

ASPECTOS QUE ENVOLVEM O DESENVOLVIMENTO DE JOGOS DIDÁTICOS PARA DISPOSITIVOS MÓVEIS VOLTADOS AO ENSINO/APRENDIZAGEM DE LÍNGUA INGLESA

PAULA, Leopoldo Ferreira¹, SILVA, Ana Maria Zanoni da², CONRADO, Daniel B. Fernandes³

1. Estudante de IC da Universidade Estadual de Minas Gerais- UEMG- Unidade de Frutal ; *leopoldoferreira@live.com

2. Orientador – Prof./Pesquisador Depto de Linguística, Letras, Comunicação e Artes - UEMG/Frutal/MG

3. Co-orientador- Prof./Pesquisador Depto de Ciências Exatas e da Terra – UEMG/Frutal/MG

Palavras Chave: *Games, Ensino/aprendizagem, Língua Inglesa*

Introdução

A consolidação de jogos educativos ocorreu no século XVI, e, atualmente, segundo Kishimoto (1998), o significado de jogo na educação vincula-se às funções lúdica e educativa. Ao jogar o aluno sente prazer e adquire conhecimentos sobre um tema e, portanto, é importante dosar ambas as funções, para que o jogo não se restrinja apenas a aprendizagem e tão pouco ao lúdico. Mediante estas constatações, este trabalho objetiva descrever as principais características de jogos didáticos para dispositivo móveis voltados ao ensino/aprendizagem de língua estrangeira.

Resultados e Discussão

Visando uma melhor organização das etapas do trabalho, primeiramente efetuou-se uma pesquisa bibliográfica e as leituras mostraram que esses dispositivos contribuem como mediadores no ensino de línguas, pois, segundo Battaiola (2002), a interação aluno/game promove motivação, fator imprescindível para o aprendizado. O uso de games, segundo Lima (2008) desenvolve a capacidade psico-motora. Segundo Passerino (2014), os jogos devem: trabalhar com representações virtuais de maneira coerente; dispor de informações apresentadas de maneiras diversas (imagens, texto, sons, filmes, etc.); exigir concentração, coordenação e organização por parte do usuário etc. Após a composição do arcabouço teórico sobre o tema em apreço, efetuou-se, na segunda fase do trabalho, uma pesquisa laboratorial, a fim de desenvolver o game intitulado de *The Adventures of Benny*, o qual associa conhecimentos da área de linguística com a tecnologia de informação, como mostra a figura abaixo.

Figura 1. *The Adventures of Benny*.



Conclusões

Para promover a ludicidade do game, cujo público alvo são crianças, a escolha de cores para os cenários foi embasada na teoria de Bamz, visando despertar emoções essenciais à interação jogador /game. Optou-se também por trabalhar nas duas primeiras fases do game com substantivos comuns (nomes de frutas, animais e cores). Para tornar os cenários mais chamativos, frutas e animais foram trabalhados em 3D, proporcionando assim a sensação de imersão. Acredita-se que a associação dos conhecimentos da área de linguística com a tecnologia de informação promoverá a aprendizagem de forma mais prazerosa.

Agradecimentos

Nossos agradecimentos ao Programa Institucional de Bolsas de Iniciação Científica PIBIC / UEMG / FAPEMIG, pela bolsa de Iniciação Científica que possibilitou a execução deste trabalho.

Referências

- BAMZ, J. *Arte y Ciencia de/ Calor*. Barcelona: Arte, 1976. BATAIOLA, A. L. et al. Desenvolvimento de Jogos em Computadores e Celulares; outubro de 2001; Disponível em: <http://www.inf.ufrgs.br/~revista/docs/rita08/rita_v8_n2_p7a46.pdf>. Acesso em: abril de 2015.
- KISHIMOTO, T. M. *O Jogo e a Educação Infantil*. 2ª. Ed. São Paulo: Pioneira, 1998.
- LIMA, J. M. *O jogo como Recurso Pedagógico no Contexto Educacional*. São Paulo: Cultura Acadêmica, 2008.
- PASSERINO, Líliliana Maria. Avaliação jogos computadorizados. In: TALLER INTERNACIONAL DE SOFTWARE EDUCATIVO 98 (TISE'98), 3, 1998, Santiago, República do Chile. Universidade do Chile, 1998. Disponível em: <<http://www.c5.cl/tise98/html/trabajos/jogosed/index.htm>>. Acesso em: Julho de 2015.