

II SEMINÁRIO ESTADUAL PIBID DO PARANÁ

Anais do Evento



Foz do Iguaçu | 23 e 24 | Outubro 2014

ISSN: 2316-8285



unioeste

Universidade Estadual do Oeste do Paraná
PRÓ-REITORIA DE EXTENSÃO



UNILA

Universidade Federal
da Integração
Latino-Americana

UTILIZANDO A PLATAFORMA FAZGAME NO ENSINO DE LÍNGUA INGLESA: PRIMEIRAS EXPERIÊNCIAS

Nicolas de Oliveira Santos¹
Atef El Kadri²
Luiz Rafael Coppi Candido³
Michele Salles El Kadri⁴

Resumo: A literatura tem reportado grandes vantagens em se utilizar jogos no ensino de línguas. Neste trabalho, apresentamos os jogos educacionais produzidos por um grupo do Pibid de Letras-Inglês da UEL por meio da plataforma Faz Game bem como analisamos as potencialidades e limitações da plataforma para o ensino de Língua Inglesa. Os resultados apontam que entre os aspectos positivos estão a possibilidade de (a) desenvolver a escrita criativa em Língua Inglesa e propostas interdisciplinares; (b) a aprendizagem de conteúdo significativo que seja de interesse do aluno e (c) oferecer jogo educacional como suporte ao conteúdo estudado na disciplina de LI. Entre as limitações da plataforma, figuram o fato de (a) não haver trilha sonora, (b) possuir poucos cenários, personagens; e pouca jogabilidade (falta de interação e contextos de imersão), (c) não possibilitar o uso de termos essenciais para jogos de transformação social (como por exemplo, o termo *gay*).

Palavras-chave: FazGame. Ensino de línguas. PIBID.

Introdução

2527

Por muito tempo os pesquisadores têm procurado as vantagens da tecnologia para o ensino de línguas. De fato, cada método e teoria de aprendizagem encontrou suporte em um aparato tecnológico. Com a teoria sociocultural para o aprendizado de línguas, que enfatiza a natureza contexto situada e mediada da atividade mental (VYGOSTKY, 1978) e acredita que o aprendizado de línguas ocorre das interações entre os aprendizes com as outras pessoas e com o contexto social mediado por ferramentas (linguagem, tecnologias), os vídeo-games tem recebido destaque no ensino de línguas. Assim, impulsionados pela grande gama de literatura sobre o uso de vídeo-games no ensino de línguas (GEE, 2008) e pela teoria sociocultural para a aprendizagem de línguas (LANTOLF; THORNE, 2007), um dos objetivos do subprojeto de Letras Inglês da universidade Estadual de Londrina foi estudar o potencial de jogos no ensino de LI.

Os MMOs (*massive multiplayer Online games*) tem tido especial atenção neste cenário por seu potencial de interação e imersão que possibilitam. Isso porque entre as tecnologias disponíveis, os vídeo-games e mundos virtuais são vistos como ricos potenciais para fornecer

¹ Graduando em Letras-Inglês, Universidade Estadual de Londrina, nicolas_nicknos@hotmail.com

² Graduando em Letras-Inglês, Universidade Estadual de Londrina, elkadriatef@yahoo.com.br

³ Graduando em Letras-Inglês, Universidade Estadual de Londrina, luizrafael1985@hotmail.com

⁴ Doutora em Estudos da Linguagem, Universidade Estadual de Londrina, misalles@yahoo.com.br

oportunidades para o desenvolvimento linguístico (GEE, 2008). Diversos autores têm ressaltado seu potencial para o desenvolvimento da língua (GEE, 2008; PETERSON, 2012; RAMA, BLACK, WARSCHAUER, 2012), principalmente no que se refere aos jogos conhecidos como MMOs (*massively multiplayer online games*). MMOs são ambientes em gráficos 3D nos quais muitos jogadores de locais distintos podem navegar no espaço do jogo e interagir por meio de personagens digitais chamados de AVATAR. Os MMOs possuem *real time based interaction* por meio de chats ou conversas orais e espaços virtuais baseados em temas. Neles, indivíduos podem criar oportunidades de objetos virtuais e assumir uma identidade única por meio do avatar, que permitem o desenvolvimento do ‘caráter’ do personagem e investimento emocional do jogador por meio das oportunidades de interação. Assim, promovem a imersão na língua alvo e a colaboração por meio dos *guilds* (clãs). Assim, oferecem oportunidade para a interação informal e contextualizada na língua alvo do aprendiz, incluindo a interação com falantes nativos.

A literatura tem reportado grandes vantagens em se utilizar jogos no ensino de línguas. Assim, têm se relatado que MMOS (a) Promovem motivação e engajamento (THORNE, 2008; THORNE, BLACK, SYKES, 2009); (b) melhoram o uso de vocabulário (BYTHEWAY, 2011; RANKIN et al, 2009); (c) Expandem as oportunidades de comunicação intercultural (THORNE, 2008); (d) permitem o engajamento em interação social colaborativa (PETERSON, 2012); (e) Criam Relações baseadas em amizade e reciprocidade (PETERSON, 2012); (f) Criam esferas de baixo nível de stress; (g) Desenvolvem oportunidades para desenvolvimento da língua e habilidades de letramento conforme criam se comunidades e desenvolvem relações interpessoais (PETERSON, 2010; RAMA ET AL., 2009); (h) Motivam aprendizes de línguas a continuar na atividade comunicativa (RAMA ET AL., 2009) e (i) permitem acesso á diversos grupos, extensa oportunidade de participar na construção da negociação: desenvolvimento de competência comunicativa (STEINKUEHLER, 2007; RAMA ET AL., 2009).

Contudo, nossa observação nas escolas públicas permitiu verificar que, no momento, não há condições físicas (acesso a internet rápida e bons computadores) que nos permitem utilizá-los com os alunos. Desse modo, tentamos buscar opções que nos permitiam levar o potencial dos jogos para a sala de aula. Neste sentido, a teoria de *gamificação* tem proporcionado possibilidades. Gamificação é aqui entendida como o uso de elementos dos games em contextos distintos, não necessariamente com tecnologia.

Nosso grupo, entretanto, optou por buscar e utilizar uma plataforma educacional – conhecida como FAzGAmE - para trazer elementos de games para a sala de aula. Neste trabalho, portanto, apresentamos a proposta de um grupo do Pibid Letras-Inglês da UEL e em seguida, apresentamos brevemente a plataforma e finalizamos apresentando e refletindo sobre os jogos produzidos pelos integrantes do grupo.

Desenvolvimento: a proposta de um grupo do Pibid de Letras-Inglês da UEL

Assim, o objetivo da nossa proposta é, de fato, aliar o ensino de língua inglesa com propostas de gamificação e posicionar os alunos da educação básica como produtores de seus próprios jogos. Para isso, temos a seguinte proposta de atuação:

Ações	2014	2015
Estudo sobre vídeo-games e gamificação	X	
Experenciar a produção de vídeo games enquanto aprendizes de línguas - RPG maker e FazGAmE	X	
Criação e desenvolvimento do <i>Game Club</i>	X	
Refletir sobre as potencialidades de se produzir um jogo em LI	X	
Utilizar os games no ensino de LI		X
Oficinas sobre produção de games e narrativas em LI		X
Desenvolvimento de pedagogia de projetos no ensino de LI com uso de jogos educacionais		X

2529

Tabela 1: cronograma de ações Pibid-Letras Inglês

Neste trabalho, contudo, focamos nossa apresentação no relato da experiência na produção de vídeo games por meio da Plataforma FazGame. Desse modo, apresentamos brevemente a plataforma e em seguida, apresentamos alguns dos jogos produzidos até o momento e nossa visão sobre as potencialidades e limitações dessa plataforma.

Plataforma FazGame

Estrutura do Faz Game permite trabalhar com os elementos básicos de um game: desafio, diversão, níveis de dificuldade. Para a criação de um jogo educacional, os alunos precisam desenvolver uma narrativa para o jogo que envolva o estabelecimento de uma missão, objetivos e ações. As figuras abaixo



representam essa estrutura. Além disso, ao criar esta estrutura, o aluno ou professor que está desenvolvendo o game precisa organizar a narrativa criada com os personagens e interligá-los com seus objetivos e ações, ou seja, precisa desenvolver raciocínio lógico. A figura ao lado permite exemplificar a lógica Aplicada ao Game.

Segundo os criadores da plataforma, os benefícios do FAZGAME para o ambiente de aprendizagem. Para eles, os jovens aprendem a desenvolver projetos, desenvolver a escrita criativa, o raciocínio lógico, a colaborar, a utilizar tecnologia e a solucionar problemas.

Os primeiros jogos criados pelos bolsistas do PIBID para o ensino de LI

Na nossa primeira experiência na produção de jogos e até a data de escrita deste artigo, 8 jogos foram criados com o uso da plataforma FazGame. Para a produção dos jogos, os membros dos grupos participaram de uma oficina com os produtores da plataforma para aprenderem a manuseá-la.

Em seguida, a proposta foi se vincular ao *Games for Change Latin America*. Segundo o próprio site do movimento, O *Games for Change Latin America* é a primeira rede latino-americana para pesquisar, inovar e valorizar a relação entre jogos, aprendizagem e transformação social. Tem como objetivo promover a pesquisa, a criação, a aplicação e a disseminação de jogos digitais que transformem positivamente a sociedade, a educação, a economia, o ambiente e a cultura. Fundada em 2004 nos EUA, a Games For Change⁵ tornou-se a organização sem fins lucrativos de referência sobre os jogos com potencial de impacto social positivo. Desse modo, os jogos teriam como base a questão da transformação social por meio do uso da língua inglesa. A tabela abaixo demonstra os jogos com seus temas, objetivos e potencial para aprendizagem.

2530

Título	Tema	Objetivo
The Br Murger	Decision making	Desenvolver a tomada de decisão
No water	Meio ambiente	Conscientizar sobre questões ambientais
Money War	Capitalismo	Conscientizar sobre capitalismo
Cyberbulling	Cyberbulling	Conscientizar sobre cyberbulling
Be happy, Shine!	Homofobia	Conscientizar sobre homofobia

⁵ Sob direção de Gilson Schwartz, professor do Departamento de Cinema, Rádio e TV da ECA-USP a Games For Change Latin America objetivam promover a convergência entre ludicidade, educação, tecnologia, sustentabilidade, empreendedorismo e transformação social.

Slutwalk	Marcha das Vadias	Colaborar na organização do movimento “Marcha das Vadias”
Pain = Understanding	Poluição	Conscientizar sobre questões ambientais
Feminism	Feminismo	Conscientizar sobre feminismo

Tabela 2: jogos criados na plataforma FazGame

Conclusão e desafios futuros

Nesta primeira experiência ao utilizar a plataforma FazGame enquanto usuários, os membros do grupo apontam, como aspectos positivos a possibilidade de (a) desenvolver a escrita criativa em LI; (b) desenvolver propostas interdisciplinares; (c) a aprendizagem de conteúdo significativo que seja de interesse do aluno e (d) oferecer jogo educacional como suporte ao conteúdo estudado na disciplina de LI.

Contudo, os membros acreditam que as limitações da plataforma estão no sentido de (a) não haver trilha sonora, (b) possuir poucos cenários e personagens; (c) possuir pouca jogabilidade, ou seja, falta de interação e contextos de imersão, (d) não possibilitar o uso de determinadas palavras que seriam essenciais para jogos de transformação social (como por exemplo, o termo *gay*). Desse modo, a plataforma está longe de oferecer as vantagens dos MMOs, conforme reportado na literatura.

Em suma, os membros entendem os jogos criados como não tendo o fator “*appealing*”, responsável por prender a atenção do jogador para o jogo, e o motivando para continuar a jogar (GEE, 2006). Desse modo, acredita-se que a plataforma não seria um instrumento apropriado se entender os alunos somente como consumidores (ou seja, jogadores) desta mídia. Seu potencial no ensino de LI, contudo, pode vir a ser ao posicionar os alunos da educação básica como produtores de jogos educacionais em que eles tenham que buscar um conteúdo significativo e escrever em LI. Nossa próxima ação, portanto, será oferecer oficinas nas escolas públicas com o uso dessa plataforma para que alunos da educação básica produzam seus próprios games.

Referências

GEE, J. P. **Good video games and good learning: collected essays on video games, learning and literacy**. New York, Lang, 2007.

VYGOTSKY, L. S. **Mind in society: the development of higher psychological processes.** Cambridge: Harvard University Press, 1978.

LANTOLF, J.; THORNE, S. L. Sociocultural theory and Second Language learning. In: VAN PATTEN; WILLIAMS, J. **Theories in Second Language Acquisition**, (pp. 201-224). Mahwah, NJ: Lawrence, Erlbaum.

PETERSON, M. **Learner interaction in a massively multiplayer online role playing game (MMORPG): A sociocultural discourse analysis.** Re(CALL), 24(3), 361-380,2012.

RAMA, P. S., BLACK, R. W., ES, E. S., WARSCHAUER, M. **Affordances for second language learning in World of Warcraft.** Re(CALL), 24(3), 322-338, 2012.

ZICHERMANN, G; CUNNINGHAM, C. **Gamification by design: Implementing game mechanics in web and mobile apps.** " O'Reilly Media, Inc.", 2011.