

Resumo: Este artigo apresenta o desenvolvimento de um jogo educativo voltado para o ensino de vocabulários da língua inglesa de maneira mais atrativa e eficaz. O jogo foi desenvolvido na linguagem Lua para dispositivos Android a partir da plataforma Corona SDK. O jogo objetiva o ensino e aprimoramento de vocábulos da língua inglesa a partir da associação lúdica da figura com a palavra, para isso o jogador deverá colidir seu personagem apenas com a figura que equivalente à palavra, a cada colisão correta uma nova palavra é lançada, gerando assim, pontos durante a partida.

Palavras-chave: Vocabulários, Língua Inglesa, Jogos, Ensino.

1 INTRODUÇÃO

Um dos principais fatores que evidenciam a importância do aprendizado da língua estrangeira na sociedade são as possibilidades de desenvolvimento profissional e de comunicação e interação que o domínio de uma língua não materna traz.

Para Ribeiro et. al (2014), o domínio de uma língua estrangeira como o inglês possibilita a comunicação com pessoas de todas as partes do mundo, o que acarreta um acréscimo substancial na formação intelectual e cultural do indivíduo.

Desta forma, “O conhecimento de Língua Estrangeira é crucial para se poder participar ativamente dessa sociedade em que, tudo indica, a informatização passará a ter um papel cada vez maior.” (BRASIL, 1998 p. 87).

Ao se tratar do ensino da língua sabe-se que o aprendizado de vocabulários tem sido um dos principais meios para o aprendizado, uma vez que a associação dos vocábulos com a elementos da realidade possibilitam uma aprendizagem significativa da língua.

Patzlaff (2008), coloca que o vocabulário não se limita apenas ao conhecimento de palavras isolados, pois pode-se encontrar nele a porta de entrada para saber falar fluentemente uma língua que na maioria das vezes se adquire com a leitura.

Contudo é importante destacar que o ideal para desenvolver um vocabulário não é o excesso de leitura de palavras e a memorização das mesmas, mas o entendimento de seu significado e esforço para expressá-las em um diálogo de modo que relembre o que foi aprendido.

Assim, ao entender a importância da língua como prática social, é importante que profissionais da educação entendam que é necessário a utilização de metodologias, atividade, aplicações ou softwares que permitam que os alunos aprendam a língua de maneira não memorizada e forçada, mas motivada e significativa.

Para os Parâmetros Curriculares de Língua Estrangeira, os *softwares* “[...] podem se constituir em apoio eficaz no ensino e aprendizagem, particularmente se incluírem elementos visuais e sonoros



acompanhando o conteúdo linguístico.” (BRASIL, 1998 p. 87).

Desta forma o presente trabalho visa relatar o desenvolvimento de um jogo educacional voltado para o ensino de vocábulos da língua inglesa. O jogo visa o aprimoramento dos vocábulos através da associação de figuras e sons de forma lúdica, logo para que se atingisse o objetivo buscou-se alinhar fundamentos teóricos sobre o ensino e aprendizado da língua estrangeira através da utilização de jogos com técnicas de desenvolvimento computacional.

2 TRABALHOS RELACIONADOS

Para Santana et. al (2017), a tecnologia voltada para educação tem ganhado cada vez mais espaço no cenário atual. De fato, os avanços tecnológicos proporcionaram uma variedade de novas ferramentas que proporcionam um ensino e aprendizado, mais dinâmico e significativo.

Segundo Borges (2017), existe uma variedade de aplicações presentes em computadores e smartphones, que proporcionam aos seus usuários a possibilidade de estudar uma língua estrangeira, oferecer serviços geográficos e climáticos e informações atualizadas de acontecimentos mundiais, além da possibilidade de comunicação com pessoas de várias partes do mundo e a possibilidade de entretenimento como jogos.

A respeito de aplicações como jogos educativos, podemos encontrar exemplos bastante eficientes para o ensino de uma língua, como por exemplo, o jogo “Vocabulário inglês” desenvolvido pela *Magikapp*, o jogo consiste em uma aplicação educativa para crianças aprenderem inglês através de jogos de enigmas e palavras cruzadas, o jogo possui boa aceitação do público e contém mais de 100 mil downloads. O jogo dispõe-se de um layout interativo, fácil de jogar e imagens de alta qualidade, além de proporcionar o estímulo da atividade cerebral (GOOGLE PLAY, 2018).

Nesta perspectiva Leffa (2014, p. 1) coloca que o jogo tem a característica de “desenvolver os dois tipos de aprendizagem: como conhecimento e como habilidade. Quem joga desenvolve o corpo e a mente”.

Outro jogo de boa aceitação do público é o jogo “Caça-palavras em Inglês”, desenvolvido por *Silver Moon Apps*, este jogo consiste no aprendizado de vocabulários a partir de caça-palavras, o jogo também faz associação de uma imagem com a palavra que deseja procurar e possui quatro níveis de dificuldades com vinte categorias de palavras (GOOGLE PLAY, 2018).

2 METODOLOGIA

O desenvolvimento da aplicação ocorreu através da plataforma *Corona SDK (Software Development Kit)*, em virtude da oferta de diversos recursos audiovisuais interativos e API's (*Application Programming Interface*) disponibilizadas para o desenvolvimento de jogos para dispositivos *mobile*, bem como a representação fiel de diferentes dispositivos como *iPad*, *iPhone*,

tablets, smartphones Android e compatibilidade de desenvolvimento e copilação para dispositivos Android e iOS (RODRIGUES, et. Al, 2018).

Para o desenvolvimento da aplicação nesta plataforma utilizou a linguagem de programação Lua. Para Celes et. al (2004) a linguagem Lua é uma linguagem de programação poderosa e leve, com sintaxe semelhante à linguagem Pascal, porém com construções modernas, projetada para ser acoplada a programas maiores que precisem ler e executar programas escritos pelos usuários.

Posteriormente, pretende-se realizar uma pesquisa aplicada com abordagem quantitativa para análise concreta do uso do jogo como recursos auxiliador no processo de ensino e aprendizagem da língua inglesa.

3 O JOGO WORD RUN

O *Word Run* possui nove (09) cenas ilustradas com recursos auditivos e textuais, sua interface é bem colorida para deixar a aplicação mais atrativa aos olhos de seus usuários, o *layout* possui funções simples e de fácil utilização, além de implementar recursos sonoros que melhoram os aspectos lúdicos do jogo (Figura 1).

Todas as imagens utilizadas na construção das cenas e dos *sprites* foram retiradas de repositórios gratuitos de artes para jogos, como por exemplo, *Game Art 2D* (<https://www.gameart2d.com/>), *pngtree* (<https://pt.pngtree.com/>) e *Game Art Partners* (<https://gameartpartners.com/>), além de imagens de autoria própria.

Figura 1. Menu principal do jogo *Word Run*.



Fonte: Autor (2018).

A aplicação dispõe-se de um vocabulário de 600 palavras divididas em cinco diferentes categorias nas quais são: *animals*, *objects*, *tecnology*, *fruits*, *colors e numbers* (Figura 2). Cada categoria possui uma cena equivalente aos vocábulos a serem apresentados, mantendo uma harmonia e um contexto do que se é apresentado na tela.

Figura 2. Menu de categorias.

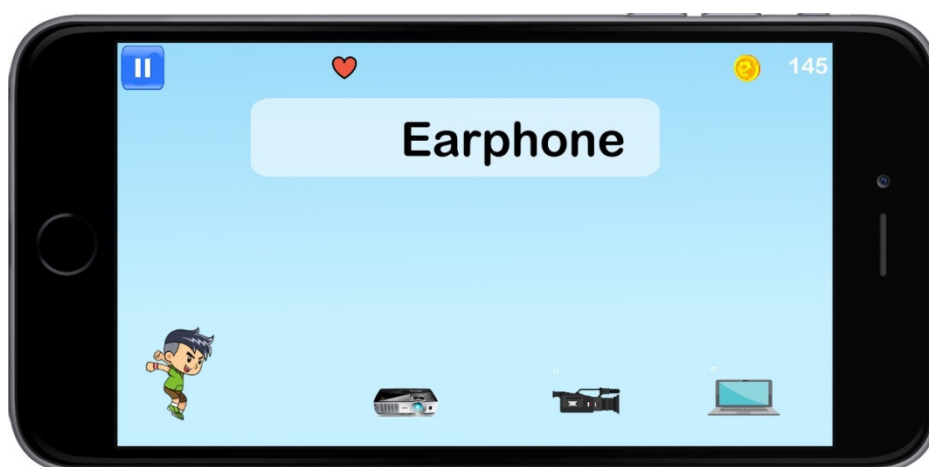


Fonte: Autor (2018).

Para a construção dos vocabulários da aplicação foram escolhidos alguns dos temas que mais estão presentes no cotidiano dos estudantes, para que assim pudessem associar o que aprendem em sala de aula com o que vivem fora dela. Os vocábulos foram adicionados a partir de um vetor com um número de posições equivalente a cada classe de palavras, para que se pudessem retornar uma palavra diferente a cada colisão correta durante o jogo.

Para criação e transição dos *sprites* do jogo, foi criada uma sequência de imagens da mesma figura que simulasse a movimentação dos personagens e dos elementos de colisão. Para o salto do *sprite* sobre o objeto de colisão, foram utilizadas as leis da física, como a gravidade, colisão e o atrito que são direcionados diretamente aos objetos do jogo.

Figura 3 - Classe de tecnologia do jogo *Word Run*.

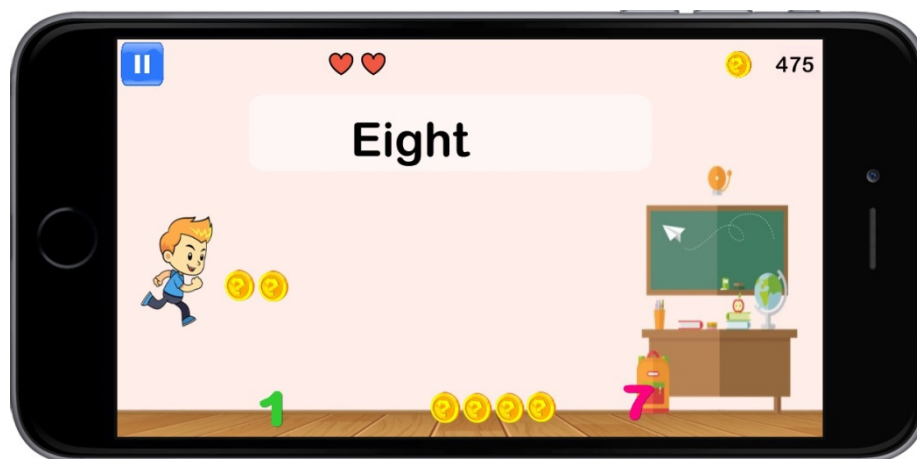


Fonte: Autor (2018).

O jogo consiste em uma corrida onde serão mostrados os vocábulos segundo a sua categoria para que o jogador possa atribuir o significado a um objeto. O jogador possui três (03) vidas em cada partida, podendo perder vidas ao colidir com objetos que não equivalem com o vocábulo dado, dessa forma, cada colisão errada se perde uma vida e cada colisão adequada o jogador ganha pontos.

Sempre que o jogador acertar ou errar o objeto indicado um novo vocábulo será colocado. Assim, jogador passará por diversos obstáculos como, por exemplo, a velocidade dos objetos na pista e o intervalo entre um objeto e outro.

Figura 4 - Classe de cores e números.



Fonte: Autor (2018).

Durante a corrida o jogador poderá adquirir uma pontuação maior através da colisão com moedas, como mostra a figura 4, ou simplesmente perder o jogo, após a colisão com três objetos errados.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante dos pressupostos apresentados conclui-se que o uso do jogo *Word Run* como proposta de ensino lúdico, pode trazer resultados positivos para o ensino da língua inglesa, pois segundo Gomes (2017), os jogos digitais são recursos que devem ser empregados ao contexto escolar devido às possibilidades que o mesmo tem em desafiar, motivar e estimular os estudantes para a execução de atividades em sala de aula.

Entretanto, salienta-se que o uso de jogos no ensino deve ser seguido de organização, planejamento e metodologia, para que este uso não se torne apenas uma atração para os alunos que não gera uma aprendizagem significativa e que não traz melhorias para o processo de ensino e aprendizado.



Por fim, espera-se como trabalhos futuros que o *Word Run* seja um recurso eficiente na metodologia de ensino da língua inglesa. Sugere-se o uso do jogo como um complemento e nas aulas de língua inglesa, não impondo o uso obrigatório a professores e alunos.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais: terceiro e quarto ciclos do ensino fundamental: língua estrangeira**. Brasília: MEC/SEF, 1998.

BORGES, Kleiton. **O aprimoramento da aquisição de vocabulário de alunos de língua inglesa através do uso de aplicativos**. Blucher education proceedings, 2017, 2.2: 411-430. Disponível em: <<http://www.proceedings.blucher.com.br/article-details/o-aprimoramento-da-aquisio-de-vocabulrio-de-alunos-de-Ingua-inglesa-atravs-do-uso-de-aplicativos-25492>> Data de acesso: 13 de set. 2018.

CELES, Waldemar; de Figueiredo, Luiz Henrique; Ierusalimschy, Roberto. **A Linguagem Lua e suas Aplicações em Jogos**. Rio de Janeiro, 2004. Disponível em: <<https://www.lua.org/doc/wjogos04.pdf>> Data de acesso: 13 de set. 2018.

GOMES, A. F., & dos Reis, S. C. **Games e Gamification na Prática de Ensino de Línguas: avaliando uma proposta de disciplina complementar de graduação**. 2017. Disponível em:<<http://tecedu.pro.br/wp-content/uploads/2017/10/Art2-vol.22-Edi%C3%A7%C3%A3o-Tem%C3%A1tica-VI-Outubro-2017.pdf>> Data de acesso: 13 de set. 2018.

GOOGLE PLAY, **Vocabulário inglês**. Disponível em: <<https://play.google.com/store/apps/details?id=vn.magik.englishpuzzleforkids>> Data de acesso: 13 de set. 2018.

_____, **Caça-palavras em Inglês**. Disponível em: <<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.silvermoonapps.englishwordsearchgame>> Data de acesso: 13 de set. 2018.

LEFFA, Wilson J. **Gamificação adaptativa para o ensino de línguas**. Congresso Ibero-Americano de Ciência, Tecnologia, Inovação e Educação. Buenos Aires. Anais. 2014. Disponível em: <<https://www.oei.es/historico/congreso2014/memoriactei/499.pdf>> Data de acesso: 13 de set. 2018.

PATZLAFF, Daiane Máisa. Galeazzi, Michele. Nardi, Nádia Lúcia Nardi. **Leitura e vocabulário na língua inglesa**. Revista voz das letras. Concórdia, Santa Catarina, Universidade do Contestado, número 10, II Semestre de 2008. Disponível em: <http://www.educadores.diaadia.pr.gov.br/arquivos/File/2010/artigos_teses/Ingles/patzlaff.pdf> Acesso em: 13 de mar. 2018.

Rodrigues, Jefferson Henrique, et al. **Desenvolvimento de jogos educativos para dispositivos portáteis: aliando Ensino de Engenharia, Computação e Ciências**. In: COBENGE 2014-XLII Congresso Brasileiro de Educação em Engenharia, Juiz de Fora-MG. Anais COBENGE. 2014. p. 1-10.

SANTANA, Vinicius, Rachel Ferreira. **Desenvolvimento de games na Língua Inglesa: lógica e criatividade na construção do conhecimento**. Anais dos Workshops do Congresso Brasileiro de Informática na Educação. Vol. 6. No. 1. 2017.

