

E3D: Uma proposta em construção de um curso de língua inglesa gamificado a distância

Luana Mattiello¹, Susana C. dos Reis², Anderson J. M. Linck³

1. Graduanda em Letras – Inglês pela Universidade Federal de Santa Maria - UFSM; * luuanamattiello@gmail.com
2. Professora do Departamento de Letras Estrangeiras Modernas da Universidade Federal de Santa Maria – UFSM.
3. Graduando em Letras – Inglês pela Universidade Federal de Santa Maria – UFSM.

Palavras Chave: *English Online 3D, Ensino a Distância, Gamification*

Introdução

A evolução das tecnologias afeta diretamente a educação, pois provoca mudanças no sentido de modificar papéis dos envolvidos nos processos de ensino e de aprendizagem, assim como requer novas abordagens metodológicas para o ensino de línguas. Na atual geração da Internet, a aprendizagem de Línguas Estrangeiras (LE) pode ser construída de formas diversas, tanto por meio da interação com outros quanto por meio da produção colaborativa de conteúdos online.

Diante desse panorama, o processo de produção de Material Didático Digital (MDD) para o ensino de LE/adicionais, ao priorizar a modalidade a distância, desafia professores e educadores sobre como produzir conteúdos e cursos dinâmicos de ensino da linguagem com o objetivo de explorar as particularidades do contexto digital. A partir dessa problematização, buscamos embasamento teórico para a produção de cursos de línguas a distância, assim como orientações em estudos sobre o processo de desenvolvimento de cursos Online. Para isso, ao estudarmos sobre produção de MDD, enfatizamos os estudos de Leffa (2008), Lancaster (2012), Reis et al., (2012) e Reis e Gomes (2014) que propõem passos/fases para sua produção.

Aliamos a esses pressupostos, as considerações sobre a pedagogia de gêneros (COPE; KALANTZIS, 2009), já que entendemos linguagem como um sistema aberto e dinâmico em que o conhecimento sobre a linguagem é ensinado de uma maneira explícita e a aprendizagem é ocasionada por meio da interação social. Para isso, nossa proposta de curso se orienta no ciclo de ensino e aprendizagem proposto por Rothery (1996), em que estratégias tais como modelagem, construção colaborativa e construção independente estão em foco.

Outro pressuposto que norteia a produção do e-3D são os princípios de *Gamification*, que segundo Deterding et al (2011) é o uso de elementos de design de um jogo em ambientes diversos. Com base nisso, trazemos *Gamification* para o e-3D como forma de engajar, motivar e recompensar o aluno dentro do curso, por meio de desafios que o levem a descobrir e aprender a língua-alvo enquanto realiza as atividades do curso.

Desse modo, o presente trabalho tem como objetivo apresentar o protótipo do curso de inglês a distância English Online 3D (e-3D) que visa desenvolver habilidades linguísticas em Língua Inglesa (LI) por meio das tecnologias digitais tais como o Moodle, o mundo virtual Unity e princípios de gamificação, bem como apresentar dados da primeira testagem do curso e-3D ofertado na modalidade a distância.

Resultados e Discussão

Para desenvolver o e-3D foi realizado um levantamento diagnóstico com o objetivo de identificar os interesses e as necessidades da comunidade acadêmica sobre a oferta de cursos de línguas a distância. A partir disso, o público-alvo delimitado para a construção do curso foi a comunidade acadêmica da Universidade Federal de

Santa Maria, abordando a temática “intercâmbio acadêmico”. A partir disso, começamos a desenhar o protótipo do curso seguindo as fases de desenvolvimento de MDD propostas por Reis et al. (2012) e Reis e Gomes (2014).

Ao propormos desafios e problemas encontrados em situações comunicativas vivenciadas em um intercâmbio, desenhamos oito unidades do curso, por meio das quais exploramos os conteúdos e atividades em LI, simulando situações de uso de linguagem pelos gêneros textuais e digitais, tais como perfil acadêmico, Agenda, Anúncio Publicitário, Podcast, Chat, Mensagens de e-mail, entre outros, os quais representassem situações ou eventos comunicativos que os participantes de um intercâmbio acadêmico se envolve. Nessa perspectiva, desconstruímos os gêneros em estudo e possibilitamos, por meio de tarefas, a construção conjunta e a construção independente deles, conforme propostos pela pedagogia de gêneros. Os dados referentes à primeira testagem serão reportados no evento.

Conclusões

O Curso e-3D atualmente está em processo de reconstrução, no entanto, percebemos que o desenvolvimento e a implementação de um curso de LI a distância dessa natureza propicia ao aluno em formação vivenciar um novo modelo de e-learning, que exige certa fluência tecnológica tanto do aluno quanto do professor de LI. Os questionários aplicados ajudaram os alunos em formação inicial a desenvolver um curso que atendesse às necessidades do público-alvo, não esquecendo de preparar os futuros tutores para o ensino a distância.

O e-3D recorre aos recursos de gamificação para desafiar o aluno, ao mesmo tempo que promove estímulo para a realização das unidades, na tentativa de minimizar a evasão no curso. Em suma, a produção do Curso e-3D ainda é um projeto que desafia os seus desenvolvedores e participantes a vivenciar uma nova abordagem de ensino de línguas para o contexto digital a distância, tendo como preocupação constante se situar no contexto real do público a que se destina.

Agradecimentos

Agradecemos ao Programa PIBIC/CNPq por financiar a bolsa da presente apresentadora, no ano de 2013 e, também, a toda equipe do e-3D do NuPEAD pela parceria no desenvolvimento do projeto.

COPE, B.; KALANTZIS, M. Multiliteracies: New Literacies, New Learning', *Pedagogies: An International Journal*, Vol.4, 2009, pp.164195.

DETERDING, S. DIXON, D. KHALED, R. NACKE, L. From Game Design Elements to Gamefulness: Defining Gamification. 2011. Disponível em: <http://dl.acm.org/citation.cfm?id=2181037.2181040>. Acesso em: 10/06/2014.

LEFFA, V. J. Como produzir materiais para o ensino de línguas. In: LEFFA, V.J. (Org.). *Produção de materiais de ensino: práticas e teoria*. 2 ed. Pelotas: Educat, 2008, p. 1541.

REIS, S. C., GOMES, A. F. Letramento digital e aprendizagem de língua inglesa: explorando o recurso podcast. *Caleidoscópio*, 2014.

ROTHERY, J. 'Making changes: developing an educational linguistics' in R. Hasan and G. Williams. *Literacy in Society*. London: Longman, 1996.