

JUEGO AMIGO: FALSOS COGNATOS EM ESPANHOL

Autores: RAIANE CRISTINA LIMA SANTOS, TIAGO FILIPE NIZA SANTOS, MARIA DA SOLEDADE SOUZA DOS SANTOS, FÁBIA MAGALI SANTOS VIEIRA, THIAGO SILVA FREITAS, DAVIDSON LEAL SANTOS, ANA PAULA MONTEIRO MENDES

Introdução

Com o advento das novas tecnologias surgiram também novas metodologias e ferramentas de ensino. Dentre estas, destaca-se a criação de jogos digitais para auxílio no processo ensino-aprendizagem que vem sendo um tema cada vez mais presente em pesquisas e estudos da área educacional. Pensando nisso o Educ@r: Núcleo Interdisciplinar de Tecnologias Digitais na Educação, do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência – PIBID/Unimontes busca inovar a prática pedagógica através da produção de jogos para o ensino de diferentes conteúdos e disciplinas dos diversos níveis de ensino. Dessa forma o presente trabalho tem por objetivo apresentar a proposta, em desenvolvimento, de um game intitulado “Juego amigo”, que tem como finalidade o ensinar os ou aprendizado dos falsos cognatos na língua espanhola. Em espanhol, os falsos cognatos também podem ser chamados de “Falsos Amigos”, pois apresentam, grafias semelhantes ao português, mas com significados distintos. O jogo está sendo desenvolvido de forma lúdica, no qual o aluno, a partir do conhecimento teórico, coloca em prática as informações adquiridas, obtendo resultados positivos através dos desafios e regras que são constituintes do processo de gamificação, construindo deste modo, o aprendizado através de experiências concretas.

O termo gamificação (gamification), começou a ser utilizado pela indústria de jogos em 2008 e se popularizou a partir de 2010. Desde então, vem sendo, amplamente utilizado em diversos contextos entre eles a educação. Gamification pode ser compreendido como o uso de elementos de design de jogos em contextos de não jogo. Para Ziechermann e Linder (2010), gamificação é o processo de usar mecânica, estilo e o pensamento de games, em contextos que aparentemente não seriam adequados a utilização desses mecanismos, como meio para resolver problemas e engajar pessoas. A gamificação, se ocupa, então de analisar os elementos presentes no design de jogo, que fazem-no ser divertido e adaptar esses elementos a situações que normalmente não são consideradas jogos. De acordo com McGonigal (2011), a gamificação é um fenômeno recente, que propõe o uso de jogos digitais para resolver problemas sociais e envolver o público, se propondo a criar uma categoria de game numa aplicação ou produto, no lugar de ser, na origem, um jogo. A gamificação, pode ser pensada a partir de pelo menos duas perspectivas: enquanto persuasão, estimulando a competição, tendo um sistema de pontuação, de recompensa, de premiação etc., o que do ponto de vista da educação reforça uma perspectiva epistemológica empirista; e enquanto construção colaborativa e cooperativa, instigada por desafios, missões, descobertas, empoderamento em grupo.

O tema escolhido para criação do jogo, se deu a partir da matéria de espanhol “Falsos cognatos”, na qual destaca-se como importância o ensinamento de um novo conteúdo que poderá facilitar ao aluno a aprendizagem da língua espanhola. A escolha para realização de um jogo com este tema, tem por objetivo despertar o interesse do aluno em querer buscar novas possibilidades de inserção em um novo idioma, como também a criação de um game educativo que servirá de auxílio para os professores de espanhol em sala de aula, porque a partir da teorização do conteúdo ministrado, ao jogar o game, o aluno estará colocando em prática o conhecimento assimilado, uma vez que ao utilizar o jogo como metodologia de ensino, o professor poderá despertar a curiosidade do aluno sobre o tema proposto, explorar discussões e possibilitar uma interação mais comunicativa na própria aprendizagem.

Materiais e métodos

Esta pesquisa de natureza qualitativa, pode ser classificada como explicativa, pois procura identificar, analisar, interpretar os procedimentos técnicos e metodológicos para a produção de um jogo utilizando os elementos propostos pela gamificação. A plataforma escolhida para realização do jogo é o “FazGame”, pois é a ferramenta ideal para criar, compartilhar e publicar jogos educativos, que proporcionam ao aluno aprender de forma divertida, criativa e simples. O FazGame é um software que apresenta ambiente lúdico e intuitivo para criação de games educacionais e possibilita a publicação e acesso aos jogos a qualquer hora e lugar, sem a necessidade do conhecimento de design e programação, facilitando a qualquer usuário a criação de games do gênero *Point and click*: (apontar e clicar) como são conhecidos atualmente, aqueles jogos onde é preciso explorar o cenário com a ajuda do mouse. O jogo criado apresenta dez questões com três opções de respostas, onde somente uma é a correta. As demais questões erradas, apresentam um feedback com dicas para o aluno de qual será a resposta correta. Quando responde corretamente, o jogador ganha uma recompensa e ao usá-la, avança para a próxima pergunta que se encontra em um nova tela do jogo.



Resultados e discussão

Para testar os procedimentos técnicos e metodológicos a repercussão desta pesquisa, atualmente está sendo recentemente desenvolvido, “O Juego Amigo” que apresenta resultados parciais, pois sua criação encontra-se em andamento. O projeto tem como principal objetivo revolucionar a forma de ensino aprendido em sala de aula, utilizando a tecnologia de forma positiva e implantando métodos tecnológicos para ensinar.

Nesse processo, a criação do jogo na ferramenta Fazgame, trás possibilidades aos alunos de obter seus próprios conhecimentos, através de um cenário educacional que proporciona a confecção de jogos online, por ser uma ferramenta, que explora a criação de histórias e a criatividade, apoiado na concepção de um ensino mais observador e inovador.

Considerações finais

Estima-se, que até o mês de outubro de 2017 o “Juego Amigo”, ficará pronto para apresentação e execução, *com os alunos do Ensino Fundamental, da Escola Estadual Professor Plínio Ribeiro. Espera-se que o objetivo principal, no qual baseia-se apresentar, o conteúdo de falsos cognatos, referentes a língua espanhola para os alunos seja alcançado. Pretende-se também alcançar resultados finais significativos, como o reconhecimento da plataforma Fazgame como sendo um recurso facilitador e inovador para auxiliar no processo ensino/aprendizagem.

Agradecimentos

Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico – CNPq

Programa Institucional de Bolsas de Iniciação Científica para o

Ensino Médio – PIBIC-EM

Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior- CAPES - MEC

Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência - PIBID

Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de Minas Gerais – FAPEMIG

Programa Institucional de Iniciação Científica – PROINIC/FAPEMIG

Programa Institucional de Bolsas de Iniciação Científica para o

Ensino Médio – PIBIC-EM

Referências bibliográficas

SCHLEMMER, Eliane. "Gamificação em espaços de convivência híbridos e multimodais: design e cognição em discussão." *Revista da FAEEBA-Educação e Contemporaneidade* 23.42 (2014). Acesso em 26 de setembro de 2017.