

II SEMINÁRIO ESTADUAL PIBID DO PARANÁ

Anais do Evento



Foz do Iguaçu | 23 e 24 | Outubro 2014

ISSN: 2316-8285

DANTAS- LONGHI, S. M. **Como os jogos podem revelar outras dimensões do trabalho do professor de língua estrangeira?** 2013. 330 f. Dissertação (Mestrado). Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências humanas. Universidade de São Paulo. São Paulo, 2013.

LIMA, S. de C. **Ensino de línguas mediado por computador: um estudo das propostas de atividades online para o ensino da compreensão e produção oral em língua inglesa.** 2012. 139 f. Tese (Doutorado). Centro de Humanidades. Universidade Federal do Ceará. Fortaleza, 2012.

SANTOS, R. B. dos. **As tecnologias e o ensino de inglês no século XXI: reflexos na atuação e na formação do professor.** 2009. 147 f. Dissertação (Mestrado em Educação Tecnológica). Centro Federal de Educação Tecnológica de Minas Gerais. 2009.

SANTOS, V. R. F. **Os jogos MMORPG como auxiliares no processo de aquisição de língua inglesa.** 2011. 121 f. Dissertação (Mestrado). Faculdade de Letras. Universidade Federal de Minas Gerais. Belo Horizonte, 2011.

SARNIGHAUSEN, V. C. R. **Revisão sistemática e metassíntese: medições de gases de efeito estufa (GEE) emitidos pela pecuária bovina brasileira.** 2011. 133p. Tese (Doutorado em Ciências) - Universidade de São Paulo, Piracicaba, 2011.

SILVA, P. R. M. da. **O impacto do vídeo no ensino do francês língua estrangeira.** 2011. 185 f. Dissertação (Mestrado). Faculdade de Ciências Humanas. Universidade Católica Portuguesa. 2011.

2556

WILLIAMS, D. Structure and competition in the US home video game Industry. **International Journal on Media Management**, 4.1, 2002, 41-54.

WILSON, J. Indie rocks! Mapping independent video game design. **Media International Australia, Incorporating Culture & Policy**, 115, 2005, 109.

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

VIDEOGAMES, GAMIFICATION E ENSINO DE LÍNGUAS NO PIBID: TEORIA E PRÁTICA

Felipe Trevisan Ferreira¹
Paola Rodrigues Figueira²
Atef El Kadri³
Michele Salles El Kadri⁴

¹ Graduando em Letras_Inglês, UEL, trevisanfelipe5@gmail.com

² Graduando em Letras_Inglês, UEL, pafigueira@hotmail.com

³ Graduando em Letras_Inglês, UEL, elkadriatef@yahoo.com.br

⁴ Doutora em Estudos da Linguagem, UEL, misalles@yahoo.com.br

Resumo: O uso de tecnologias como ferramenta auxiliadora em diversas práticas sociais tem sido cada vez mais recorrente. Neste contexto, os videogames e a teoria de *Gamification* têm sido constantemente mencionados. Assim objetivamos apresentar os pressupostos teórico-metodológicos da teoria de *Gamification* e do uso de *Massive Multiplayer Online Games* (MMOs) e discutir como esses pressupostos podem apresentar contribuições para o ensino de línguas, apresentando uma lista de critérios sobre esses pressupostos teórico-metodológicos para a produção de videogames no ensino de línguas (uma das propostas do PIBID de Letras-Inglês). Esta discussão embasa as propostas em andamento com o uso de videogames para o ensino de línguas do subprojeto do PIBID de Letras-Inglês.

Palavras-chave: Videogames. Gamificação. Ensino de línguas.

Introdução

Uma das primeiras atividades do subprojeto de Letras-Inglês da UEL foi observar aulas nas escolas públicas. Partindo de nossa observação, notamos o constante desinteresse dos alunos nas aulas. Assim, partimos para a discussão de possíveis alternativas para incentivar e motivar os alunos nas aulas de língua inglesa. Ao fazermos relação com as teorias que temos lido no curso de Letras, entramos em consenso que gostaríamos de desenvolver aulas baseadas na teoria sociocultural de aprendizagem, que tem reconhecido o papel da interação e da mediação nas aulas de línguas (LANTOLF; THORNE, 2007).

Além disso, percebemos como os alunos interagem e estão conectados com a tecnologia. Desse modo, pesquisadores têm concordado sobre a vantagem do uso das tecnologias na educação. Vários são os estudos capazes de apontar as contribuições que as novas tecnologias de informação e comunicação trazem aos educandos nos mais diversos contextos socioculturais. Assim, perguntamos a alguns alunos sobre as tecnologias que eles já usavam, e pudemos notar que todos têm celular com acesso à internet e fazem usos de aplicativos de jogos. Pesquisas realizadas por participantes do nosso grupo demonstrou que 99% dos alunos fazem uso de aparelhos tecnológicos e 40% jogam videogames.

O uso de tecnologias como ferramenta auxiliadora em diversas práticas sociais tem sido cada vez mais recorrente (GEE, 2008). Neste contexto, os *Massive Multiplayer Online Games* (doravante MMOs), ou seja, jogos online em que vários jogadores jogam juntos sincronicamente, e a teoria de *Gamification* têm sido constantemente mencionados. Neste trabalho, portanto, objetivamos: a) apresentar os pressupostos teórico-metodológicos da teoria de *Gamification* e do uso de MMOs para o ensino de línguas; b) discutir como esses pressupostos podem apresentar contribuições para o ensino de línguas; c) apresentar uma lista de critérios sobre esses pressupostos teórico-metodológicos para a produção de videogames no ensino de línguas (uma das propostas do PIBID de Letras-Inglês) e d) apresentar propostas em andamento com o uso de videogames para o ensino de línguas no contexto do PIBID.

Os dados sobre *Gamification* foram extraídos do material do curso *Gamification*, oferecido por Kevin Werbach, professor da Universidade da Pensilvânia, e os dados de MMOs de artigos produzidos sobre o seu uso no ensino de línguas.

Desenvolvimento: MMOs e o Ensino de Língua

A concepção de que os videogames possam ser ferramentas poderosas para objetivos externos ao jogo, além de mera recreação, é ainda jovem no meio acadêmico. Não obstante, tem se mostrado deveras promissora em diversas pesquisas, especialmente quando aplicada ao contexto de Ensino de Línguas e relacionada aos MMOs, haja vista que eles possibilitam interação com jogadores do mundo todo (PETERSON, 2012; RAMA, BLACK, WARSCHAUER, 2012).

As vantagens dos MMOs pra o ensino de línguas têm sido amplamente divulgadas. Como supramencionado, o uso dos jogos para o contexto de ensino de língua tem se revelado uma ferramenta promissora, tanto na motivação dos aprendizes quanto no próprio processo de aprendizagem. Como exemplo disso, pode-se citar a pesquisa de Paul Rama e colaboradores (2012), “Affordances for second language learning in World of Warcraft”, que buscou analisar as potencialidades fornecidas pelo videogame ao processo de aprendizagem de Língua Espanhola como segunda língua de dois alunos-jogadores: um deles com baixa proficiência no idioma, mas com domínio do videogame; e outro que apresentava alta proficiência na língua, mas desconhecia o jogo. As sessões do jogo não eram agendadas pelo pesquisador, mas os alunos tinham certa carga-horária a cumprir. Foram analisadas, além das interações linguísticas próprias do jogo (os chat logs), o registro mantido pelos jogadores de seu progresso no jogo, este solicitado pelo pesquisador. Rama e seus colaboradores, então, concluíram que o MMO em questão: configurava um espaço de interação social, no qual o desenvolvimento e, portanto, a aprendizagem era possibilitada (conforme a teoria de aprendizagem sócio-cultural de Vygotsky). Além disso, promoviam uma comunicação intercultural, um aprendizado a partir de uma abordagem comunicativa - com a presença de negociação de sentido - através da interação entre falantes/jogadores experientes e novatos cujo objetivo era o cumprimento das tarefas próprias do jogo, expandindo o uso do vocabulário, a motivação e o engajamento dos participantes. Observou-se também que o jogo possibilitava a imersão dos alunos-jogadores no contexto e a criação de avatares promovia certo grau de anonimidade, o que aumentava a tomada de riscos dos participantes, além de dar

2558

suporte à criação de espaços seguros de aprendizagem, de afinidade e com interesses compartilhados.

Outro exemplo do uso dos MMOs como uma ferramenta para o ensino de línguas pode ser observado na pesquisa de Mark Peterson, “Learning Intereaction in a massive multiplayer online role playing game (MMORPG): A socialcultural discourse analyses”. O autor busca analisar o desenvolvimento linguístico de alunos de EFL (English as Foreign Language) residentes no Japão, com a utilização de um MMORPG (Massive Multiplayer Online Role Playing Game) chamado Wonderland. Para isso, analisou os chats logs dos jogadores-alunos (isto é, o registro de suas interações linguísticas com outros jogadores). Ademais, o autor também utilizou como instrumento de coleta de dados um questionário, respondido pelos participantes ao fim da pesquisa. Os alunos jogavam sessões previamente marcadas e pelo tempo determinado pelo pesquisador. Em análise aos dados coletados, Peterson, assim como Rama, concluiu que os videogames configuram um espaço de interação social para o aprendizado conforme a teoria de aprendizagem sociocultural de Vygotsky. Dentro do jogo, o uso de avatares e a customização tanto do próprio avatar, quanto do ambiente criam uma identidade dentro do jogo e dão aos participantes um sentido para sua atuação, o que permite também o anonimato dos participantes, e, por conseguinte, incentivam a tomada de decisão no que diz respeito ao uso da língua alvo, pois os jogos possibilitam uma conversação em tempo real por meio de chats e comunicação escrita, através dessa comunicação escrita ou oral os jogadores promovem uma comunicação colaborativa entre jogadores experientes e novatos, cujo objetivo é o cumprimento das tarefas. O enredo dá sentido ao jogo, o que aumenta o engajamento dos jogadores, onde pode se ver uma progressão dentro do contexto, e tomada de decisões significativas para o prosseguimento do jogo. O visual gráfico atrativo aumenta o engajamento dos jogadores, que com o crescimento do jogo dependem da resolução de tarefa, essas que necessitam de interação para serem bem sucedidas.

2559

Gamification

Todavia, essa supracitada utilização de videogames para objetivos que ultrapassem o universo dos próprios jogos não é considerada *Gamification* – como comumente tem-se acreditado - apesar de apresentar, também, suas vantagens e particularidades. *Gamification*, portanto, é aqui entendida como o uso dos elementos presentes nos jogos eletrônicos em contextos distintos, a fim de guiar os participantes na solução de problemas e controlar seus comportamentos com base em noções como competição, recompensa e conquistas e estendendo os espaços de



aprendizagem para além dos muros da escola. Assim, *Gamification*, por definição, é o uso de elementos dos games em contextos distintos. Assim, problemas presentes no “mundo real” são abordados pela perspectiva do game-design e superados ao serem apoiados em elementos estruturais, mecânicos ou dinâmicos provindos dos videogames. (WERBACK, sem data). Um exemplo de *Gamification* no ensino de línguas pode ser dado com o site *Duolingo*, como mostrado na Figura 1⁵. *Duolingo* não é um jogo, mas sim um site educativo cujo objetivo é ensinar idiomas. Entrementes, o site utiliza-se de diversos elementos provenientes dos videogames em sua estrutura, como forma de superar os obstáculos provenientes da sua utilização: *avatars*, *badges*, noção de progresso, *feedback*, sistema de pontuação, divisão das lições em níveis e, por fim, a interação com a comunidade de usuários, por meio do *leaderboard*. Tendo em vista, assim, os aspectos dos jogos que configuram e ampliam as potencialidades do ensino de línguas e com base no curso de *Gamification* elaborado pelo Professor Kevin Webach, da Universidade da Pensilvânia, elaboramos uma lista de critérios. Portanto, ao aplicarmos a *Gamification* em um contexto de ensino de línguas: 1) deve-se procurar dar ao jogador oportunidades de fazer escolhas significativas; 2) apresentar obstáculos a serem superados; 3) guiar o jogador por uma jornada que o leve ao crescimento e à maestria; 4) promover a interação com uma comunidade (grupos de jogadores) e; 5) levar em consideração os diferentes tipos de jogadores e suas diferentes concepções.

2560

Propostas práticas em andamento

São essas teorias que têm guiado as atividades do nosso grupo do Pibid. Para o próximo ano, baseados nas discussões sobre os textos mencionados sobre MMOs e *Gamification*, nossa proposta para o ensino de Língua Inglesa abordará a) O uso de MMOs como ferramentas auxiliares no aprendizado de Língua Inglesa; b) Uso de *Gamification* no ensino de língua por meio da plataforma Educacional FazGame; c) Proporcionar aos alunos da educação básica oportunidades de produzir ‘jogos educacionais’ na língua inglesa como forma de favorecer a escrita criativa, posicioná-los como produtores de conteúdo baseado em uma pedagogia de projeto. Em outro trabalho, apresentaremos os jogos educacionais produzidos pelo grupo baseados na teoria de *Gamification*.

Conclusão

⁵ Print Screen do site Duolingo, disponível em: <https://www.duolingo.com/>

Os estudos relacionados à aplicação de Videogames ou da *Gamification* no ensino de línguas, apesar de apresentarem resultados promissores, ainda são deveras recentes. Faz-se, então, real a necessidade de expansão e aprofundamento do tema no que tange às suas aplicações práticas, levando em consideração as possibilidades de aprendizagem proporcionadas por essa ferramenta: o videogame.

Referências

WERBACH, K. **Gamification Course**. Universidade da Pensilvânia. Disponível em: <https://www.coursera.org/course/gamification>.

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.

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.

GEE, J. P. **Game-like learning**: an example of situated learning and implications for opportunity to learn. In: MOSS, P. A.; PULLIN, D.C.; GEE, J. P.; HAERTEL, E. H.; YOUNG, L. J. (ed.) **Assessment, Equity, and Opportunity to Learn**. Cambridge University Press: 2008.

2561