Aspectos computacionais que envolvem o desenvolvimento de jogos para dispositivos móveis voltados ao ensino/aprendizado de língua inglesa

Jean N. A. Pereira¹, Mariana A. Pereira², Leopoldo F. Paula³

1Universidade do Estado de Minas Gerais (UEMG) - UNIDADE FRUTAL   
CEP 38200000 – Frutal – MG – Brasil

jeanjnap@gmail.com, marianna.22sp@gmail.com, leopoldoferreira@live.com

**Resumo.** O presente trabalho descreve os aspectos humano-computacionais, de programação e desenvolvimento web que envolvem o desenvolvimento de jogos didáticos para dispositivos móveis voltados ao ensino/aprendizado de língua inglesa.

**Abstract.** The present work describes the aspects of human-computer interfaces, programming and web development that which involve the development of educational games to mobile devices focused on teach/learning of the English language.

1. **Introdução**

Este trabalho intitulado de *Aspectos computacionais que envolvem o desenvolvimento de jogos didáticos para dispositivo móveis voltados ao ensino/aprendizagem de língua inglesa* faz parte do processo de obtenção de aprovação na disciplina de *Computação Móvel* ministrada pela Prof.ª Me. Nome.altamira.completo no sétimo período da turma X do curso de Sistemas de Informação pela Universidade Estadual de Minas Gerais – Campus de Frutal, o qual tem por objetivo pesquisar o uso de tecnologias de informação no desenvolvimento de jogos didáticos voltados ao ensino de língua estrangeira, bem como melhorar aspectos de um jogo já desenvolvido para que possa auxiliar ainda mais o processo de aprendizado. O referido projeto foi dividido em etapas, as quais serão são executadas por meio da execução de três planos de trabalhos distintos que se complementam.

O jogo com fins educativos foi consolidado no século XVI, como um facilitador das tarefas de ensino, porém, segundo Kishimoto (1998), atualmente o significado de jogo na educação está vinculado às funções lúdica e educativa. Ao jogar o aluno sente prazer e ao mesmo tempo adquire novos conhecimentos sobre um dado tema. Cabe ressaltar a necessidade de se dosar ambas as funções, uma vez que o jogo não pode restringir-se apenas a aprendizagem e tão pouco ao lúdico.

Tomando por base os pressupostos teóricos de Vial(1982), Kishimoto, em *O jogo e a educação infantil* , ressalta que na educação, os jogos são usados com fins distintos. Denomina-se de jogo didático, aquele cujo objetivo é a aquisição de conteúdos específicos, enquanto aqueles mais dinâmicos e que envolvem mais as ações dos alunos são designados educativos. Segundo Kishimoto, Vial :

[...] observa uma variante no emprego dos jogos na educação: o jogo didátivo como modalidade destinada exclusivamente à aquisição de conteúdos, diferenciando-o do jogo educativo. O primeiro, mais dinâmico, envolve ações ativas das crianças, permite exploração e tem múltiplos efeitos na esfera corporal, cognitiva, afetiva e social. O segundo, mais restrito pela sua natureza atrelada ao ensino de conteúdos, torna-se, no seu entender, inadequado para o desenvolvimento infantil, por limitar o prazer e a livre iniciativa da criança e tornar-se muitas vezes monótono e cansativo. (1998, 21 -22)

Pelo exposto, constata-se que o jogo para o ensino de língua estrangeira, mais especificamente a inglesa, insere-se na nomenclatura de jogos didáticos e, portanto é necessário voltar o foco para as características essências a ele. Sendo assim, este trabalho voltará o foco para a revisão e melhoria do desenvolvimento de um jogo didático porque segundo Assis:

A rigor, todos os games são passatempos. Salvo para os profissionais que os desenvolvem ou os estudam, a posição do jogador é daquela pessoa que quer despender algum tempo alheado de seu entorno, imerso em um contexto de desafio formal inofensivo. (2007, p.5).

1. **Objetivo**

O objetivo do presente trabalho é melhorar um jogo que já fora desenvolvido para dispositivos móveis, que possa ensinar o básico de inglês para alunos do ensino fundamental de escolas públicas até a 4° série, o qual foi dividido em etapas complementares, sendo que a primeira foi composta por uma pesquisa exploratória de cunho bibliográfico, objetivando a composição de um arcabouço teórico, que possibilite: compreender o processo de criação de jogos para dispositivos móveis; conhecer os elementos essenciais para o desenvolvimento de jogos com fins pedagógicos; associar os conhecimentos sobre o ensino de língua inglesa com as tecnologias da informação, visando o desenvolvimento de jogos com fins específicos.

Na segunda, por meio de uma pesquisa experimental, e valendo-se dos conhecimentos adquiridos na pesquisa bibliográfica, pretendemos continuar a melhorar o jogo para dispositivos móveis, voltado ao ensino/aprendizagem de língua inglesa ao público infantil com o intuito de que os jogadores principalmente os que não detenham nenhum conhecimento prévio da língua possam adquirir conhecimento de uma forma mais fácil e prazerosa.

1. **Metodologia**

Visando um melhor aprofundamento de conhecimentos, a primeira parte do trabalho será desenvolvida por meio de pesquisa bibliográfica, objetivando a ampliação do conhecimento a respeito das principais características dos jogos didáticos para dispositivo móveis voltados ao ensino/aprendizagem de língua estrangeira. Na concepção de Lakatos e Marconi entende-se por pesquisa bibliográfica:

[...] um apanhado geral sobre os principais trabalhos já realizados, revestidos de importância, por serem capazes de fornecer dados atuais e relevantes relacionados com o tema. O estudo da literatura pertinente pode ajudar a planificação do trabalho, evitar publicações e certos erros, e representa uma fonte indispensável de informações, podendo até orientar as indagações. (2003, p.158)

Visando à concretização dos objetivos estabelecidos no Projeto, a segunda parte do trabalho será composta por uma pesquisa laboratorial visando o desenvolvimento de atualizações de interface, programação e desenvolvimento web no já produzido jogo As Aventuras do Coelho Benny, que é voltado ao ensino/aprendizagem de língua inglesa para crianças, cujo processo de criação se deu em consonância com as informações teóricas provenientes da pesquisa bibliográfica sobre as principais características de games destinados aprendizagem de conteúdos específicos. Por pesquisa laboratorial , segundo Lakatos e Marconi, entende-se:

A pesquisa de laboratório é um procedimento de investigação mais difícil, porém mais exato. Ela descreve e analisa o que será ou ocorrerá em situações controladas. Exige instrumental específico, preciso, e ambientes adequados. [...] No laboratório, o cientista observa, mede e pode chegar a certos resultados, esperados ou inesperados. (2003, p.190)

Acredita-se que por meio da pesquisa laboratorial será possível unir os conhecimentos oriundos da pesquisa bibliográfica ao desenvolvimento do game a fim de desenvolvê-lo em consonância com os postulados teóricos que versam sobre as caraterísticas do jogo didático, ou seja, aquele direcionado à aquisição de um conteúdo específico.

1. **Referencial Teórico**

KISHIMOTO, T. M. **O Jogo e a Educação Infantil**. São Paulo: Pioneira, 1998.