

Criação de jogos: uma experiência para o ensino de inglês de forma remota

Autor: Cicero Nestor Pinheiro Francisco

Email: professornesstor@gmail.com

Introdução:

Este trabalho visa descrever uma experiência para o ensino de língua inglesa a partir do desenvolvimento de jogos digitais. Nossos trabalhos foram realizados na Escola de Referência em Ensino Médio (EREM) Maria Auxiliadora Liberato, na cidade de Caruaru (PE), em uma disciplina eletiva proposta para alunos do segundo ano. Nossa proposta pedagógica foi a Aprendizagem Baseada em Problemas (ABP) sugerida por Deslille (1997).

Ao se trabalhar com a língua inglesa várias abordagens pedagógicas são possíveis. Adotamos o termo abordagem na perspectiva de Leffa (2016), assumindo que a abordagem para trabalho com a língua inglesa pode conter vários métodos ou estratégias de ensino.

Devido à pandemia, o ensino remoto configurou-se como única saída para que os professores não parassem as atividades pedagógicas e, ao mesmo tempo, garantissem o direito à educação de seus respectivos estudantes. A questão que nos motivou para a escolha da ABP foi a tentativa de mitigar as dificuldades relatadas pelos alunos quando do estudo da língua inglesa. O medo do novo, a insegurança para o uso da língua, entre outras questões fazem com que os estudantes sintam-se, por vezes, desmotivados para participar das aulas – fato que acontece nas aulas presenciais, acentuado pelas atividades remotas de ensino.

Isto posto, este trabalho foi desenvolvido para garantir que as aulas de língua inglesa não parecessem intimidadoras aos alunos, uma vez que o foco da atenção deles estava voltado para um objetivo primeiro: a construção de um jogo. Como demais objetivos, os estudantes concentraram-se no uso da língua (desenvolvendo diálogos dentro do jogo) e na aplicação de várias modalidades de linguagem para a adequação da narrativa, tais como cores, sons, configuração dos movimentos dentro do jogo, entre outras, promovendo a inserção de trabalhos com multiletramentos (ROJO; MOURA, 2012).

O resultado deste trabalho foi a participação ativa dos estudantes na criação de um jogo que pode ser trabalhado com outras turmas a fim de desenvolver uma experiência lúdica para o estudo da língua inglesa (GEE, 2008).



XVII CONGRESSO
INTERNACIONAL
DE TECNOLOGIA
NA EDUCAÇÃO

Dilemas e desafios de um futuro presente: o que esperar da educação?

22 e 23 | setembro | 21

Escolhendo a plataforma para o desenvolvimento dos jogos:

Atualmente, é possível encontrar diversas plataformas para o desenvolvimento de jogos. Dessa forma, alguns pontos tiveram que ser considerados nessa escolha: a) não exigir conhecimentos avançados em programação; b) ser gratuita; c) oferecer versões para computador e, sobretudo, para celular.

Diante dessas necessidades, fizemos uma pesquisa e identificamos que a plataforma Struckd¹ atendia às nossas necessidades. Nessa plataforma os elementos (chamados *assets*) já vêm pré-programados, sendo função dos criadores dos jogos combinar essa pré-programação na *engine* do jogo. O único requisito é que esse aplicativo seja instalado nos aparelhos (celulares ou computadores) para que seja possível a programação e o posterior uso do jogo.

Com o uso dessa plataforma foi possível escolher personagens, criar ambientes, configurar os níveis de dificuldades do jogo, inserir sons, etc.

Programando com os estudantes:

Ao anunciar o objetivo da disciplina eletiva, os estudantes mostraram-se surpresos e animados com a possibilidade de criarem seus próprios jogos. Eles destacaram o fato de serem consumidores de jogos e de que a experiência de criar um jogo, apesar de nova, seria muito estimulante para o estudo da língua inglesa (a ser inserida na narrativa do jogo).

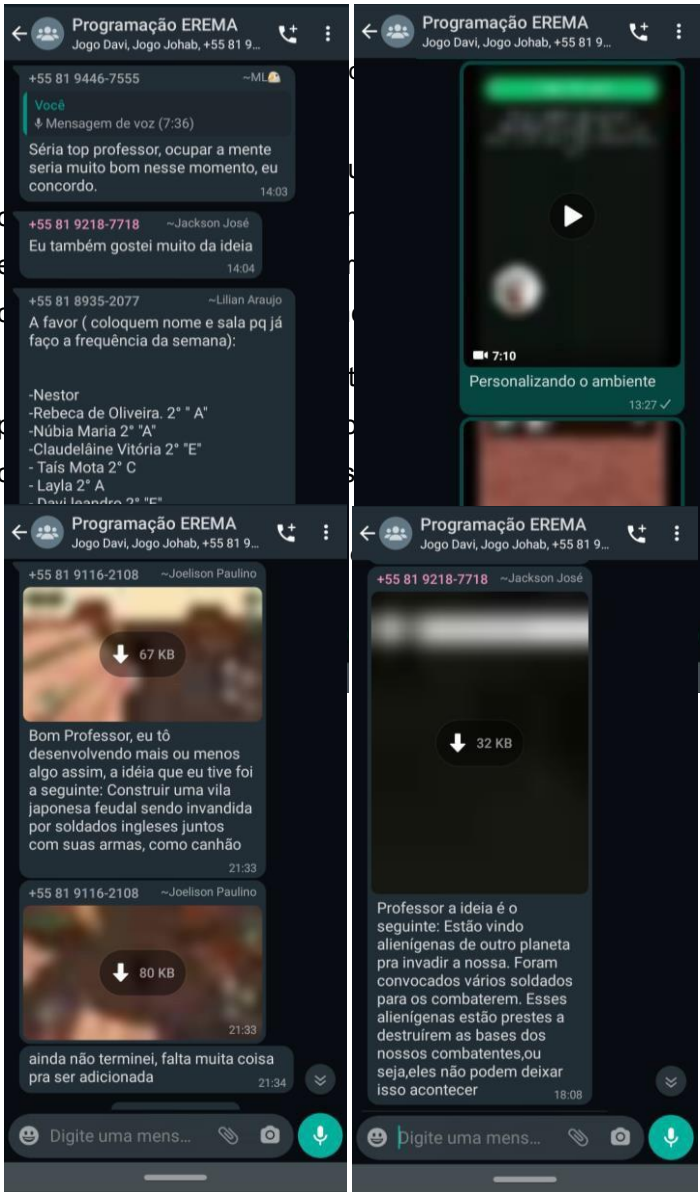
Destacamos que o trabalho proposto durou cerca de quatro meses se considerarmos a criação da proposta até a finalização da disciplina eletiva, tendo como culminância a apresentação dos jogos produzidos.

Uma outra questão apontada foi que essa proposta de trabalho serviria como uma forma de ocupar a mente, uma vez que o *lockdown* imposto por causa da pandemia interferiu na rotina de todos (conforme pode ser visto no comentário de uma aluna na imagem 01, a seguir).

Todos os trabalhos foram desenvolvidos de forma remota usando o aplicativo do WhatsApp, a partir do qual vídeos instrucionais de como trabalhar na plataforma Struckd eram enviados para toda a turma (conforme pode ser visto na imagem 02, a seguir).

Na primeira fase dos trabalhos com a plataforma de desenvolvimento dos jogos vídeos instrucionais foram enviados pelo professor e os estudantes testavam as configurações mostradas em seus próprios dispositivos.

¹Disponível em: <https://struckd.com/> .



pp. Dados do pesquisador, 2021.

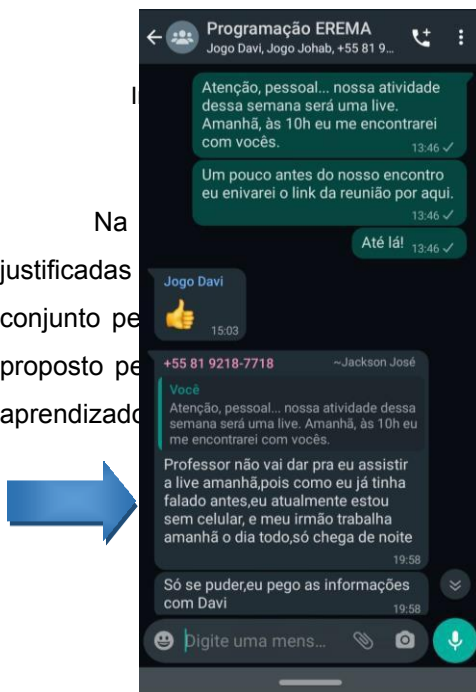
o aprendizado ocorria em parceria com instruccionais (conforme imagem 02) os não e usavam o grupo de WhatsApp para e observar uma variedade de propostas entos até então adquiridos pelos alunos,

de jogos. Dados do pesquisador, 2021.

Durante a realização das atividades o professor deixou os estudantes livres para escolherem o tipo de jogo que iriam programar e, a partir dessa estratégia, não só várias propostas surgiram, como também elas iam sendo modificadas ou até mesmo abandonadas quando da execução das atividades.

Os estudantes programavam uma parte do jogo e depois executavam o que haviam programado para conferir se o resultado alcançado era o pretendido.

Alguns problemas aconteceram durante a execução dos trabalhos, alguns alunos abandonaram seus projetos e até houve desistência de participação na eletiva, no entanto, o maior problema que enfrentamos foi a falta de equipamento adequado (celulares com boa configuração para rodar o programa), falta de uma internet de melhor qualidade ou mesmo de computadores em que os alunos pudessem realizar suas atividades – fato que pode ser comprovado no comentário da imagem a seguir (vide seta).



... dificuldade do estudante. Dados do pesquisador, 2021.

Na justificadas conjunto pe proposto pe aprendizado

... minimizar as dificuldades enfrentadas ausências eram

... tipo eram incentivados e os prazos eram negociados em

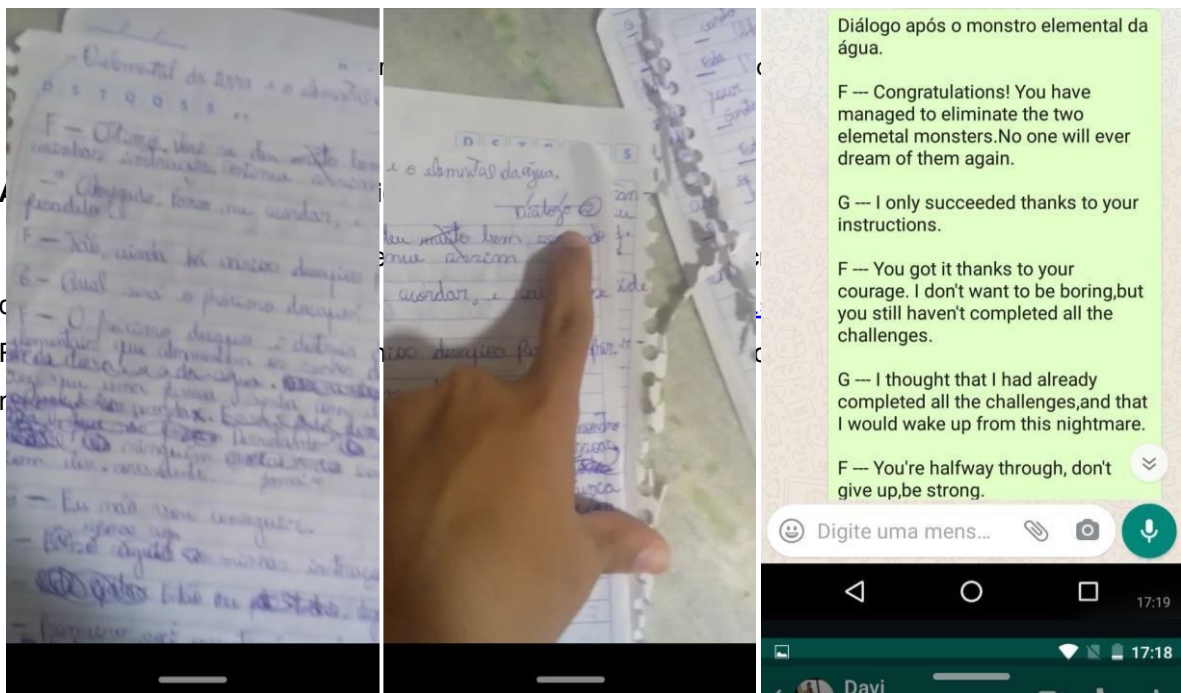
... do isso visando promover o protagonismo discente, como

... do estado o que resulta em uma maior motivação para o

Produzindo em língua inglesa

Para a inserção da narrativa em inglês no ambiente do jogo (requisito feito para todos), os estudantes pensavam em instruções, diálogos, placas indicativas e escreviam suas ideias, primeiramente em língua portuguesa (como pode ser visto nas imagens 06 e 07). Depois eles usaram dicionários *online* para realizar a tradução de seus textos.

Durante essa fase dos trabalhos era comum o surgimento de dúvidas quanto à redação e/ou adequação da mensagem para a língua inglesa, visto que os dicionários *online* nem sempre conseguem sugerir traduções adequadas aos contextos pretendidos. Nesses momentos o debate com o professor era intenso e a busca por informações sobre as estruturas, vocabulário e expressões em língua inglesa ganhavam uma importância ímpar, uma vez que os estudantes precisaram desses conhecimentos para completar a configuração do jogo. Depois das discussões, os estudantes digitavam as falas a serem inseridas no jogo e apresentavam-nas já em sua versão final (como pode ser observado na imagem 07).



As imagens a seguir ilustram, brevemente, a qualidade alcançada com a finalização dos trabalhos.



momentos de aprendizagem. A partir dessas observações comprovamos que a ABP mostou-se uma abordagem eficiente e eficaz para trabalhar com os jovens, sobretudo porque destaca a capacidade de uma aprendizagem ativo, iclusivo, respeitando as preferências dos estudantes em cada etapa pedagógica.

Com a execução desta atividade podemos falar em produtos finais (no plural), pois, além do jogo e do aprendizado motivado da língua inglesa, fica também a demonstração de que, com um pouco de esforço e de ousadia, a prática pedagógica pode ser transformada para ser significativa na vida dos estudantes.

Referências

DESLILE, Robert. **How to use problem-based learning in the classroom**. Virginia: ASCE, 1997.

GEE, James Paul. Learning and Games. **The Ecology of Games**: Connecting Youth, Games, and Learning. Cambridge, MA: The MIT Press, 2008. 21–40.

LEFFA, Vilson J. **Língua Estrangeira. Ensino e aprendizagem**. Pelotas: EDUCAT, 2016.

ROJO, Roxane Helena Rodrigue; MOURA, Eduardo. **Multiletramentos na escola**. São Paulo: Parábola, 2012.

MEIRA, Luciano; BLIKSTEIN, Paulo (orgs.). **Ludicidade, jogos digitais, e gamificação na aprendizagem**: estratégias para transformar as escolas no Brasil. Porto Alegre: Penso, 2020.