

Gamificação para abordar aspectos socioculturais de países hispanofalantes

Gamification to deal with socio-cultural aspects of Spanish-speaking countries

Daiane Padula Paz¹, Márcia Häfele Islabão Franco^{1*}, Silvia de Castro Bertagnolli^{1**}

¹Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul (IFRS) -
Campus Porto Alegre. Porto Alegre, RS, Brasil.

*Orientador **Coorientador

Resumo

O uso de jogos ou seus elementos vem aumentando significativamente nos últimos anos na área educacional. Isso porque a gamificação tem se tornado importante estratégia para ensino-aprendizagem, uma vez que promove a motivação do estudante e, conseqüentemente, maior engajamento no aprendizado. Ao estudar uma língua é importante conhecer elementos socioculturais dos países que a possuem como oficial, já que língua e cultura são elementos que não devem ser dissociados. Assim, esta pesquisa apresenta a proposta de um jogo pedagógico para dispositivos móveis, que tem por objetivo possibilitar ao aprendiz de língua espanhola aspectos socioeconômicos e culturais dos países hispanohablantes. A pesquisa parte da hipótese de que os jogos podem colaborar no ensino desses aspectos, resultando em um importante recurso estratégico para o ensino. O jogo, denominado *El Mochilero*, abrange diversos conteúdos, associando conhecimentos linguísticos a entretenimento. Para este estudo foi considerada a importância dos jogos no ensino, especialmente de idiomas, e pesquisados dados dos países selecionados, além da definição de critérios e características que este deve apresentar para promover aprendizagem tanto no âmbito escolar, quanto no familiar. Espera-se que o jogo auxilie no desenvolvimento de habilidades linguísticas e, especialmente, no conhecimento de aspectos socioculturais, além de contribuir no aprendizado de outras áreas de conhecimento.

Palavras-chave: Jogos educacionais. Aspectos socioculturais. Hispanofalantes.

Abstract

The use of games or their elements has significantly increased in recent years in education. That's because gamification has become an important strategy for teaching and learning, as they promote student motivation and, consequently, greater engagement in learning. By studying a language it is important to know sociocultural elements of the countries that have the official, since language and culture are elements that should not be separated. Thus, this research proposes a pedagogical game for mobile devices, which aims to enable the Spanish language learner socio-economic and cultural aspects of hispanohablantes countries. The research part of the hypothesis that the games can collaborate in teaching such aspects, resulting in important strategic resource. The game, called *El Mochilero* covers diverse content, linking language skills entertainment. For this study we considered the importance of games in education, especially in languages and we researched data from the

selected countries and the definition of criteria and characteristics that it must present to promote learning both in the school, and the family. It is expected that the game helps in the development of language skills and, especially, knowledge of socio-cultural aspects, as well as contribute to the learning of other areas of knowledge.

Keywords: Educacional games. Sociocultural aspects. Hispanohablantes.

Introdução

Jogos educacionais são aqueles que ensinam e entretém ao mesmo tempo [Bates, 2004]. Com a expansão do uso de Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) na área educacional aumentou também a disponibilidade de jogos educacionais digitais. Estes, têm sido amplamente utilizados nos últimos anos como ferramentas educacionais no processo de aquisição do conhecimento [Girard, 2013] servindo como estratégia para complementar a aprendizagem e auxiliar nas mais diversas áreas e níveis de ensino. Segundo Jull [2003] os jogos podem ser vistos como sistemas baseados em regras, segundo as quais os jogadores interagem. Os jogos digitais têm a vantagem de permitir a imersão virtual em ambientes diversos que influenciam as emoções dos jogadores, promovendo o desenvolvimento de habilidades exploratórias e tomada de decisões [Mattar, 2010]. Quando relacionados à educação, os jogos podem trazer uma série de benefícios, uma vez que permitem que o usuário atue como protagonista, tanto do jogo quanto de seu conhecimento.

O fator motivacional influencia tanto o processo de aprendizagem quanto o seu conhecimento anterior e experiências relacionadas ao assunto em questão. Existem, ao menos, dois tipos de motivação: a intrínseca e extrínseca. A primeira, ocorre quando o indivíduo se engaja por iniciativa própria; enquanto a segunda acontece devido a fatores de natureza externa. Os jogos digitais devem contemplar ambos aspectos motivacionais para influenciar o engajamento total do sujeito [Alves, 2015; Boruchovitch, 2008].

Sob esse ponto de vista, é que se desenvolve este trabalho, cujo enfoque principal é investigar quais contribuições um jogo digital com fins específicos pode trazer para o processo de aprendizagem, mais especificamente no conhecimento de língua e cultura hispana. Pretende-se também, investigar a utilização de jogos como recurso motivacional e didático.

Para tanto, está sendo desenvolvido o protótipo de um jogo para dispositivos móveis, denominado *El Mochilero*, que tem por finalidade promover o conhecimento de dados socioeconômicos e aspectos socioculturais de dos países hispano-falantes. A temática escolhida para o jogo justifica-se pelos seguintes motivos: i) grande parte dos brasileiros desconhece informações essenciais dos países vizinhos; ii) a aprendizagem de um idioma implica também em conhecimentos culturais, no caso, da cultura hispana; iii) a importância da promoção da interdisciplinaridade, uma vez que o jogo abrange outras áreas do conhecimento, tais como história e geografia.

O jogo *El Mochilero* apresentará um viajante que vai conhecer diversos países e prova o que aprendeu em suas viagens por meio de um *quizz* e outros recursos de aprendizagem que serão adotados por este. Ele será validado com alunos de todos os anos do ensino médio do Instituto Federal do Paraná, durante as aulas de língua espanhola, em um projeto educacional voltado para esse fim.

Materiais e Métodos

A metodologia da pesquisa será qualitativa desenvolvida nas seguintes etapas: i) pesquisa bibliográfica sobre conceitos de gamificação e o jogo como recurso didático motivacional e os elementos que envolvem a sistemática de um jogo; teorias pedagógicas que destacam a importância do lúdico e dos jogos no processo de ensino-aprendizagem, e a importância do aprendizado utilizando dispositivos móveis (*m-learning*); ii) pesquisa exploratória sobre (possíveis) jogos que abordem aspectos culturais de países e/ou que tenham a mesma finalidade do jogo proposto; iii) Prototipação do jogo *El Mochilero*, abrangendo até cinco países hispanofalantes selecionados; iv) estudo de caso do uso do jogo com estudantes do ensino médio de escola pública; v) avaliação do jogo por meio de entrevista estruturada para validação do jogo como recurso metodológico complementar para promoção de aprendizagem efetiva.

Resultados

Foram realizadas, até o momento, pesquisas sobre outros jogos para dispositivos móveis que tratem da temática de aspectos socioculturais. Identificou-se que não há, até o momento, nada específico que aborde a cultura de países hispanofalantes, da América Latina. Para a criação do jogo *El Mochilero* foi selecionado o ambiente de desenvolvimento

integrado (IDE – *Integrated Development Environment*) Android Studio, para a plataforma Android versão 4.2 (Jelly Bean) e linguagem de programação orientada a objetos Java. O jogo encontra-se em fase de desenvolvimento, será realizado e terá basicamente o seguinte formato: i) *quizz* sobre dados gerais dos países selecionados; ii) mapas que mostrarão a localização geográfica; iii) Mito ou verdade? Parte do jogo que trará curiosidades sobre os estereótipos dos países, iv) *flashcards* com imagens importantes que remetem ao país, tais como pratos típicos, pontos turísticos, bandeiras, entre outros aspectos socioculturais considerados importantes. O jogo permitirá que o usuário escolha o país que quer conhecer, e conforme seu rendimento irá avançando fases, alcançando diferentes níveis (Aprendiz de Mochilero, Mochilero Experto, Rey de los Mochileros). O jogo será testado por estudantes de ensino médio de escola pública do estado do Paraná e, posteriormente, serão analisados os resultados obtidos.

Discussão

A pesquisa parte da hipótese de que a incorporação de jogos digitais no processo de ensino pode promover a motivação do aprendiz e, conseqüentemente, maior engajamento no que se pretende aprender. Considera também que ao aprender um idioma é importante conhecer, no mínimo, dados gerais sobre os países e sobre a cultura local. Assim, esta pesquisa irá desenvolver um jogo com fim específico para investigar as potencialidades que a gamificação pode favorecer na promoção do aprendizado de aspectos socioculturais e socioeconômicos dos países hispanofalantes selecionados.

Considerações finais

Grande parte dos brasileiros desconhecem dados sobre os países vizinhos, isso porque o estudo de aspectos socioeconômicos e culturais não é priorizado nas instituições de ensino. Por serem países hispano-falantes não podem ser deixados de lado nas aulas de língua espanhola, uma vez que o conhecimento da cultura é muito importante para o aprendizado e maior compreensão de uma língua e suas manifestações. O uso de jogos digitais pode ser uma alternativa para promoção de ensino de tais aspectos, de forma motivadora e divertida. Está sendo desenvolvido um jogo para esse fim, visando contribuir com uma forma diferenciada de ensino. Inicialmente, o jogo *El Mochilero* abrangerá até

cinco países selecionados, e futuramente, contemplará os 21 países que possuem o espanhol como língua oficial.

Referências

ALVES, F. Gamification – **Como criar experiências de aprendizagem engajadoras**. 2. ed. São Paulo: DVS, 2015.

BATES, B. **Game Design**. Bostom: Thompson, 2004

BORUCHOVITCH, E. Motivação para aprender de estudantes em curso de formação de professores. **Revista Educação**, Porto Alegre, PUC-RS, 31(1), 2008.

GIRARD C; ECALLE J; MAGNAN A. Serious games as new educational tools: how effective are they? A meta-analysis of recent studies. **Journal of Computer Assisted Learning** 2013 Jun; 29(3): 207-219. Disponível em: <<http://migre.me/v0xxl>>. Acesso em: 16 set.2016

JULL, J. The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness. In **Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings**, edited by Marinka Copier and Joost Raessens, 30-45. Utrecht: Utrecht University, 2003. Disponível em: <<http://migre.me/v0xzq>>. Acesso em 15 set. 2016.

MATTAR, J. **Games em educação: como os nativos digitais aprendem**. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2010.