



V MIC

A matemática está em tudo

Seminário de Pós-Graduação



24 A 26 DE OUTUBRO

MAGALI (Modelando e Arquitetando Games para a Aprendizagem da Língua Inglesa): o uso do Scratch na produção de uma game educativo

Eduardo Victor Machado da Silva¹, Gleibes Santos Bomfim Filho², Elizangela Cosme Gatti³.

¹Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia Baiano/Campus Valença/E-mail: eduardoshy1@gmail.com

²Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia Baiano/Campus Valença/E-mail: gleibescounter@hotmail.com

³Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia Baiano/Campus Valença/E-mail: elizangela.gatti@valenca.ifbaiano.edu.br

Palavras-Chave: Aprendizagem. Língua Inglesa. Linguagem de programação. Scratch.

INTRODUÇÃO:

Afirmar que vivemos imersos em um mundo globalizado, seria com redizer o constatável a olhos nus. Para Santos, o espaço geográfico é uma funcionalização da globalização (SANTOS, 1994). Ele vai ser produzido de acordo com as demandas de quem o idealiza, para permitir fluir suas necessidades. Para ele o espaço geográfico é um "conjunto indissociável de sistemas de objetos naturais ou fabricados e de sistemas de ações, deliberadas ou não" (SANTOS, 1994). Nossas relações pessoais, interpessoais, de trabalho e de estudo estão permeadas pelos espaços digitais de interação, estes, diminuindo cada vez mais a "distância" entre nossos pares. Neste contexto, afirma Lévy, "que é um erro pensar que o virtual substitui o real, ou que as telecomunicações e a telepresença vão pura e simplesmente substituir os deslocamentos físicos e os contatos diretos." (LÉVY, 1999). Justamente, aqueles que mais se comunicam virtualmente, são os que mais se deslocam geograficamente. A Língua Inglesa se insere como instrumento linguístico factual para o sucesso destas relações na dinâmica sociedade globalizada. Esta possibilita ao ser social estabelecer redes de contatos os mais variados possíveis para os mais distintos fins. Partindo desta premissa, e aliando o desejo de tornar o aprendizado da Língua Inglesa significativo foi que idealizamos o MAGALI (modelando e arquitetando games para a aprendizagem da Língua Inglesa).

MATERIAL E MÉTODOS:

O MAGALI é composto por seis estudantes do ensino médio integrado, do curso de Agroecologia, do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Baiano – campus Valença/BA. A presente proposta de pesquisa aplicada fundamenta-se numa perspectiva laborativa/interpretativa. E como tal, busca-se o desenvolvimento de recursos didáticos no ensino de Inglês por meio do Scratch, ferramenta que possibilita a criação de games e/ou animações sem a necessidade de um conhecimento aprofundado sobre a linguagem programação. Trata-se de uma interface simples, que proporciona ao jovem estudante o desenvolvimento de jogos, conforme seu nível cognitivo. Para tanto, desde Março do corrente ano, estão sendo realizadas reuniões semanais para a elaboração do game educativo TRIP, este que tem por função científica e acadêmica o aprendizado da Língua Inglesa. As reuniões acontecem no laboratório de informática do campus.

RESULTADOS E DISCUSSÃO:

Ensinar e/ou aprender Inglês tem que ser uma atividade prazerosa, gratificante e produtiva, deve promover interações positivas, eficientes para professor e para o estudante. Todo o aparato tecnológico, no contexto global em que estamos imersos, serve ao desenvolvimento integral do estudante. A utilização destes recursos torna a aprendizagem mais próxima do jovem do século XXI. Portanto, a modelagem do TRIP, utilizando-se de todo o potencial da ferramenta Scratch, tem reafirmado, por meio dos testes já realizados, que esta é uma ferramenta significativa para a aprendizagem das competências em Língua Inglesa, bem como, tem se mostrado eficiente no engajamento dos estudantes nesta atividade lúdica. Os testes demonstram também uma possibilidade ímpar de discussão acerca da utilização do game "TRIP" no ensino da L2, seus benefícios e fragilidades e estão sendo depuradas ao longo das reuniões.

CONCLUSÃO:

A tecnologia está presente cada vez mais em nosso cotidiano e na educação, estes recursos estão a serviço do ensino. De maneira específica, a utilização dos jogos educativos digitais no ensino de Língua Inglesa tem se mostrado de grande valia para a aprendizagem. Uma vez que, estes têm o poder de promover o engajamento dos estudantes, fazendo com que o ensino de L2 se torne significativo, prazeroso, bem como, preparando os estudantes para os desafios do mundo moderno, em que dominar uma outra língua, mais propriamente, em nossa pesquisa, a Língua Inglesa, tornou-se urgente e indiscutivelmente importante.

AGRADECIMENTOS:

Ao Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Baiano pela oportunidade de desenvolvimento desta pesquisa e aos estudantes voluntários nesta.

REFERÊNCIAS:

LÉVY, Pierre. Ciberultura. (Trad. Carlos Irineu da Costa). São Paulo: Editora 34, 2009.
SANTOS, Milton. Técnica, espaço, tempo: globalização e meio técnico-científico internacional. São Paulo: Hucitec, 1994.

