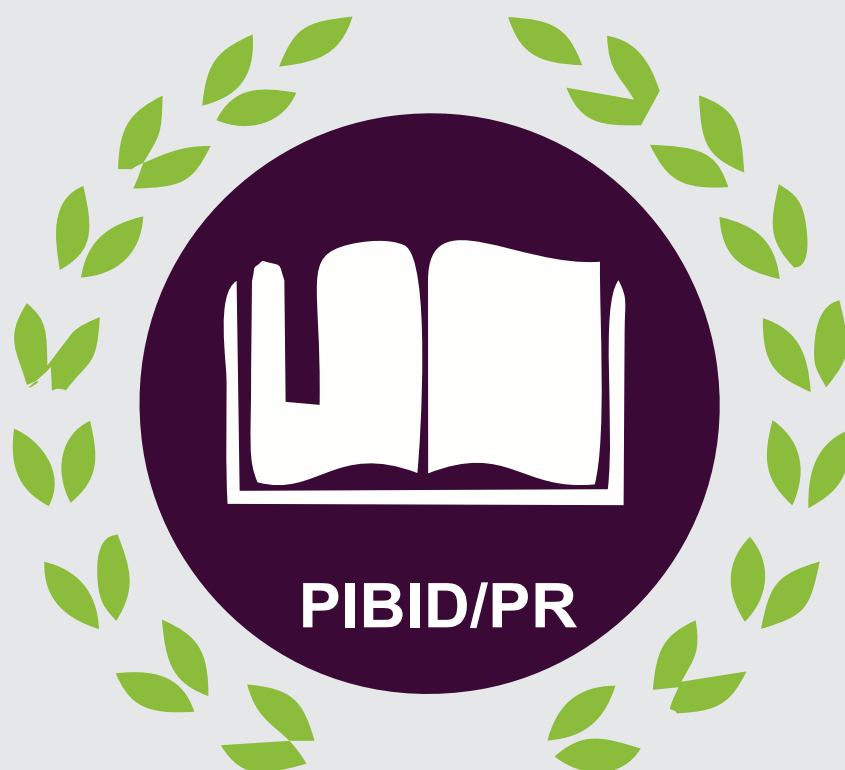


II SEMINÁRIO ESTADUAL PIBID DO PARANÁ

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

VISÃO DOS ALUNOS DA ESCOLA PÚBLICA SOBRE VÍDEO GAMES NO ENSINO DE LÍNGUA INGLESA E A PROPOSTA COM O RPG MAKER

Felipe Sousa Adati¹
Juliana Cristini Moreira Sanches²
Patrick Ishizaki Rosa Perez Kaway³
Michele Salles El Kadri⁴

Resumo: Muitos autores tem defendido o uso de MMOS (*massive multiplayer online games*) na aquisição de uma segunda língua (RAMA ET AL., 2009; PETERSON, 2012). Desse modo, este trabalho objetiva relatar a visão dos alunos sobre videogames e ensino de línguas. Para tanto, analisamos as narrativas produzidas pelos alunos por meio da Análise de Conteúdo (BARDIN, 1977). A coleta dos dados foi realizada em uma sala de 3º ano de um Colégio Estadual de Londrina. Os resultados apontam que os estudantes (a) acreditam que o desenvolvimento da língua pode ser desenvolvido através dos jogos; (b) relatam que o interesse pela língua é maior nos jogos, do que na escola, (c) acreditam que o vocabulário aprendido está intrinsicamente ligado ao tipo de jogo ao qual se joga, e que (d) os MMOs parecem ser jogos que mais oferecem vantagens.

Palavras-chave: Vídeo-games. Ensino de línguas. Visão dos alunos.

Introdução

Com o desenvolvimento e a popularização das tecnologias, houve uma grande potencialização de seus usuários. Com esse desenvolvimento, os jogos eletrônicos vêm sendo cada vez mais produzidos, seu público alvo tende a aumentar e se diversificar gradativamente. Assim, tem havido muito interesse durante os últimos anos, em relação ao que bons jogos eletrônicos e tipos relacionados de simulações podem transformar o aprendizado dentro e fora das escolas (GEE, 2008). Autores tem afirmado que os jogos auxiliam na alfabetização, na resolução de problemas e ajudam a testar hipóteses, além de afirmarem que os jogos preparam os jogadores para o mercado de trabalho que exige uma mão-de-obra especializada (GEE, 2008).

Também baseado nessa perspectiva, muitos autores tem defendido o uso de MMOS (*massive multiplayer online games*) na aquisição de uma segunda língua pois contribuem para a melhora do uso de vocabulário (BYTHEWAY, 2011; RANKIN et al, 2009), expandem as oportunidades de comunicação intercultural (THORNE, 2008), permitem que aprendizes se engajam em interação social colaborativa (PETERSON, 2012) e criam relações baseadas em

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

² Graduando em Letras-Inglês, Universidade Estadual de Londrina, weoweaju@gmail.com

³ Graduando em Letras-Inglês, Universidade Estadual de Londrina, patrickishizaki@gmail.com

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

amizade e reciprocidade (PETERSON, 2012) em esferas de baixo nível de stress (PETERSON, 2012).

Levando em consideração essa literatura da área, tivemos o interesse de ouvir os alunos de uma escola pública sobre a questão. Desse modo, este trabalho objetiva relatar a visão dos alunos sobre videogames e ensino de línguas.

Desenvolvimento

Um dos gêneros de jogos eletrônicos que tem ganhado destaque são os MMOs. Assim como outros jogos, ele também possui características com grande potencial para a aprendizagem e seus traços particulares propiciam a aquisição de línguas.

MMOGs 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 das *guilds* (clãs) e oferecem oportunidade para a interação informal e contextualizada na língua alvo do aprendiz, incluindo a interação com falantes nativos.

2567

A literatura tem reportado grandes vantagens em se utilizar jogos no ensino de línguas. Têm se relatado que MMOS (a) promovem motivação e engajamento (THORNE, BLACK, SYKES, 2009), (b) desenvolvem oportunidades para desenvolvimento da língua e habilidades de letramento conforme criam se comunidades e desenvolvem relações interpessoais (PETERSON, 2010; RAMA ET AL., 2009); (c) motivam aprendizes de línguas a continuar na atividade comunicativa (RAMA ET AL., 2009) e (d) permitem acesso á diversos grupos, extensa oportunidade de participar na construção da negociação: desenvolvimento de competência comunicativa (RAMA ET AL., 2009).

Segundo Rama et al (2012) e Peterson (2012), as vantagens do uso de MMOs ocorre porque esses jogos promovem a interação entre os jogadores de níveis diferentes e a partir disso desenvolve a motivação dos jogadores. Além disso, há imersão do jogador dentro de um contexto em que ele faz o uso real da língua, o qual ajuda em seu desenvolvimento linguístico. O “appealing” (enredo, música, jogabilidade, crescimento e desenvolvimento do personagem) do jogo ajuda o jogador a se motivar e querer jogar cada vez mais. Soma-se a

essas vantagens o fato do jogo criar um espaço de aprendizagem onde as afinidades e interesses são compartilhados, facilitando assim a interação entre os jogadores. Para os autores, a criação de “avatares” traz ao jogador uma anonimidade, fazendo assim com que o jogador aumente sua tomada de risco e interação com os outros personagens (RAMA et al, 2012; PETERSON, 2012). Esta pesquisa é, portanto, uma pesquisa qualitativa que analisa as narrativas produzidas pelos alunos por meio da Análise de Conteúdo (BARDIN, 1977). A coleta dos dados foi realizada em uma sala de 3º ano de um Colégio Estadual de Londrina. Para a coleta de dados, primeiro, perguntamos oralmente (1) quais destes já jogaram videogames; (2) Quais jogavam em inglês e (3) Dentre os que responderam positivamente, pedimos para que escrevessem pequenas narrativas sobre seus aprendizados de inglês com o uso de videogames. Dos 25 alunos presentes, 11 informaram que jogavam e dentre esses, 10 entregaram os textos.

A visão dos alunos

A análise indutiva dos dados permitiu o levantamento de 3 questões centrais nas narrativas dos alunos: a) Desenvolvimento da proficiência em língua inglesa, (b) Desenvolvimento de habilidades sociais e c) Comparação com a aprendizagem por meio de video-games x escola.

a) Desenvolvimento da proficiência em LI

A partir da análise das narrativas foi possível observar que os alunos relatam terem desenvolvidos suas habilidades com a língua inglesa, em diversos níveis, como demonstram os excertos abaixo:

Aluno A: "...No começo não entendi muito bem o inglês, mas com o tempo fui aprendendo, não sei tão bem o inglês mas o suficiente para conversar sobre alguns temas."

Aluno B: "Com os jogos que uso normalmente são em inglês na maior parte, não entendo tudo mas o suficiente para ter uma noção de como funciona e como se deve jogar."

Aluno D: "Com os vídeo games e jogos que joguei aprendi muitas palavras em inglês, básicas e umas até difíceis..."

Aluno F: "...algumas palavras que eu desconhecia, aprendi jogando..."

Aluno G: "Algumas palavras utilizadas quando se inicia ou se encerra um jogo... aprendi palavras em que eu não conhecia..."

b) Desenvolvimento de habilidades sociais

Em relação ao desenvolvimento de habilidades sociais, os alunos que jogam MMOS relatam que por meio de jogos desenvolveram a união, trabalho em equipe, amizades e a concentração dos estudantes, como também podemos notar nos excertos abaixo:

Aluno A: "...jogo o tão famoso e falado TIBIA, desde 2006 jogo, com ele fiz muitas amizades internacionais como por exemplo: Canada, EUA, França, Polônia entre outras."

ALuno F: "Jogar jogos tais como DOTA e LOL, me ensinaram a união, trabalho em equipe, (...), fazer amizades, ficar mais focado, são coisas que aprendi jogando."

Contudo, aqueles que jogam jogos que não permitem a interação entre pares relatam aprendizagem mais pautada em vocabulário específico, como é o caso, por exemplo, da aluna abaixo:

Aluno C: " Com os jogos de video game eu aprendi algumas expressões como "start", "pause", "finish" entre outros que são pontos de ajuda para os jogos de corrida e ação. Nos jogos de menina para vestir as bonecas descobri nomes de acessórios que me são uteis até hoje."

2569

c) Comparação da aprendizagem de LI em Vídeo games x escola

Pode-se observar também que para alguns alunos, a aprendizagem através dos vídeos-games é apontada como sendo mais interessante/aproveitável do que na escola.:

Aluno E: "Aprendi mais no jogo que no colégio, porque é uma coisa que eu gosto, e o videogame ajudou mais, no colegio os professores passam demais e ensina nada, em jogos é muito facil sabe e mais legal.

Conclusão

A análise da visão dos alunos sobre a aprendizagem de LI nos permite apontar que os estudantes (a) acreditam que o desenvolvimento da língua pode ser desenvolvido através dos jogos; (b) relatam que o interesse pela língua é maior nos jogos, do que na escola, (c) acreditam que o vocabulário aprendido está intrinsicamente ligado ao tipo de jogo ao qual se joga, e que (d) os MMOs parecem ser jogos que mais oferecem vantagens. Desse modo,

podemos salientar que os resultados nas narrativas dos alunos corroboram as pesquisas na área.

Levando em conta esta pesquisa, apresentaremos nesta comunicação as possibilidades do uso de RPG Maker para o desenvolvimento de LI bem como nossa proposta criada com esta ferramenta.

O RPG Maker é uma plataforma online em que você pode criar seus próprios **jogos** de RPG através de um editor que vem sendo desenvolvido há anos para facilitar a vida de quem não entende de programação. Ele inclui recursos gráficos, telas de batalha e outros dados. O jogo que criamos nesta plataforma e que pretendemos utilizar com os alunos da educação básica no próximo ano, se intitula como Babel. Neste jogo temos Babel como um mago o qual quer fazer com que todos possuam a mesma sua língua (inglês) e para isso cria um feitiço, o qual não é feito corretamente, fazendo com que todos possuíssem uma língua diferente. Para continuar com seu plano o mago cria Pitá, um ser que irá ajudá-lo a completar seu plano. Após muitos problemas encontramos um mundo onde existem várias línguas diferentes, e cada uma se demonstra tão importante quanto a outra.

Referências

2570

BARDIN, L. **Análise de conteúdo**. Lisboa: Persona, 1977.

BYTHEWAY, J. **Vocabulary learning strategies in massively multiplayer online role-playing games: a thesis submitted to the Victoria University of Wellington in partial fulfilment of the requirements for the degree**. Unpublished Masters Thesis. 2011

GEE, J. P. **Game-Like Learning An Example of Situated Learning and Implications for Opportunity to Learn**. Disponível em: <http://www.jamespaulgee.com> 2008

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.

RANKIN, Y. A., MORRISON, D., MCNEAL, M., GOOCH, B., and SHUTE, M. W. **Time will tell: in-game social interactions that facilitate second language acquisition**. In: Young, R. (ed.), *Proceedings of the 4th international conference on foundations of digital games*. New York: ACM, 161-168. 2009

THORNE, S. L. **Transcultural communication in open Internet environments and massively multiplayer online games**. In: Magnan, S. (ed.), *Mediating Discourse Online*. Amsterdam: John Benjamins, 305-327. 2008