

GUESS WHO?: INSTIGANDO A PRÁTICA DE CONVERSAÇÃO EM INGLÊS ATRAVÉS DE GAMIFICAÇÃO.

João Ricardo Silva Gomes¹, Ana Paula Floriano Santos¹, Luiz Cosme Reis da Silva²

¹Centro Estadual de Atendimento Multidisciplinar para Altas Habilidades/Superdotação CEAM/AHS – Campo Grande - MS
joaoricardosilvagomes@gmail.com, ana.480898@educ.tec.ms.gov.br, luiz.112414@educ.tec.ms.gov.br

Área/Subárea: CHSAL - Ciências Humanas; Sociais Aplicadas e Linguística e Artes: Educação Tipo de Pesquisa: Tecnológica

Palavras-chave: conversação em inglês. metodologias ativas. desenvolvimento de jogos. superdotação.

Introdução

O aprendizado de inglês no Brasil enfrenta desafios complexos, com os próprios brasileiros sendo obstáculos para seu progresso, refletindo em duas principais problemáticas. Primeiro, muitos buscam falar inglês como nativos, levando à frustração diante da perfeição inalcançável na pronúncia. Segundo, a memorização gramatical substitui frequentemente o desenvolvimento da fluência verbal, pois os brasileiros são intimidados pelo desejo de excelência linguística, levando à desistência e sentimento de incapacidade. A pressão resulta em emoções negativas, prejudicando o aprendizado. Entender que aprender inglês não exige perfeição, mas redução gradual de erros, pode ser uma abordagem mais eficaz e motivadora (LIMA, 2013).

A regulação neuroquímica é crucial na motivação e aprendizagem. A dopamina influencia motivação e excitação, tornando estratégias gamificadas e baseadas em jogos, como a gamificação, eficazes para a consolidação de informações e engajamento dos estudantes. A serotonina, também relevante (DIÁRIO DA SAÚDE, 2018), influencia processos cognitivos e plasticidade neural.

No Mato Grosso do Sul, a proficiência em inglês ganha importância devido às iniciativas de turismo internacional, especialmente para destinos como Pantanal e Bonito/Serra da Bodoquena. A parceria entre FundturMS e Embratur leva representantes sul-mato-grossenses a feiras internacionais, visando o mercado europeu. Dados mostram Alemanha e Portugal como emissores significativos de turistas ao Brasil, com a Alemanha destacando-se também para Mato Grosso do Sul, sendo Bonito um destino preferido (RODRIGUES, 2023). A habilidade em inglês é essencial para impulsionar o turismo, interação cultural e desenvolvimento econômico da região.

Metodologia

Os jogos serão desenvolvidos levando em consideração as temáticas a serem trabalhadas. O primeiro jogo (Guess who?) se inspirou no mecanismo de jogos como Quem sou eu? e o Akinator de adivinhação de personagens através de perguntas e respostas em ambos os casos perguntas que só podem ser respondidas por sim ou não. O foco do projeto é adaptar as perguntas para utilizar conteúdos específicos da gramática da língua inglesa, neste caso específico sobre perguntas em inglês com as WH- questions.

A princípio o material será desenvolvido virtualmente com opção de impressão para utilização em sala de aula. A proposta é facilitar o acesso ao material para professores de todos os tipos de escolas.

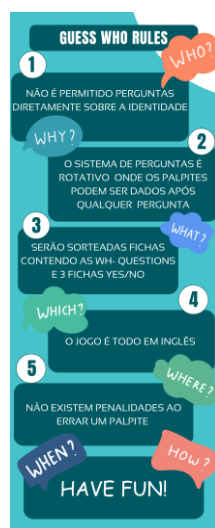
Para a produção dos jogos físicos será utilizada uma CNC Plotter feita com baixo custo e os materiais utilizados poderão ser de madeira, MDF, acrílico, papel, entre outros. O software Aspire

10.5 será utilizado para criar os percursos de trabalho para serem usados na CNC. Em seguida, a usinagem será realizada no software Universal G.Code Sender. Com as peças prontas será realizado o acabamento com adesivos impressos com designs de autoria própria. Testes com diferentes materiais serão realizados para proporcionar o melhor acabamento e também levando em consideração o reaproveitamento de materiais que são descartados sem destinação apropriada, contribuindo com a consciência ecológica de materiais que são descartados de maneira inapropriada na natureza, gerando poluição no meio ambiente. Os jogos poderão também serem comercializados por intermédio da Associação de Pais e Mestres (APM) do CEAM/AHS como o objetivo de angariar fundos para novos projetos que promovam a suplementação curricular dos estudantes com Altas Habilidades ou Superdotação atendidos no Centro.

Resultados e Análise

Com o desenvolvimento deste primeiro projeto foi possível observar que a introdução de jogos no atendimento de conversação em inglês foi recebida com entusiasmo pelos estudantes, favorecendo positivamente o espírito competitivo dos mesmos, o que propiciou o ambiente de desenvolvimento do jogo.

Figura 1: Regras do jogo



As regras foram definidas como o mostrado na imagem 1, se espelhando na mecânica dos jogos inspiradores e levando em consideração que devido às adaptações feitas para incluir o trabalho das WH- questions conta com a ideia de fichas que possibilitarão a chance de perguntar alguma informação mais elaborada usando as regras de construção de perguntas em inglês.

O primeiro design experimental das peças para pdf podem ser vistas na figura 2, onde estão compiladas as peças do WH- questions e as peças coringa do yes/no - que caracterizam perguntas dicotômicas a serem usadas como iniciadoras do jogo.

Fonte: acervo do autor

Figura 2. Design inicial das peças do Guess

Who?



Fonte: acervo do autor

Ainda está sendo desenvolvido o protótipo físico do jogo, onde está sendo estudado o melhor material e método de uso da máquina CNC, além da contemplação da ideia do uso de modelagem e impressão 3D para o desenvolvimento das peças. A ideia é desenvolver um sistema de encaixe entre as peças e o manual de instruções para que o jogo seja compacto e facilite seu transporte e armazenamento.

Considerações Finais

A pesquisa abrangeu diversos desafios no aprendizado do inglês por brasileiros, incluindo a busca frustrante pela pronúncia perfeita e a memorização excessiva de regras gramaticais. A análise da influência neuroquímica destacou o papel crucial da dopamina na motivação e aprendizado, sugerindo estratégias como a gamificação para consolidar informações e aumentar a participação ativa dos estudantes. Além disso, a serotonina emergiu como um fator-chave na cognição e aprendizado. O estudo ressalta a importância do inglês em Mato Grosso do Sul, com destinos como o Pantanal e Bonito/Serra da Bodoquena ganhando visibilidade, realçando a necessidade de proficiência linguística para impulsionar o turismo e intercâmbio cultural. Assim, estratégias inovadoras, como a gamificação, surgem como métodos eficazes de ensino, fomentando o desenvolvimento pessoal dos alunos e o crescimento econômico da região. As descobertas oferecem insights valiosos sobre o ensino de inglês, enfatizando abordagens dinâmicas e interativas para melhorar a proficiência linguística e facilitar a integração social, reforçando a importância de estratégias centradas no aluno para superar desafios e alcançar fluência no idioma.

Agradecimentos

Eu queria agradecer as professoras Gracy Kelly e Ana Floriano e ao professor Luiz Cosme, todos do CEAM/AHSpor me ajudarem no projeto.

Referências

AKINATOR. (2021). Akinator. Disponível em: <https://pt.akinator.com/game>. Acesso em: 10 ago. 2023.

REDAÇÃO. Descubra como a gamificação pode ajudar no ensino de línguas. Observatório Ensino da Língua Inglesa, 25 nov. 2022. Disponível em: <https://www.inglesnasescolas.org/headline/gamificacao/>. Acesso em: 09 ago. 2023.

SANTANDER UNIVERSIDADES. A Importância da Língua Inglesa em um mundo globalizado. Banco Santander Universidades. Publicado em 07 fev. 2023. Disponível em: https://www.becas-santander.com/pt_br/blog/a-importancia-da-lingua-inglesa.html. Acesso em: 07 ago 2023.

LIMA, DENILSO DE. "Por Que Brasileiro Não Aprende Inglês?" Publicado em 25 jun. 2013. Disponível em: <https://www.inglesnapontadalingua.com.br/2013/06/por-que-brasileiro-nao-aprende-ingles.html>. Acesso em: 07 ago 2023.

DIÁRIO DA SAÚDE. Serotonina acelera a aprendizagem. Publicado em 02 jun. 2018. Disponível em: <https://www.diariodasaude.com.br/news.php?article=serotonina-acelera-aprendizagem&id=12875>. Acesso em: 12 ago 2023.

SEACERO, Fernando. Aprendizagem: O DESAFIO DIGITAL E HORMONAL. Disponível em: <https://i9acao.com.br/experiencias-de-aprendizagem-dopamina/#:~:text=No%20momento%20da%20vit%C3%B3ria%20de,de%20grande%20gera%C3%A7%C3%A3o%20de%20dopamina..> Acesso em: 12 ago 2023.

RODRIGUES, Nyelder. Retomada do Turismo MS. Publicado em: 29 mar. 2023. Comunicação Governo de MS. Disponível em: <https://www.turismo.ms.gov.br/em-retomada-turismo-de-ms-continua-crescendo-e-obtem-melhor-resultados-dos-ultimos-8-anos/>. Acesso em: 13 ago 2023.

GUESS WHO?: Instigating English conversation practice through gamification

This research project addresses the challenges that Brazilians face in learning the English language, highlighting the search for perfection in pronunciation and the emphasis on grammatical memorization, which often leads to frustration and dropout. Gamification is proposed as a strategy to address these issues, as it promotes collaboration, creativity and autonomy, encouraging student engagement. The importance of overcoming these obstacles is justified by the global relevance of the English language as a mean of intercultural communication, academic growth and personal development. In this context, the project aims to develop conversational games in English, covering vocabulary, grammatical construction and fluency, aiming to facilitate learning and to promote cultural and economic interaction. The methodology involves adapting guessing games to address specific aspects of English, creating digital and physical didactic material, including the use of CNC technology to produce the pieces. The result is expected to improve language learning, with students more engaged and confident in their conversational skills. This project's conclusion points to the effectiveness of gamification as a pedagogical approach to overcome linguistic challenges, highlighting the importance of fluency and cultural interaction in the current context of globalization. **Keywords:** English conversation. active methodologies. game development. giftedness.