

Aprendizagem autônoma de língua inglesa em ambiente virtual

Alexandre Delfino Xavier

Impacto

A prática profissional aqui apresentada busca propor uma abordagem pedagógica que ajude os aprendizes de línguas estrangeiras a ter uma experiência mais divertida e interessante, tornando o processo de aprendizagem menos oneroso.

Aprender uma língua estrangeira é uma empreitada complexa. Diferente de uma habilidade simples, como apertar um parafuso, ela exige um considerável nível de investimento pessoal com a coordenação de múltiplas habilidades em diferentes níveis. É necessário minimamente aprender padrões de estruturas gramaticais, memorizar grupos de palavras e saber utilizá-los de forma funcional, adaptar expressões de acordo com um contexto mais ou menos formal, identificar sutilezas de metáforas e linguagem indireta.

Sendo uma atividade tão complexa, uma fórmula que pudesse permitir o desenvolvimento de algo tão difícil parece ser o Santo Graal de diversas áreas do conhecimento como a Linguística Aplicada até os dias atuais. A resposta é que não há um método perfeito ou uma única forma para se chegar no mesmo resultado.

Mesmo com tantas técnicas, métodos e abordagens, o número de aprendizes que atingem um bom nível de competência comunicativa é baixo. No contexto escolar, parte desse baixo resultado pode ser explicado por uma baixa motivação dos aprendizes com a forma como as diferentes habilidades são trabalhadas: métodos excessivamente focados na estrutura da língua, materiais pouco atraentes, técnicas repetitivas e baixa interatividade têm como resultado o baixo rendimento dos aprendizes, altas taxas de evasão e frustração, gerando sentimentos de que aprender línguas estrangeiras é uma coisa difícil.

A nossa proposta, portanto, parte de uma avaliação do ambiente escolar para buscar uma solução que limite os efeitos negativos durante o processo de aprendizagem de línguas estrangeiras.

História

Como podemos ajudar no problema de motivação e engajamento dos aprendizes? A pergunta pode parecer simples, mas a resposta não. É possível motivar alunos de várias formas, mas a nossa intenção era que a nossa proposta não fosse uma mera técnica a ser aplicada em um contexto de sala de aula. Por exemplo, alunos podem ser motivados com mais pontos pelas atividades. Mas geralmente isso gera uma inversão de causa e efeito: os alunos não se empenham nas atividades para aprender e recebem pontos como recompensa, mas buscam estratégias para maximizar a pontuação com o mínimo de esforço.

Até que um dia veio um insight: os alunos que demonstravam melhor rendimento nas atividades e se mostravam mais independentes eram aqueles que consumiam jogos eletrônicos. Alguns chegaram a perguntar coisas extras que tinham visto em algum jogo. Seria então possível juntar elementos de jogos para motivar os alunos no contexto de aprendizagem?

A partir dessa indagação, percebemos que a resposta é sim. Jogos promovem interação social, a competitividade sadia, o espírito de colaboração, a definição de um objetivo claro e autonomia para o uso de diferentes estratégias. Além disso, jogos digitais permitem aos alunos continuar praticando suas habilidades além do contexto da sala de aula. Outro elemento interessante também é o conceito de escalabilidade, ou seja, que a nossa solução pudesse atender a um número maior de alunos de uma única vez.

Passamos para a fase de criação do protótipo. O primeiro problema apresentado foi a limitação técnica para a construção do protótipo. Foi feito o levantamento de plataformas que permitam a construção de jogos com os parâmetros estabelecidos, mas que não necessitam de um alto grau de conhecimento técnico em programação. Duas plataformas foram encontradas. A primeira, a Unity, é utilizada amplamente tanto por desenvolvedores profissionais quanto amadores. A vantagem dessa plataforma, além de ser gratuita, é o acesso a um volume de templates, modelos, scripts e comunidades de apoio. A segunda opção, Construct, também possui uma comunidade de apoio e variedade de modelos e templates. A vantagem é ela é uma plataforma de programação em blocos, ou seja, não é necessário um conhecimento aprofundado em uma linguagem de programação, mas o clique e arraste de diferentes objetos para configurar o jogo. Essa opção de low code (desenvolvimento com baixo conhecimento de programação) tornou-se a opção mais interessante. Contudo, a sua versão gratuita possui algumas limitações, como número de fases.

Desenvolvemos o jogo a partir de modelos prontos no gênero aventura/RPG disponíveis pela comunidade da plataforma de jogos. Criamos um game design document, onde foi feito o detalhamento dos objetivos, personagens e formas de recompensa ao jogador. Também fizemos um planejamento dos tipos de habilidades e conteúdos de língua estrangeira que deveriam ser explorados no protótipo.

Por fim, alguns alunos foram convidados para participar de uma rodada de testagem do protótipo, onde puderam dar suas opiniões sobre o jogo enquanto ferramenta de aprendizagem.

Prática educacional

A inovação proposta consiste em um jogo de aventura/RPG como ferramenta de instrução informal para aprendizes de língua estrangeira. As tarefas do jogo serão orientadas para a prática de habilidades linguísticas, que serão integradas na construção de um argumento narrativo (contexto da história) e um sistema de recompensas. O jogo permite a sua aplicação como uma ferramenta de aprendizagem a ser usada em sala de aula incorporada ao planejamento de uma aula ou unidade temática.

O protótipo consiste em um jogo de curta duração (fase inicial) em que o personagem principal deve explorar uma área aberta à procura de itens pessoais (dinheiro, energia, armas). Nessa fase inicial, o jogador se depara com caixas de diálogo com instruções de como interagir no jogo. Os componentes linguísticos já são perceptíveis na forma como os diálogos são construídos. Alguns itens, por exemplo, não recebem menção direta, mas uma descrição feita a partir de elementos gramaticais trabalhados em sala de aula (uso de pronomes relativos para descrição de objetos). Outro componente linguístico trabalhado é o vocabulário relacionado à temática do jogo (sword, potion, dungeon).

Entrega

A inovação proposta neste projeto constitui-se da utilização de uma solução tecnológica através da percepção de que alguns elementos de jogos – em particular elementos narrativos e sistema de recompensa – para um contexto de aprendizagem de línguas possuem o potencial de aumentar a motivação dos alunos. O aspecto tecnológico – formato digital ou videogame – mostra-se mais eficaz que outras opções como jogos de cartas, de tabuleiros ou gincanas pela sua possibilidade de aumento de escala, feedback imediato, autonomia e flexibilidade pelos aprendizes usuários, que não dependem de um ambiente ou contexto físico específico pelo professor para continuar praticando.

É possível ter acesso ao protótipo desenvolvido para este projeto neste [link](#).

Dicas

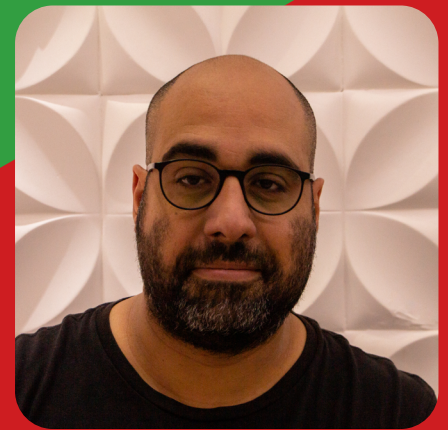
Ainda que a base tecnológica da nossa proposta tenha apresentado resultados favoráveis à solução do problema, é importante colocar algumas considerações.

Embora o uso de jogos digitais tenha um apelo ao perfil do público-alvo, ele depende de alguns requisitos que podem apresentar limitações materiais, como a falta de computadores para o desenvolvimento do jogo ou ainda que os aprendizes não tenham smartphones ou computadores para jogar. Essa seria uma objeção inicial que inviabilizaria qualquer iniciativa eficaz do projeto.

Um outro ponto de obstáculo está relacionado a como o jogo foi desenvolvido. Se não houver um planejamento cuidadoso sobre a implementação da solução, quais habilidades serão trabalhadas e de que forma os conteúdos apresentarão um grau de dificuldade ajustado ao nível dos aprendizes, é possível que o jogo gere frustração nos aprendizes e seu objetivo como ferramenta de aprendizagem autônoma não se concretize. Até que haja um amadurecimento do fluxo de

trabalho para a criação de fases, desafios e tarefas dentro do jogo, é recomendado-se que sejam trabalhados objetivos simples e com tarefas bem definidas.

Cabe ressaltar que os professores também podem expandir seus projetos de desenvolvimento para incluir os próprios alunos na fase de desenvolvimento; dessa forma, o professor faz o mapeamento das habilidades, competências e conteúdos necessários e estabelece grupos de alunos que possam criar as fases com tarefas e desafios. Diferentes grupos podem testar as suas fases entre si, estabelecendo um banco de fases que pode ser compilado.



Alexandre Delfino Xavier

Licenciado em Língua Inglesa e Doutor em Estudos Linguísticos pela Universidade Federal de Minas Gerais/Johannes Gutenberg-Universität. É Professor de Ensino Básico, Técnico e Tecnológico no Instituto Federal de Minas Gerais. Possui experiência nas áreas de ensino e avaliação de línguas estrangeiras e pesquisa experimental em Linguística Teórica e Descritiva. Atuou em seu estágio de pós-doutoramento na investigação de falantes bilíngues.

Informações

A implementação da solução exige a escolha de uma plataforma ou engine de desenvolvimento de jogos digitais. Há três principais opções de plataformas que podem atender ao professor, desde uma solução mais simples até uma mais profissional. Scratch é uma linguagem de programação voltada para crianças com a maior comunidade do mundo. Ela possui uma interface visual simples que permite a criação de vários protótipos. As possibilidades dos jogos, contudo, são mais limitadas do que as outras plataformas, mas é uma forma de iniciar projetos de forma mais rápida, focando na resolução de problemas.

<https://scratch.mit.edu/>

Unity é uma engine de jogos bastante robusta e com uma enorme comunidade de desenvolvedores. É possível a criação de projetos desde um nível iniciante até profissional. A sua vantagem é que possui uma versão gratuita para uso não comercial. A sua desvantagem é que, dependendo do design do projeto, exige conhecimentos mais aprofundados de programação. <https://unity.com/learn>

Construct é outra engine conhecida e que conta com uma boa base de colaboração. Ela usa um sistema de blocos, ou seja, os elementos e objetos do jogo são inseridos através de opções pré-definidas. Por isso, não é necessário ter conhecimentos avançados de programação para obter um resultado de qualidade. Diferente da Unity, também é possível desenvolver projetos a partir de um navegador web. A sua desvantagem é que a sua versão gratuita possui diversas limitações, como número de fases.

<https://www.construct.net/en/make-games/education/resources>