

CHE - CÂMARA DE CIÊNCIAS HUMANAS, SOCIAIS E EDUCAÇÃO (PÔSTER)

NOME: LEOPOLDO FERREIRA DE PAULA

TÍTULO: ASPECTOS QUE ENVOLVEM O DESENVOLVIMENTO DE JOGOS DIDÁTICOS PARA DISPOSITIVO MÓVEIS VOLTADOS AO ENSINO/APRENDIZAGEM DE LÍNGUA ESTRANGEIRA

AUTORES: ANA MARIA ZANONI DA SILVA, LEOPOLDO FERREIRA DE PAULA, ANA MARIA ZANONI DA SILVA, DANIEL BRUNO FERNANDES CONRADO , LEOPOLDO FERREIRA DE PAULA, JEAN NELSON DE ALMEIDA PEREIRA

AGÊNCIA FINANCIADORA (se houver): FAPEMIG

PALAVRA CHAVE: DESENVOLVIMENTO DE GAMES, CARACTERÍSTICAS, LINGUA INGLESA

RESUMO

A consolidação de jogos educativos ocorreu no século XVI. 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, portanto, é importante dosar ambas as funções, para que o jogo não se restrinja apenas à aprendizagem e tão pouco ao lúdico. Sendo assim, este projeto objetiva descrever as principais características de jogos didáticos para dispositivo móveis voltados ao ensino/aprendizagem de língua estrangeira. Ao efetuar a pesquisa bibliográfica constatou-se que esses dispositivos contribuem como mediadores no ensino de línguas, pois, a interação aluno/game promove a motivação, além de desenvolverem a capacidade psico-motora. Verificou-se, também, que os jogos, segundo Passerino (2014), 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. A segunda fase do trabalho foi composta por uma pesquisa laboratorial, voltada ao desenvolvimento de um game, por meio da associação de conteúdos de língua inglesa com os conhecimentos da tecnologia de informação. A associação de conhecimentos de diferentes áreas possibilitou, por exemplo, trabalhar nas duas primeiras fases do game com substantivos comuns (nomes de frutas, animais e cores), cuja inserção das imagens de frutas e de animais nos cenários foi efetuada por meio da tecnologia 3D, proporcionando assim a sensação de imersão. Até o momento foram desenvolvidas duas fases e o game será testado por alunos do curso de Comunicação Social e Sistemas de Informação, para se averiguar e corrigir eventuais falhas.