

# Jogo Digital como Ferramenta de Apoio ao Ensino-Aprendizagem de Língua Estrangeira Moderna para Crianças

Marco Túlio da Silva Lima<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Núcleo de Pós-Graduação – Centro Universitário de Goiás - Uni-Anhangüera  
Rua Prof. Lázaro Costa, 456, Cidade Jardim, Goiânia-GO, Caixa Postal 637

marco.lima@serpro.gov.br

**Resumo.** *O laptop de cem dólares ganhou grande destaque na mídia desde o seu anúncio. No Brasil, um dos países alvo desta iniciativa, muito se tem discutido sobre o equipamento e a sua real necessidade frente à condição das escolas e o mau preparo e remuneração dos professores. Fala-se bastante sobre o custo dos equipamentos e muito pouco sobre como eles poderiam ajudar a melhorar o ensino em nossas escolas públicas. Assim, para promover esse debate, apresentamos neste artigo uma proposta de software educacional para ser utilizado nestes laptops: um jogo educacional para auxiliar o ensino de língua estrangeira moderna.*

Palavras-Chave: educação, língua estrangeira, jogos, aprendizagem mediada por computador.

**Abstract.** *The \$100 laptop is in focus in the media since its announcement. In Brazil, one of the aim countries of this initiative, a lot has been discussed about this equipment and its real need facing the condition of the schools and the teachers' bad preparedness and low remuneration. Thus, the cost of the equipment is widely discussed when just a little is being considered about how they could help improve the learning process in public schools. In order to promote this kind of debate, it is presented in this paper a proposal to a software to be utilized in these laptops: an educational game to help the learning of a modern foreign language.*

Keywords: education, foreign language, games, CALL.

## 1. Introdução

Vivemos atualmente um momento singular na história da humanidade. A evolução dos meios de transporte e de comunicação nos torna verdadeiros cidadãos mundiais. Porém a tecnologia ainda não conseguiu transpor uma barreira que continua a limitar o acesso das pessoas às diferentes áreas da aldeia global: a barreira lingüística.

Por exemplo, na Wikipédia (2007) havia no dia 21 de março deste ano 1.697.865 artigos em inglês, 560.000 em alemão e 464.147 em francês. Em português, oitavo colocado no número de artigos, eram apenas 246.194 artigos. Isso significa que uma pessoa que saiba apenas o português fica restrita a usufruir somente uma pequena fração do conteúdo disponível nesta enciclopédia.

Apesar da considerável oferta de sistemas computacionais de tradução automática de textos, como o *Babel Fish* do Altavista, estes ainda não são capazes de lidar com certas sutilezas das linguagens naturais, gerando muitas vezes trechos incompreensíveis no texto traduzido. De fato, a tradução é tida por alguns como uma forma de arte (Hutchins, 1998 apud Specia e Rino, 2002).

Diversos órgãos internacionais como a UNESCO, o Conselho Britânico e o *Centre for Information on Language Teaching* (CILT) atentos para este problema têm organizado encontros com o objetivo de “promover o ensino de línguas para crianças no mundo, divulgar melhores práticas e compartilhar conhecimento na área” (Rocha, 2006, p. 6).

Entretanto, no Brasil o ensino de Língua Estrangeira Moderna (LEM) continua sendo desprezado. Conforme descrevem os parâmetros curriculares nacionais para o ensino de língua estrangeira “o ensino de Língua Estrangeira não é visto como elemento importante na formação do aluno (...) ao contrário, freqüentemente, essa disciplina não tem lugar privilegiado no currículo” (MEC/SEF, 1998, p. 24). O documento aponta ainda uma série de problemas como: metodologia que não leva em consideração as reais necessidades dos estudantes, carência de materiais adequados, salas lotadas, número insuficiente de aulas etc. Vale ressaltar ainda que se trata de um problema histórico, já que a matéria LEM foi excluída do rol de matérias obrigatórias entre 1961 e 1976 e é atualmente exigida apenas a partir da 5ª série do ensino fundamental (UNB, 2006).

Propor uma solução capaz de contornar parte dos problemas aqui apresentados é o objetivo do presente artigo.

## **2. Proposta**

A presente proposta se baseia na construção de uma ferramenta lúdica sob a forma de um jogo digital. A vantagem de um jogo digital é a capacidade imersiva que este meio possui, permitindo transpor de forma virtual o jogador (aluno) para uma realidade onde a língua alvo (ou seja, a língua estrangeira a ser estudada) é a linguagem corrente (língua primária).

A motivação para este trabalho parte da observação do apressado que sobretudo as crianças e jovens nutrem pelos videogames. Mas o ponto interessante desta observação está no fato de que esses jogos, com raríssimas exceções, não se encontram traduzidos para o português. Mesmo os jogos lançados oficialmente no Brasil costumam trazer apenas a embalagem e o manual de instruções em português, ou seja, para um jogador brasileiro a língua do jogo é um fator extra de desafio.

Assim a proposta aqui feita é a criação de um jogo onde o contato do jogador com a língua estrangeira é feito de forma gradual e orientada. Uma preocupação que não existe para o desenvolvedor de jogos tradicional que pressupõem que os jogos serão consumidos por jogadores que cuja língua materna é a mesma língua presente no jogo.

## **3. Plataforma**

Um dos problemas enfrentado pelos alunos e professores de língua estrangeira no Brasil, conforme discutimos antes, é o número reduzido de aulas. Isto acaba prejudicando a continuidade do aprendizado. Assim, criar um jogo para execução nos laboratórios de informática da escola só irá repetir o problema, visto que o uso do laboratório é tão ou mais esporádico que as próprias aulas de LEM.

Assim, o anúncio do projeto OLPC (mais conhecido como *laptop* de cem dólares) feito por Nicholas Negroponte em janeiro de 2005, abriu uma nova possibilidade já que os equipamentos móveis propostos por ele poderiam ser utilizados pelas crianças ao longo de todo o dia, inclusive fora do ambiente escolar, permitindo que explorem o jogo em seu momento de lazer; como fariam com um jogo qualquer.

Porém, já cientes da morosidade das ações governamentais – o início do processo de licitação para compra do primeiro lote foi postergado novamente (Link, 2007) – cogitamos como plataformas alternativas para execução do jogo os telefones celulares, uma pesquisa feita este ano aponta que 48% dos jovens entre oito e 12 anos já possuem seu próprio aparelho celular (IDG NOW, 2007) e a TV Digital cuja primeira transmissão está marcada para o dia 2 de dezembro de 2007.

#### **4. O Jogo**

O jogo proposto é do gênero RPG (*Role-Playing Game* – Jogo de Interpretação) onde normalmente se assume o papel de um herói em um cenário de fantasia medieval. Mas neste caso trocamos os conflitos entre reinos e batalhas com criaturas mitológicas por uma pacata cidade do interior dos EUA, para onde o avatar do jogador (uma criança brasileira) acaba de se mudar com a sua mãe. O objetivo aqui é claro: simular a experiência de viver num país estrangeiro, vivenciar uma outra cultura e aprender uma nova língua.

Softwares educacionais convencionais muitas vezes se limitam a apenas reproduzir as atividades antes feitas no papel, incluindo como diferencial a adição de pequenos vídeos, animações e som. Mas em um jogo podemos tornar essa atividade bem mais interessante. Por exemplo: podemos dar ao jogador um mapa que o conduzirá até um determinado ponto onde ele deverá desenterrar um baú do tesouro. Para isso o jogador terá que vasculhar seu inventário de itens, o que o colocará frente a três ferramentas: *shovel* (pá), *pickaxe* (picareta) e *hammer* (martelo). O jogador poderá visualizar em seu inventário o nome da ferramenta e um pequeno ícone que a representa. Mas, além disso, poderá selecionar cada uma das três e testá-la na tarefa. Conforme afirmam Bittencourt e Giraffa (2005) o uso deste tipo de simulação provavelmente aumentará a motivação do aluno que passa a aprender conceitos de forma implícita.

#### **5. Trabalhos Futuros**

Prosseguir com o desenvolvimento do jogo utilizando Java e o *framework* GTGE procurando aplicar conceitos da teoria sócio-interacionista de Vygotsky (1994), da inteligência coletiva de Lévy (1999), do construtivismo piagetiano (Wadsworth, 1984) e dos micromundos de Papert (1994), por meio de redes computacionais que permitam a interação do jogador com outros alunos e com o professor e de ferramentas de autoria que permitam ao aluno criar suas próprias aventuras e compartilhá-las com os colegas.

Expor o jogo a alunos e professores de escolas públicas e particulares regulares de diversas séries (incluindo séries anteriores a 5º) e de cursos de idiomas. O objetivo é testá-lo num conjunto de perfis mais variados possíveis. Incluindo quem tem ou não o costume de jogar videogame e diferentes graus de conhecimento de LEM.

## Referências

- Bittencourt, J. R. e Giraffa, L. M. (2003) “Role-Playing Games, Educação e Jogos Computadorizados na Cibercultura”, In: I Simpósio de RPG em Educação, Rio de Janeiro.
- Hutchins, J. (1998) “Translation Technology and the Translator”. In: Machine Translation Review. Issue n. 7, p. 7-14, British Computer Society – NLTSG, England.
- IDG NOW (2007) “Nova geração de internautas diz adeus ao e-mail e à televisão”, <http://idgnow.uol.com.br/internet/2007/08/02/idgnoticia.2007-08-02.9496699294>, agosto.
- Lévy, Pierre (1999), Cibercultura, São Paulo: Editora 34.
- Link (2007), “Laptops devem chegar a 300 escolas em 2008”, [http://www.link.estadao.com.br/index.cfm?id\\_conteudo=12130](http://www.link.estadao.com.br/index.cfm?id_conteudo=12130), outubro.
- MEC/SEF (1998), Parâmetros Curriculares Nacionais - 3º e 4º ciclos do Ensino Fundamental: Língua Estrangeira, Secretaria de Educação Fundamental, Brasília.
- Papert, Seymour (1994), A máquina das crianças: repensando a escola na era da informática, Porto Alegre: Artmed.
- Rocha, C. H. (2006), Provisões para Ensinar LE no Ensino Fundamental de 1º a 4º Séries: dos Parâmetros Oficiais e Objetivos dos Agentes. Dissertação de Mestrado. UNICAMP.
- Specia, Lucia e RINO, L. H. M. (2002). Introdução aos Métodos e Paradigmas de Tradução Automática. Série de Relatórios Técnicos do NILC, NILC-TR-02-04, São Carlos.
- UNB (2006) “Linha do Tempo da História do Ensino de Línguas no Brasil”, <http://www.unb.br/il/let/helb/>, novembro.
- Vygotsky, L. S. (1994), A Formação Social da Mente, São Paulo: Martins Fontes.
- Wadsworth, B. J. (1984), Piaget para o professor da pré-escola e 1º grau, São Paulo: Biblioteca Pioneira de Ciências Sociais.
- Wikipédia (2007) “List of Wikipedias”, [http://meta.wikimedia.org/wiki/List\\_of\\_Wikipedias](http://meta.wikimedia.org/wiki/List_of_Wikipedias), março.

## Links Relevantes

Babel Fish: <http://babelfish.altavista.com/>

GTGE: <http://www.myjavaserver.com/~alphazine/tutorials/index.html>

Java: <http://www.javalobby.org/articles/java-olpc/>

OLPC: <http://www.laptop.org/pt/index.shtml>