as habilidades que seriam trabalhadas podemos destacar aqui alguns, para que se tenha uma ideia clara quando descrevermos as atividades com as quais trabalhamos: a) *making arrangements*; b) *attending meetings*; c) *taking part in a job interview*; d) *buying and selling*, e) *using the telephone* entre outras, além de conteúdos estruturais de linguagem também.

3. Resultados

Um exemplo de atividade que passou a ser desenvolvida de maneira diferente com as reflexões sobre o impacto que a *gamificação* possui nos aprendizes deste contexto, diz respeito à questão de preparação para entrevistas de emprego. As discussões sobre as expressões e estruturas características dessa situação profissional que já eram realizadas anteriormente, passaram a ser seguidas de um jogo em que os alunos da turma disputam uma suposta “vaga dos sonhos”.

Para a referida dinâmica, inicialmente construímos um edital de chamada para vaga de emprego com todos os elementos e condições que seriam altamente motivadores para o grupo em foco. Em seguida, selecionamos dois ou três entrevistadores entre os aprendizes que ficam responsáveis por decidirem o perfil ideal para a vaga que buscarão nos candidatos.

Os demais aprendizes se submetem então a entrevistas com cada um dos examinadores selecionados, tentando não apenas ter bom desempenho na língua inglesa, mas também na apresentação de suas características pessoais, acadêmicas e profissionais. Após todas as rodadas de entrevistas, os examinadores identificam o vencedor do jogo, ou seja, o aprendiz “contratado” justificando sua escolha. Apesar de ser uma atividade muito simples e de fácil execução, a mesma tem despertado bastante interesse entre os aprendizes que realmente se empenham para vencer a “*disputa pela minha primeira vaga dos sonhos*”.

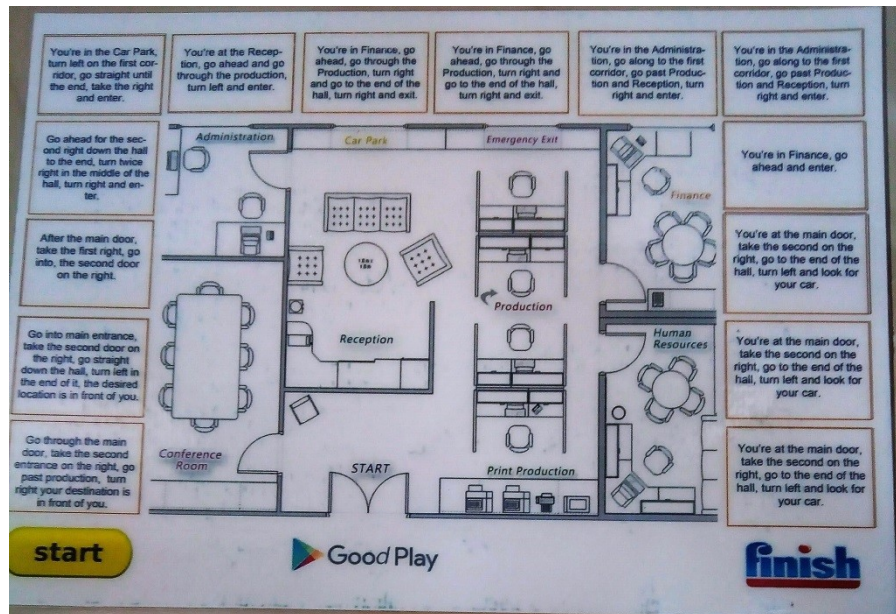
How can I get to...? “O cenário é por sua conta”

Em relação às estruturas de linguagem utilizadas nas situações de solicitar orientações/ ensinar um interlocutor sobre como chegar a determinado lugar propostas no livro didático, optamos por acrescentar um jogo às atividades didáticas já desenvolvidas.

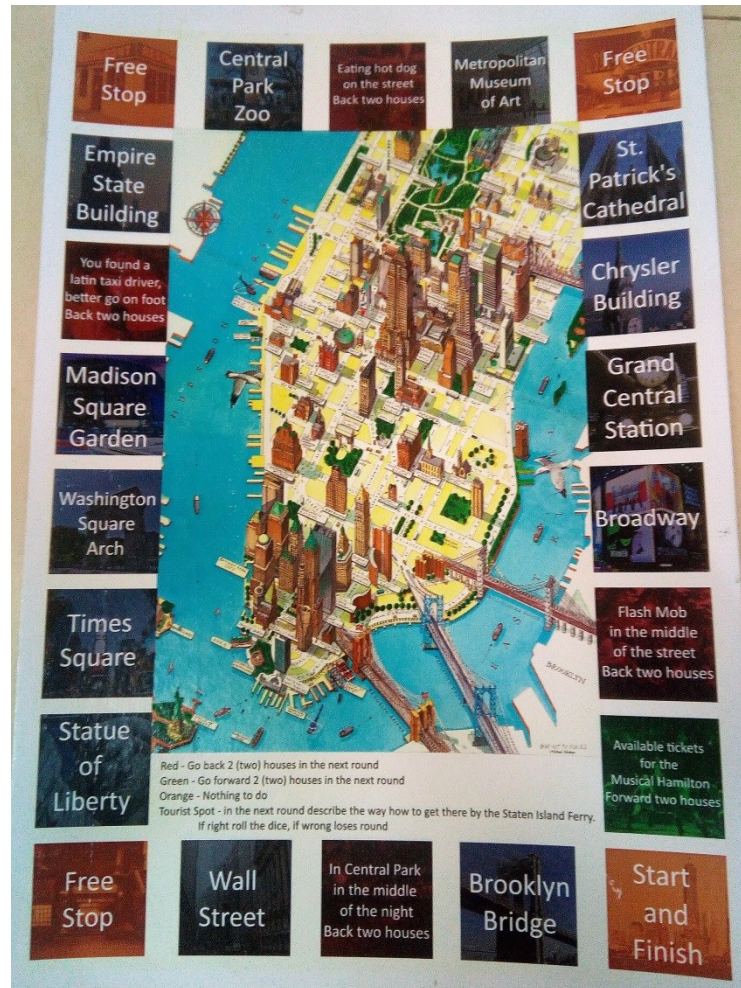
Como objetivo da atividade, tínhamos a expectativa de que a proposta oferecesse não apenas o momento de prática de tais expressões em sala de aula, como também que a produção deste jogo em momento anterior a mesma permitisse a reflexão sobre o conteúdo discutido. Assim sendo, após as discussões e dinâmicas habituais de tais estruturas, dividimos os alunos em pequenos grupos e sugerimos a elaboração e produção de jogos de tabuleiro que permitissem exercitá-los. Após a produção dos mesmos, os aprendizes se reuniram em grupos novamente e jogaram, em sala de aula, os seus próprios jogos e àqueles produzidos pelos colegas.

No exemplo a seguir os alunos optaram por produzir um jogo de tabuleiro cujo cenário de solicitação de direções se dá em uma empresa, ao contrário do exemplo subsequente no

qual os aprendizes escolheram a cidade de Nova Iorque para trocar informações sobre como chegar a diferentes pontos turísticos:



Fotografia 1. Jogo de tabuleiro Directions - desenvolvido pelos alunos do 4º semestre de Tecnologia em informática para Negócios Fatec Rio Preto.



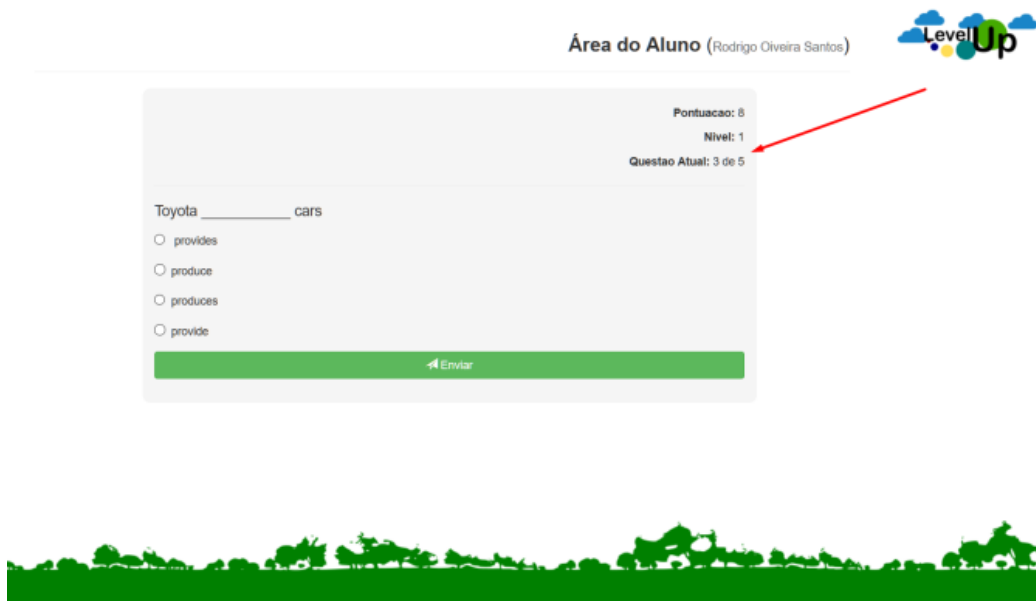
Fotografia 2. Jogo de Tabuleiro Directions in a City - desenvolvido pelos alunos do 4º semestre de Tecnologia em informática para Negócios Fatec Rio Preto.

A atividade exemplificada nas duas figuras anteriores foi muito bem aceita pelos aprendizes que se mostraram envolvidos e motivados para desenvolverem a mesma. Revelaram posteriormente que a atividade contribuiu também para que se sentissem mais seguros na avaliação escrita, pois o fato de elaborarem os jogos e jogarem os jogos de todos os demais grupos da sala, deixando-os muito mais familiarizados com a linguagem focada.

Level UP - Desenvolvimento de um jogo eletrônico

Além das atividades discutidas, nos deparamos também com um aprendiz do curso de Análise e Desenvolvimento de sistemas demonstrou interesse em desenvolver, como seu trabalho final do curso de graduação, uma plataforma acessível aos alunos e de prática dos conteúdos aprendidos em sala e totalmente gerenciável pelos professores da disciplina de língua inglesa, sob supervisão das áreas de linguagem de programação e língua inglesa.

A plataforma criada se intitula LEVEL UP e permite que os alunos tenham acesso a simulados e avaliações (*quizes*), proporcionando indicadores ao professor sobre o desempenho dos alunos, como também um espaço colaborativo de compartilhamento de fontes de aprendizado da língua inglesa. De maneira geral, as questões retomam o conteúdo discutido em sala de aula e objetivam o exercício de questões gramaticais e de adequação de vocabulário, além de prática de compreensão oral, como mostra a figura a seguir:

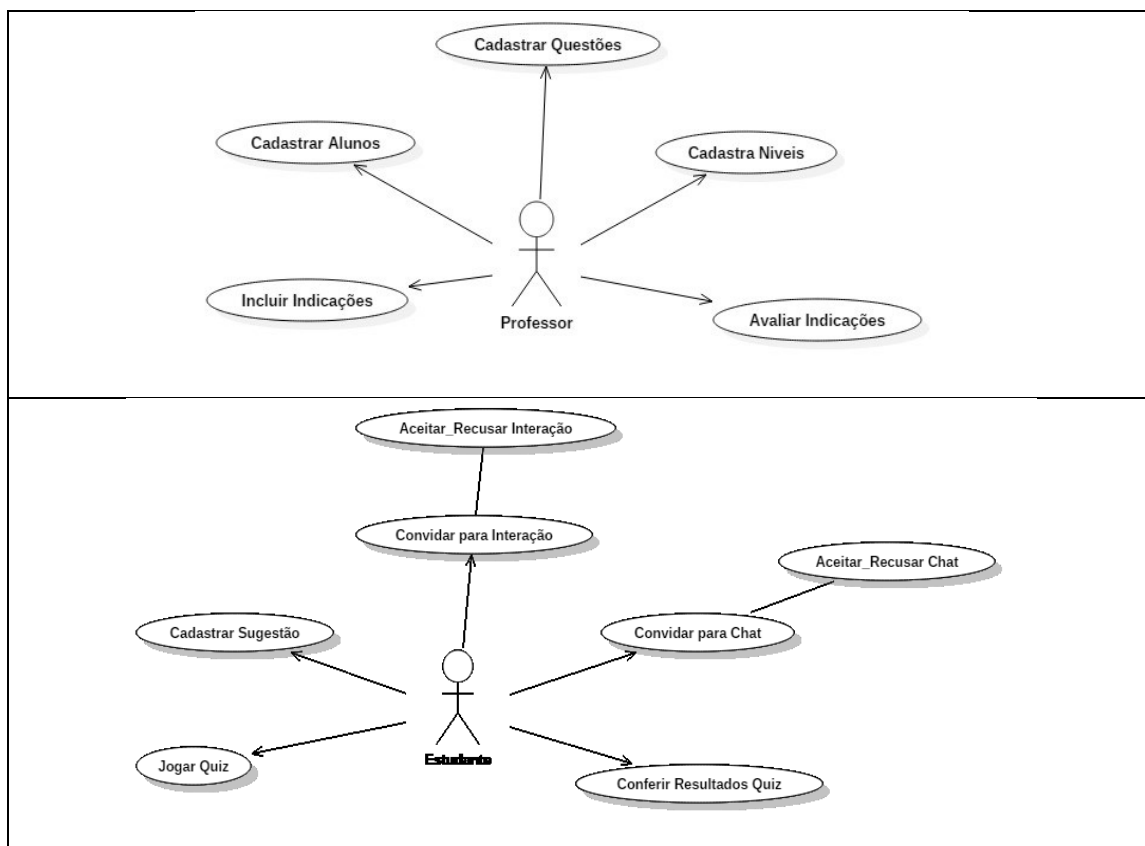


(figura 3. Exemplo de exercício da Plataforma Level Up (OLIVEIRA, 2016:08))

Mais especificamente, a plataforma possui dois personagens, o aluno e o professor. Segundo Oliveira (2016), os professores serão previamente cadastrados no sistema, os mesmos devem efetuar o cadastro dos alunos e se responsabilizar por disponibilizar usuário e senha para os mesmos. O cadastro básico do aluno deve conter nome, curso, semestre, período, email, usuário e senha. Todos os alunos cadastrados, no momento da inclusão, se encontram no nível um e a pontuação é iniciada como zero. O aluno e o professor efetuam acesso pela mesma tela inicial de cadastro, ao efetuar consulta no banco de dados os mesmos são redirecionados a suas respectivas áreas de acesso.

Ainda segundo Oliveira (2016), a figura a seguir ilustra as funções de cada um dos personagens do contexto. Ou seja, a plataforma exige diferentes ações por parte dos aprendizes e professores. Ao professor cabe as funções de cadastrar alunos e novas questões; cadastrar níveis e avaliar sugestões dos alunos em relação a outros recursos para a aprendizagem de língua estrangeira que queiram compartilhar com outros alunos; conferir resultados obtidos por cada aluno que utiliza a plataforma.

Já ao aluno, se destinam as tarefas de jogar o *quiz*; cadastrar sugestões (se assim o desejar); convidar / aceitar ou recusar a interação com outros aprendizes para competirem por melhores resultados na execução do *quiz*; convidar / aceitar ou recusar outros aprendizes para discutirem sobre a atividade por meio de chat e, finalmente, conferir os resultados obtidos no jogo:



(figura 4. Atribuições dos participantes da Plataforma Level Up (OLIVEIRA, 2016:05)

Conforme brevemente mencionado, além das questões referentes à linguagem escrita, a plataforma contempla também a possibilidade de exercício da habilidade de compreensão oral. Para desenvolver tais atividades de *listening* na plataforma, o recurso utilizado foi o *text-to-speech*, ou apenas TTS. Esse recurso permite que o *browser* “leia” em voz alta um conteúdo de texto. Das diversas opções encontradas para o desenvolvimento desta aplicação, algumas pagas outras grátis, optou-se por utilizar um recurso nativo do HTML5, o *Web Speech API*. Com esta interface é possível não apenas trabalhar com o recurso de TTS, mas também com o reconhecimento de fala.

A utilização do recurso TTS mostra-se altamente viável pela possibilidade de dispensar a necessidade de armazenamento de arquivos em áudio, como também pela praticidade de não haver a necessidade de dispor de uma pessoa fluente na língua inglesa para gravar o áudio de todas as questões que foram adicionadas ao quiz.



(figura 5. Atividade de *listening* da Plataforma Level Up (OLIVEIRA, 2016:07)

Além do desenvolvimento da plataforma, OLIVEIRA (2016) submeteu a plataforma a um teste com outros alunos e professores para colher suas impressões e críticas. Os alunos e docente gostaram bastante da plataforma e apontaram uma falha que até então não havia sido detectada nos testes durante o desenvolvimento, no quiz as questões se repetiam mesmo que as mesmas já tivessem sido respondidas corretamente. O problema foi corrigido antes da apresentação do trabalho.

4. Considerações finais

O presente artigo apresentou alguns exemplos de propostas que desenvolvidas em torno de elementos de *gamificação* junto a aprendizes de dois cursos de graduação na área de informática de uma faculdade de tecnologia. Para tanto, as disciplinas de língua inglesa e linguagens de programação computacionais foram mobilizadas, resultando não apenas em atividades didáticas interdisciplinares, mas também, e especialmente, em um espaço de reflexão entre as docentes e pesquisadoras deste estudo sobre questões importantes na área de formação continuada de professores em relação às necessidades, crenças e identidade dos nossos alunos para então revisitar nossa prática pedagógica.

Referências

BARCELOS, A.M.F. **A cultura de aprender línguas (inglês) de alunos no curso de letras.** Dissertação (Mestrado em Linguística Aplicada) – Instituto de Estudos da Linguagem, UNICAMP, Campinas, 1995.

_____. Metodologia de pesquisa das crenças sobre aprendizagem de línguas: estado da arte. **Revista Brasileira de Linguística Aplicada**, v.1, n.1, p.71-92, 2001.

_____. **Researching beliefs about SLA: A Critical Review.** In: KALAJA, P., BARCELOS, A.M.F.(Orgs) **Beliefs about SLA: New Research Approaches.** Kluwer Academic Publishers, 2003.

_____. **As crenças de professores a respeito das crenças sobre aprendizagem de línguas de seus alunos.** In: GIMENEZ, T. (Org.) **Ensinando e aprendendo inglês na universidade: formação de professores em tempos de mudança.** Londrina: Abrapui, 2003, p.55-65.

_____. **Teachers' and Students' Beliefs within a Deweyan Framework: conflict and influence.** In: KALAJA, P., BARCELOS, A.M.F (Orgs) **Beliefs about SLA: New Research Approaches.** Kluwer Academic Publishers, 2003

DEWEY, J. **Vida e Educação.** São Paulo: Nacional. 1959a.

FREIRE, P. **Pedagogia da Autonomia.** 36. ed, São Paulo: Paz e Terra, 2009.

HUTCHINSON, T; WATERS, A. **English for specific purposes.** 19.ed. UK: Cambridge University Press, 2004.

LUVIZARI, L. H., **Crenças na formação reflexiva de uma professora de inglês da rede pública.** Dissertação de mestrado. Programa de Pós graduação em Estudos Linguísticos. Universidade Estadual Paulista, São José do Rio Preto, 2007.

FARDO, M. L. A gamificação aplicada em ambientes de aprendizagem **Novas Tecnologias na Educação** V. 11 Nº 1, julho, 2013.

MORAN, J. M. **A educação que desejamos: novos desafios e como chegar lá.** 5. ed. Campinas: Papirus, 2014

MORAN, J. M. **Convergências Midiáticas, Educação e Cidadania: aproximações jovens.** Coleção Mídias Contemporâneas. Vol. II] Carlos Alberto de Souza e Ofelia Elisa Torres Morales (orgs.). PG: Foca Foto-PROEX/UEPG, 2015.

NUNAN, D. **Second Language Teacher Education.** New York: Cambridge University Press, 1990.

SANTOS, R. O., **Level Up: Plataforma de Apoio ao Ensino da Língua Inglesa da Fatec Rio Preto.** Trabalho de Graduação em Tecnologia em Informática para Negócios. Fatec Rio Preto, 2016.

VIANNA, Y. [et al.]. **Gamification, Inc : como reinventar empresas a partir de jogos** — 1. Ed. – Rio de Janeiro : MJV Press, 2013.

VIEIRA-ABRAHÃO, M.H. Uma abordagem reflexiva na formação e no desenvolvimento do professor de língua estrangeira. **Contexturas**, v.5, p. 153-160. 2000-2001

ZEICHNER, K M.; LISTON, D. P. **Reflective Teaching: an introduction.** New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, Publishers, 1996.

ZEICHNER, K. M. **Educating reflective teachers for learner centered-education possibilities and contradictions.** In: GIMENEZ, T.N. Ensinando e aprendendo inglês na universidade: formação de professores em tempos de mudanças/ XVI Encontro Nacional de professores Universitários de Língua Inglesa; organizadora: Telma Gimenez – Londrina: ABRAPUI, 2003.