

JOGO ELETRÔNICO DE INGLÊS: ESTRATÉGIAS PARA ADAPTAÇÃO DE MATERIAIS DIDÁTICOS

Pedro da Silva Fernandes (IC), Maria Eduarda Martins Marçal (IC), Rafaela Oliveira Costa (IC) Manuella dos Santos Araújo (IC), Nívia Maria Assunção Costa (PQ)

PIBIC-EM/PIBIC/PIBITI
Câmpus VALPARAÍSO DE GOIÁS
* nivia.costa@ifg.edu.br

Palavras-Chave: Jogo eletrônico; Inglês para fins específicos; Interação social no ambiente on-line; Materiais didáticos; Utilização de estratégias.

Introdução

Este estudo destaca a importância da proposta de Hutchinson e Waters (1987), os quais consideram a modalidade de um ensino de língua inglesa voltado para o levantamento das necessidades (needs) dos alunos para que eles consigam atuar em diversas situações específicas, de seus desejos (wants) para aprender línguas e atuar em situação específica e, ainda, de suas lacunas (lacks), isto é, aquilo que ainda falta para que eles aprendam a língua-alvo a fim de atuar nas áreas de formação técnica. Considerou-se, ainda, a ideia de dialogar com os estudos da sociolinguística interacional, da sociocognição e da linguística textual, já que um elemento-chave, nesses estudos (COSTA, 2019, por exemplo), para a ideia de enquadramento é o uso de registros identificáveis na língua-alvo, podendo constituir os tipos de sentidos e registros textuais de Inglês para Fins Específicos (IFE) e envolver o aspecto social e individual, sobretudo porque nossas vozes se somam às vozes de nossos pares. Com o objetivo de analisar, criar e aplicar material didático para o ensino e a aprendizagem de IFE, este trabalho investigou como a criação de um jogo eletrônico de IFE, resultado da utilização de estratégias para adaptar diversos materiais didáticos existentes, pode oferecer aos docentes um melhor aproveitamento possível no ensino de IFE.

Metodologia

Este estudo qualitativo de campo e interpretativista se enquadra na etnografia virtual, na triangulação dos dados gerados e possui, ainda, orientação metodológica por saturação teórica (FLICK, 2009). Devido à pandemia causada pela covid-19, as três fases se realizaram apenas virtualmente: (1) condução de amostra e avaliação de materiais didáticos construídos em anos anteriores na disciplina de inglês; (2) três entrevistas síncronas, seguidas da aplicação de questionário semiestruturado assíncrono; e, (3) três testes, a saber: pré-teste, teste imediato e teste tardio.

Resultados e Discussão

Considerando as necessidades, os desejos e as próprias lacunas dos participantes, foi criado um jogo eletrônico (tabuleiro e cards digitais) com desafios diversos, despertando a curiosidade e a motivação dos 10 estudantes-jogadores de inglês. Para isso, foi utilizada a estratégia de gerar expectativa no estudante-jogador para que ele criasse teorias, fazendo associações mentais às pistas de contextualização fornecidas no tabuleiro eletrônico e nos cards para auxiliá-lo no processo de aprendizagem do idioma. Para a criação do jogo, o envolvimento social foi estratégico, já que o estudante-jogador passou a ser protagonista da sua própria aprendizagem durante a interação social. Com essas estratégias denominadas sociocognitivas, conforme Costa (2019), conseguiu-se, ainda, determinar as metas, os objetivos, as necessidades e os conteúdos a serem alcançados dentro de determinado espaço de tempo, bem como o conhecimento das condições de desempenho de cada estudante na língua inglesa, segundo a proposta de Hutchinson e Waters (1987).

Conclusões

Tal qual apresentado neste trabalho, as diversas estratégias realinharam posicionamentos acerca das questões analisadas até aqui, proporcionando-nos adaptar diversos materiais didáticos existentes em um jogo eletrônico.

Agradecimentos

Ao IFG e ao CNPq pelas oportunidades de bolsas de iniciação científica. Aos grupos de pesquisa, NEP-Linguagem e ao NEDE, pelo apoio.

COSTA, N. M. A. **Estratégias Sociocognitivas para o Gerenciamento de Mal-Entendidos em Português Brasileiro como Língua Adicional no Contexto de Tandem**. UnB, tese de doutorado em Linguística, 2019.

FLICK, U. **Métodos de pesquisa: Introdução à pesquisa qualitativa**. Porto Alegre: Artmed, 2009.

HUTCHINSON, T.; WATERS, A. **English for specific purposes: a learning centered approach**. Cambridge University Press, 1987.