

1 Título

Learn EngIN: uma abordagem interativa para o aprendizado de Inglês

2 Aptidão

Este projeto se enquadra na visão científica de desenvolvimento de jogos digitais como meio facilitador à educação, apresentando uma maneira inovadora no âmbito de ensino e aprendizagem, para conteúdos relacionados à língua inglesa, com o objetivo de facilitar o aprendizado, provendo uma maneira interativa, além das metodologias clássicas de ensino.

O aprendizado da língua inglesa é de modo especial, importante para todas as pessoas, uma vez que é considerada a língua global. Para os brasileiros que nos próximos anos recebem muitos estrangeiros e diversos estudantes participam de programas no exterior, contribuiu para um apontamento, os brasileiros precisam dominar uma língua estrangeira. Neste sentido surgiu a ideia de desenvolver um jogo, o Learn EngIN (*Learn English Introduction*).

Dessa forma, é relevante que além de ensinar, o usuário seja cativado a se envolver com o ambiente virtual, no qual em cada cena deve conter um relacionamento entre o jogador e o jogo de forma interativa e dinâmica.

A justificativa para o desenvolvimento deste trabalho é que com o apoio dos jogos é possível ensinar de uma maneira prazerosa, de modo que o usuário possa interagir com o computador, recebendo informações sobre os acertos e erros, o nível do aprendizado, dentre outras características acarreta em uma satisfação, por parte do usuário, uma vez que ele aprende até com os próprios erros.

Como “tutor de conhecimento”, o Learn EngIN deve apresentar conteúdo nas entre várias as fases, cada uma com um nível de complexidade diferente, com a preocupação de estimular o jogador a obter conhecimento aprofundado sobre língua.

Como é apresentado no documento Parâmetros Curriculares Nacionais [Brasil, 2006], os novos conhecimentos, introduzidos em determinada prática, sociocultural ou determinada comunidade de prática, entrarão numa inter-relação com os conhecimentos já existentes. Nessa inter-relação entre o “novo” e o “velho”, ambos se transformam, gerando novos conhecimentos. A partir desta colocação um dos objetivos gerais do jogo é somar metodologias de ensino já consolidadas e incrementar diversão, técnicas de entretenimento e aprendizado.

3 Descrição do Problema

O Brasil se encontra em um momento historicamente inédito para a educação, alunos de graduação de diversas instituições de ensino superior de todo o território nacional, estão saindo para fazer parte do seu curso em outros países. Um dos requisitos do programa, bem como da instituição receptora, é que o aluno tenha conhecimento em alguma língua estrangeira, sendo, na maioria das vezes o inglês como a língua escolhida. Dessa forma, o candidato deve comprovar seu conhecimento através de uma prova de pró-eficiência

O exame mais bem aceito entre as instituições é o Toefl iBT (*Internet Based Test*), que é um teste com vistas a medir o conhecimento de língua inglesa do candidato, em uma prova de quatro horas e meia, dividida em quatro “bandas” *writing*, *speaking*, *reading* e *listening* as quais, medem, respectivamente, as habilidades de escrita, fala, leitura e escuta (compreensão).

Reunindo todas informações, fica explícito a importância em se desenvolver um jogo que auxilie no ensino e aprendizagem de inglês, uma vez que cursos presenciais são caros e nem todas as cidades dispõem de cursos com qualidade comprovada. Levando em consideração a pesquisa de Larsen-Freeman [2003], não deve-se esquecer que antes de estarmos ensinando línguas estamos ensinando aprendizes, todavia deve ser considerada a visão do aprendiz, que o ensino deve facilitar o aprendizado, deve estar satisfeito desde o início ao fim do processo de aprendizagem no desenvolver do jogo, e que ele é o foco de todo o projeto. Dessa forma, busca-se, com este trabalho desenvolver um produto que possui métricas de avaliação semelhante as do TOEFL iBT, que terá grande contribuição intelectual, social e cultural para a comunidade de estudantes que desejam aprender inglês, principalmente, para aqueles que pretendem estudar fora do país, pelo programa ciência sem fronteiras.

4 Fundamentação Teórica

Existem vários motivos para pessoas gostarem de jogos, dentre eles a diversão e entretenimento, assim pessoas de todas as idades desde os primórdios da civilização, utilizam os jogos como sugerem Rizzi e Haydt [1998]. O ato de jogar é tão antigo quanto o próprio homem, pois sempre manifestou uma tendência lúdica, isto é, um impulso para o jogo. Essa ideia pode ser completada por Costa [2005]. Por colocar as pessoas em situações nas quais vencer ou perder dependem das escolhas feitas adequadamente logo no início das partidas, os jogos se mostraram como excelente ferramenta para o desenvolvimento da personalidade e da inteligência.

As atividades lúdicas são motivadoras da percepção e da construção de esquemas de raciocínio, estimulando o processo de ensino e aprendizagem de maneira diferenciada e

significativa como diz Kishimoto [1998], o jogo favorece aprendizado por tentativa e erro, e estimula a exploração e a solução de problemas. Assim, é possível perceber que os jogos são desafiadores e motivam o jogar a procurar novas soluções, não apenas por pressão ou pela necessidade de ser aprovados em disciplinas, mas por diversão.

Neste sentido, com o crescente avanço da tecnologia, o jogos digitais tem sido utilizados como suporte ao ensino e aprendizado, provendo meios para atrair a atenção dos usuários equando, os mesmos, aprendem sobre determinado conteúdo

A utilização eficaz de um jogo educativo digital é validada por uma avaliação contínua do mesmo, analisando a qualidade equanto software, bem como os aspectos pedagógicos como jogo. Ainda assim, os jogos precisam ter objetivos de aprendizagem bem definidos e prover meios de ensinar conteúdos das disciplinas aos jogadores, em vezes, também, promover o desenvolvimento de estratégias ou habilidades importantes para ampliar a capacidade cognitiva e intelectual dos alunos GROS [2001].

Ressalta Collins *et al.*, [1987], que a capacidade de produzir uma estrutura coerente, adequada de um processo (por exemplo, uma tarefa de aprendizagem) é a chave para a criação de ambientes de aprendizagem construtivas. Logo deve-se, ter consciência de que jogos podem ser “coisa séria” na vida dos alunos, como as apresentado nas pesquisas anteriores, as quais focaram que organização e a metodologia de ensino pode se tornar uma poderosa ferramenta de aprendizagem. Outro objetivo de um jogo digital educacional é tornar ubíqua a relação ensino aprendizagem, ou seja, mesmo quando o aluno não percebe ele está aprendendo.

Nos últimos anos a disciplina de inglês tem se apresentado como indispensável a todo estudante, independentemente da sua área de conhecimento. Porém, o cenário brasileiro sobre o estudo de inglês ainda é bastante precário e necessita de mais suporte. Baseado neste fator emergente, é proposto o desenvolvido deste trabalho, um jogo educativo servindo como recurso didático, com o intuito de oferecer uma nova ferramenta de auxílio ao aprendizado da língua estrangeira inglesa.

Conforme Oliveira [2001], o ato de ensinar e aprender ganha novo suporte com o uso de diferentes tipos de softwares educacionais, de pesquisas na Internet e de outras formas de trabalhos com o computador. Neste trabalho é proposto o uso do Stencyl, como ferramenta para criar um jogo educacional digital. Que facilitará o ensino e aprendizado da língua inglesa.

5 Objetivos

Este projeto tem os seguintes objetivos:

- Estudar a estrutura da língua inglesa para implementar na dinâmica de um jogo

digital, com fases;

- Desenvolver um jogo nomeado como Learn EngIN que seja atraente, fácil de jogar, intuitivo, possa ajudar no ensino e aprendizado da língua inglesa.
- Fornecer resultados, por meio desse jogo, que sejam acessíveis a todas as pessoas que desejam aprender inglês.

6 Resultados Esperados

Ao finalizar este projeto pretende-se obter os seguintes resultados:

- Manipulação e aprendizagem da ferramenta Stencyl para o desenvolvimento de jogos;
- Apresentar a sociedade regional a criação do jogo educacional digital Learn EngIN;
- Tornar mais divertida a maneira de aprender uma língua estrangeira;
- Contribuir, positivamente, para a comunidade de jogos educativos digitais, ajudando a elevar o nível qualidade dos mesmos, além de ajudar na divulgação.

7 Descrição de Produtos

7.1 Produtos de PFC 1

Como produto de PFC 1 será apresentado, junto a comunidade acadêmica, um seminário e uma proposta de trabalho, ressaltando as vantagens de um jogo educacional e o quanto ele pode contribuir na relação do ensino e aprendizagem.

7.2 Produtos de PFC 2

Como produto de PFC 2 será redigido uma artigo sobre o o desenvolvimento e resultados obtidos com o jogo Learn EngIN. Pretende-se enfatizar como os jogos educacionais digitais podem contribuir para tornar o aprender facilitado, fazendo uma comparação entre os resultados obtidos nesse trabalho com os resultados de softwares já existentes. Este artigo será submetido a algum congresso e/ou a banca avaliadora do curso. Também comporá como produto de PFC 2 a monografia desenvolvida.

8 Metodologia

A metodologia a ser empregada leva em consideração aspectos relativos ao aprendizado, visando apresentar o universo da pesquisa teórica e aplicada no desenvolvimento de jogos educativos digitais:

- I) Levantamento do material bibliográfico.** Compreende coletar e selecionar os materiais de apoio, artigos, sites especializados, periódicos já desenvolvidos por pesquisadores na área relacionada. Esse levantamento acontecerá no início do projeto e perdurará durante todo o período de desenvolvimento.
- II) Estudo sobre jogos educativos em plataforma digital.** É relevante compreender melhor a teoria dos jogos educacionais, as quais estabelecem a relação ensino e aprendizagem. Posteriormente, estudar-se-á métricas e ferramentar para o desenvolvimento em plataformas digitais.
- III) Estudo da ferramenta para o desenvolvimento.** Envolve a pesquisa e compreensão de ferramentas para o desenvolvimento, do trabalho. Neste caso utilizar-se-á a ferramenta Stecyl, suas vantagens e diferencial em relação a outras ferramentas compatíveis no mercado.
- IV) Estudo aprofundado da ferramenta Stecyl.** Compreende estudar, entender, testar e comprovar o funcionamento da ferramenta para as necessidades específicas do projeto.
- V) Estudo da Língua Inglesa e da pedagogia de ensino de uma língua estrangeira.** Fase em que a documentação sobre metodologias de ensino, verificação de aprendizagem, exemplos, curiosidades e características da língua inglesa são reunidas. Logo após, como tudo isso pode se aplicar a um jogo digital. Também é nesta etapa, é proposto o estudo da dinâmica da prova Toefl iBT.
- VI) Definição de como as informações podem ser melhores apresentadas para o usuário.** Nesta fase é quando todas as informações anteriormente reunidas são colocadas em um único trabalho. Tomando como referência principal ferramenta de desenvolvimento, se ela pode atender sozinha os requisitos de desenvolvimento para um jogo educacional digital, ou se necessita de ferramentas adicionais. Ainda, cabe a esta fase a definição de um *layout* para cada fase do jogo.
- VII) Implementações, comparações e testes.** Nesta fase o jogo será implementado, desenhado, ou seja toda parte interna ao desenvolvimento. O jogo também será testado e corrigido se necessário.

- VIII) Criação de um estudo de caso.** Compreende implantar a formalidade ao projeto, descrevê-lo, minuciosamente, e o formar um estudo de caso que servirá como base para avaliação do jogo.
- IX) Divulgação e apresentação do produto.** Tão importante quando desenvolver um produto interessante é que a comunidade o utilize e a maioria possível das pessoas o conheça. Logo esta fase será para incentivar novos usuários utilizar o jogo, através da internet e instituições de ensino.
- X) Elaboração do produto de PFC 1.** Esta etapa consiste em preparar e apresentar o produto de PFC 1.
- XI) Elaboração do produto de PFC 2.** Etapa final do projeto visando a elaboração e apresentação do produto de PFC 2.
- XII) Elaboração da monografia.** Compreende a escrita e entrega da monografia.

9 Cronograma

Na tabela 1, é apresentado o cronograma para este trabalho.

Tabela 1: Cronograma de trabalho

Ano	2014							
Mês	01	02	03	04	05	06	07	08
Levantamento do material bibliográfico.	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
Estudo sobre jogos educativos em plataforma digital.	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
Estudo da ferramenta para o desenvolvimento.		✓	✓	✓	✓	✓	✓	
Estudo aprofundado da ferramenta Stecyl.			✓	✓	✓	✓	✓	
Estudo da Língua Inglesa, e da pedagogia de ensino de uma língua estrangeira.	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
Definição de como as informações podem ser melhor apresentados a tela.				✓	✓			
Implementações, comparações e testes.					✓	✓	✓	
Criação de um estudo de caso.					✓	✓	✓	
Divulgação e apresentação do produto.						✓	✓	
Elaboração do produto de PFC 1.	✓	✓	✓					
Elaboração do produto de PFC 2.			✓	✓	✓	✓	✓	
Elaboração da monografia.		✓	✓	✓	✓	✓	✓	

Referências

- Teaching Language: From Grammar to Grammarling.(2003) Thomson & Heinle Newburry House Teacher Development.
- PCNs. Ministério da Educação e Cultura. Parâmetros Curriculares Nacionais (2006). Disponível em: http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/book_volume_01_internet.pdf. Acesso em 20 de janeiro de 2014.
- RIIZZI, L. e HAYDT, R. C. (1998) Atividades lúdicas na educação da criança: subsídios práticos para o trabalho na pré-escola e nas séries iniciais do 1º grau. São Paulo: Ática, 1998.
- OLIVEIRA, C. C. de, COSTA, J. W. da; Moreira, M.(2001). *Ambientes Informatizados de Aprendizagem: Produção e Avaliação de Software Educativo*. Campinas: Papirus, 2001.
- KISHIMOTO, T. M. (1998) *Jogo e a Educação Infantil*. Em periódicos UFSCAR.
- GROS, B.. The impact of digital games in education. (2001). First Monday, v. 8, n. 7, jul. IN: Peer-reviewed journal on the internet.
- COLLINS, A., BROWN, J. S. e NEWMAN, S. E. (1987). Cognitive apprenticeship: Teaching the craft of reading, writing and mathematics. BBN Laboratories. Cambridge, MA. Centre for the Study of Reading, University of Illinois.
- COSTA, C. dos S. (2005). Teoria dos Jogos e a relação entre o “TEOREMA Minimax” de John Von Neumann e o “Equilíbrio de Nash” de John Nash. Disponível em: <http://www.ucb.br/sites/100/103/TCC/12005/CristienedosSantosCosta.pdf>. Acessado em: 21 e Janeiro de 2014.
- .