

Jogos para o aprendizado de línguas: novas propostas do PROPEL

Rafael Camargo de Campos , Cláudia Silva Estima (Orientador), Cristina Rörig Goulart (Coorientador)

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul – Campus Porto Alegre

decampospro@gmail.com, claudia.estima@poa.ifrs.edu.br

O Programa Permanente do Ensino de Línguas, Literaturas e Assuntos Culturais (PROPEL) é um programa de extensão do Instituto Federal do Rio Grande do Sul (IFRS)/Campus Porto Alegre e oferece, entre as suas atividades, ações que envolvem o aprendizado de línguas, sejam a nativa ou estrangeiras. A fim de produzir subsídios didáticos de apoio ao aprendizado de seus estudantes, o PROPEL tem desenvolvido, por meio de seus bolsistas, jogos para comporem um acervo compartilhado de uso dos professores promotores das ações em suas atividades de sala de aula. Os estudos a respeito de jogos têm sido amplamente discutidos em torno do perfil dos jogos da atualidade e seus efeitos comportamentais, das dificuldades emocionais em tratar frustrações, violências e prazer envolvidos, da frequência de uso, de seus efeitos na tomada de decisão, atenção, melhora cognitiva, entre outros aspectos. O presente estudo tem por objetivo apresentar uma proposta de produção de jogos para o aprendizado de línguas nativa e estrangeiras que vem sendo realizada desde o ano de 2018. Os pressupostos básicos foram envolver alunos de Sistemas para Internet na produção de jogos de característica *não eletrônicos*, mas que envolvessem o uso das tecnologias disponíveis nos recursos de mídia do IFRS/Campus Porto Alegre, em seus laboratórios de informática e de fabricação digital, o PoALab/IFRS/Campus Porto Alegre. Para atingir esse objetivo, quatro alunos têm desenvolvido jogos de cartas e tabuleiro. Na primeira fase do projeto, os jogos atenderam a premissas estruturais do aprendizado de línguas, com enfoque em suas gramáticas e seus usos. Na segunda etapa, percebeu-se que os jogos tinham que proporcionar desafios que levassem seus participantes a pensarem criticamente a respeito de seu entorno e sobre si mesmos, colaborando, dessa forma, com a formação mais abrangente do aluno. Assim, direcionou-se o projeto para a elaboração de jogos que apresentassem elementos provocativos de reflexão para seus jogadores, que estivessem envolvidos em questões conflitantes do dia a dia, conduzindo a situações de alteridade, tomada de decisões e suas consequências pessoais, sociais, ecológicas, planetárias, enfim, humanas. Os alunos construíram jogos com base em suas experiências anteriores e em pesquisas entre seus pares em relação a preferências, estilos e compreensões a respeito das características de um bom jogo. O projeto já apresenta alguns jogos finalizados, outros ainda sendo terminados e ainda outros em fase de concepção. Acredita-se que o PROPEL adentra em novas atividades que têm estreitado pesquisa, ensino e extensão que vêm a somar às propostas básicas a que se propõe o programa.

Palavras-chave. Educação; Cultura; Jogos.

Financiamento/Apoio: IFRS.