

Transformando a atividade de formação de professores/as de inglês: o uso da plataforma
Fazgame para o ensino e formação de professores no contexto do PIBID¹

*Transforming the English teacher education activity: the use of FazGame Platform in the
teaching and teacher Education in PIBID context*

*Transformando la actividad de formación de profesores/as de inglés: el uso de la plataforma
Fazgame para la enseñanza y la formación de profesores en el contexto de PIBID*

Michele Salles El Kadri ²

Resumo: Há algum tempo profissionais da educação se deparam com as diferenças entre o que chamam de mundo fechado e enciclopédico das escolas e o mundo dinâmico e sem fronteiras dos meios de comunicação. Afirmar, portanto, que estamos na era da informação e que a produção de conhecimento é intensa e rápida, não é novidade. No entanto, este fato impõe aos professores a necessidade de assumir novas posturas e novas práticas pedagógicas. Documentos oficiais para o ensino de línguas têm reconhecido essa realidade ao enfatizar que os novos currículos precisam incorporar o letramento digital como parte dos objetivos para se aprender uma língua estrangeira (BRASIL, 2006). Desta forma, reconhece-se a inter-relação entre as linguagens produzidas pelas novas tecnologias e o domínio da língua inglesa. Essa questão, portanto, tem sido incorporada nas propostas práticas de programas públicos, como por exemplo, o Pibid. Desse modo, este trabalho objetiva apresentar uma proposta em andamento com o uso de vídeo games por meio da plataforma FazGame para o ensino de línguas no contexto do Pibid. Trata-se, portanto, de um relato de uma experiência sobre a educação digital de professores de língua inglesa em formação inicial. Está baseado em uma metodologia de *game based learning*. A experiência nos permitiu a) reconhecer que a plataforma apresenta potencialidades e limitações no que seu refere a seu uso para o ensino de língua inglesa; b) que poucos professores dominam vídeo-games e c) que alunos da escola pública avaliam o aprendizado por meio de games como sendo motivador.

Palavras-chave: Vídeo-games. Ensino de língua inglesa. Formação de professores.

Abstract: Educational stakeholders have faced the differences between the closed and encyclopedic world of the schools and the dynamic and borderless means of communication. Emphasizing we are in the age of information and that knowledge production is fast is not new. However, it imposes to teachers the need to assume new pedagogical practices. Official guidelines for the teaching of English have acknowledged this reality by emphasizing that the curricula need to incorporate digital literacy as part of the objectives to learn a foreign language (BRASIL, 2006). Thus, it is recognized the inter-relation between the languages produced by the new technologies and the domain of the English language. This paper aims at presenting an ongoing proposal with the use of video games through FAzGame platform to the teaching of English in PIBID context. It means it is an experience report about English teachers digital education. This experience allowed us to a) recognize that the platform presents potentialities and limitations regarding its use to the teaching of English; b) few prospective teachers are familiar with video-games and c) public school students evaluate the learning through video-games as being motivating.

Keywords: Video-game. English teaching. Teacher education.

¹ Trabalho apresentado ao 6º Seminário Nacional do EDaPECI – "Educação Digital na Contemporaneidade", no Eixo Temático Games, Mundos Virtuais e Educação.

² Doutora e Mestre em Estudos da Linguagem e professora Adjunta na Universidade Estadual de Londrina. Coordenadora do Pibid de Letras-Inglês. Integrante do projeto "Reorganização de sistemas de atividades educacionais pela inserção de novas tecnologias". (UEL – PIBID/CAPES). mielkadri@hotmail.com

Resumen: Hace algún tiempo que profesionales de la educación se enfrentan a las diferencias entre lo que llaman de mundo cerrado y enciclopédico de las escuelas y el mundo dinámico y sin fronteras de los medios de comunicación. Afirmar, por lo tanto, que estamos en la era de la información y que la producción de conocimiento es intenso y rápido, no es nuevo. Sin embargo, este hecho impone a los profesores la necesidad de asumir nuevos roles y nuevas prácticas pedagógicas. Los documentos oficiales para la enseñanza de idiomas han reconocido esta realidad al enfatizar que los nuevos currículos necesitan incorporar la alfabetización digital como parte de los objetivos para aprender un idioma extranjero (Brasil, 2006). De este modo, se reconoce la interrelación entre los lenguajes producidos por las nuevas tecnologías y el dominio de la lengua inglesa. Esta cuestión, por tanto, se ha incorporado en las propuestas prácticas para programas públicos, como el PIBID. De este modo, este trabajo objetiva presentar una propuesta en desarrollo con el uso del videojuego con el uso de la plataforma Fazgame para la enseñanza de idiomas en el contexto del PIBID. Se trata por tanto, de un relato de una experiencia sobre la educación digital de profesores de lengua inglesa en formación inicial. Se basa en una metodología de game based learning. La experiencia nos permitió reconocer que la plataforma tiene potencial y limitaciones en lo que se refiere a su uso para la enseñanza del idioma Inglés; b) que pocos profesores dominan videojuegos c) que alumnos de la escuela pública evalúan el aprendizaje a través de juegos como motivador.

Palabras clave: Videojuegos. Enseñanza de la lengua Inglesa. Formación de profesores

Introdução

Há algum tempo profissionais da educação se deparam com as diferenças entre o que chamam de mundo fechado e enciclopédico das escolas e o mundo dinâmico e sem fronteiras dos meios de comunicação. Afirmar, portanto, que estamos na era da informação e que a produção de conhecimento é intensa e rápida, não é novidade. No entanto, este fato impõe aos professores a necessidade de assumir novas posturas e novas práticas pedagógicas, tornando essencial repensar o papel da tecnologia na educação porque nossos alunos são consumidores dessas mídias (PAIVA, 2013). Documentos oficiais para o ensino de línguas têm reconhecido essa realidade ao enfatizar que os novos currículos precisam incorporar o letramento digital como parte dos objetivos para se aprender uma língua estrangeira (BRASIL, 2006). Desta forma, reconhece-se a inter-relação entre as linguagens produzidas pelas novas tecnologias e o domínio da língua inglesa.

Pesquisadores também têm concordado sobre a vantagem do uso das tecnologias na educação. Vários são os estudos capazes de apontar as contribuições que as novas tecnologias de informação e comunicação trazem aos educandos nos mais diversos contextos socioculturais (PAIVA, 2013). Essas vantagens vão desde o engajamento dos aprendizes na aprendizagem e na criação do conteúdo até a ampliação do acesso à educação, no encorajamento da inclusão; no apoio ao desenvolvimento dos aprendizes e na possibilidade de criar inovações metodológicas (PAIVA, 2013). Paiva reforça que a maior defesa do uso da tecnologia não deve estar centrada no número e na sofisticação das ferramentas, mas no casamento das práticas sociais com as práticas escolares. De fato, a tecnologia pode contribuir

para uma maior vinculação entre os contextos de ensino e as culturas que se desenvolvem fora do âmbito escolar. E no caso do ensino de língua inglesa, esta possibilidade é ampliada significativamente.

O que se torna mais relevante ao se falar de novas tecnologias na educação, e, especialmente no caso do ensino da língua inglesa é o papel que o domínio destes conhecimentos tem na vida dos alunos. O inglês e a tecnologia têm sido apontados como sendo ferramentas intrinsecamente relacionadas que tem o poder de acirrar as desigualdades sociais. Segundo Moita Lopes (2005), tanto o inglês quanto o domínio da tecnologia são requisitos fundamentais para o exercício da cidadania, pois ambas ferramentas permitem o acesso à informação e ao conhecimento em escala mundial, e portanto, também permitem maiores chances de aprender e maiores oportunidades de inclusão e participação no mundo. Contudo, embora a inserção das novas tecnologias no setor público sugere uma melhoria nos índices de uso, tais índices ainda estão longe de indicar que a inclusão digital seja realidade palpável nas escolas públicas brasileiras.

Ainda em relação ao ensino de línguas, podemos ressaltar que por muito tempo os pesquisadores têm procurado as vantagens da tecnologia para o ensino de línguas. De fato, cada método e cada teoria, de aprendizagem encontrou suporte em um aparato tecnológico. Com a teoria sociocultural, que traz à tona a natureza situada e mediada da atividade mental (VYGOSTKY, 1978) e que acredita que o aprendizado de línguas ocorre das e nas interações entre os aprendizes com as outras pessoas e com o contexto social mediado por ferramentas (linguagem, tecnologias), o uso de vídeo-games no ensino de línguas tem recebido maior atenção.

Assim, impulsionados pela grande gama de literatura sobre o uso de videogames no ensino de línguas (GEE, 2008), pela teoria sociocultural para a aprendizagem de línguas (LANTOLF; THORNE, 2007), e pelos resultados de uma pesquisa anterior do grupo (SANTANA; EGIDO; EL KADRI, 2014) que apontava que (a) o uso de novas tecnologias como o vídeo game proporciona um "aumento da carga horária" na aprendizagem de língua inglesa, (b) que ainda há poucos estudos brasileiros sobre como os videogames auxiliam no processo de desenvolvimento da língua e (c) é visível a falta de conhecimento prévio dos professores em relação a vídeo games e como utilizá-los em sala de aula, um dos objetivos do subprojeto de Letras Inglês da universidade Estadual de Londrina foi estudar o potencial de jogos no ensino de LI.

Desse modo, este trabalho objetiva apresentar uma proposta em andamento com o uso de videogames por meio da plataforma 'FazGame' para o ensino de línguas no contexto do Pibid. Trata-se, portanto, de um relato de uma experiência³ sobre a educação digital de professores de língua inglesa em formação inicial. Para isso, primeiro, apresentamos a proposta do subprojeto de Letras-Ingês inserida no PIBID; e em seguida, descrevemos por meio de 5 fases as ações do subprojeto "*Transformando professores/as de inglês: lições e práticas inovadoras em escolas públicas*"⁴.

A formação inicial de professores e o uso de tecnologias para o ensino no subprojeto "*Transformando professores/as de inglês: lições e práticas inovadoras em escolas públicas*": a proposta de um grupo do Pibid de Letras-Ingês da UEL

Mesmo que o preparo para o uso das tecnologias da informação e da comunicação e de metodologias, estratégias e materiais de apoio inovadores esteja garantido nas Diretrizes Curriculares Nacionais para a formação de professor da educação básica (instituída pela resolução CNE/CP 1, de 18 de fevereiro de 2002), estudos têm apontado que existe um despreparo dos professores no tocante a utilização das ferramentas digitais em sala de aula (ARAGÃO, 2010). A convergência nas políticas públicas e a inserção de novas tecnologias no setor público, não foram suficientes para gerar convergência na apropriação de tecnologia (PAIVA, 2013), o que traz implicações para a formação de professores de língua inglesa.

A importância da inserção destes componentes nos currículos dos cursos de formação de professores de língua inglesa é essencial, pois a formação mediada pelas TICs oferece oportunidade de interação comunicativa, a construção do conhecimento de maneira colaborativa e a reflexão sobre o uso da língua inglesa no mundo contemporâneo e sobre formação continuada em serviço e (PAIVA, 2013). Essa questão se intensifica principalmente quando temos orientações curriculares para o ensino de língua inglesa nas escolas públicas

³ Este relato de experiência está embasado nas atividades desenvolvidas pelo grupo (SANTOS et al, 2014; ADATI ET AL, 2014; SANTANA et al, 2014). Alguns desses resultados já foram apresentando no IV Seminário Estadual do Pibid do Paraná.

⁴ Este relato de experiência é sobre subprojeto do Pibid: "*Transformando professores/as de inglês: lições e práticas inovadoras em escolas públicas*" e também é parte do projeto de Pesquisa "*Reorganização de sistemas de atividade educacionais pela inserção de novas tecnologias*", coordenado pela prof. Dr. Denise Ortenzi (UEL), que investiga a reorganização de sistemas de atividade educacionais a medida que neles são inseridas novas tecnologias.

(BRASIL, 2006) que enfatizam a) a inclusão e a inserção na era digital daqueles que ainda se encontram distantes dela, b) a participação na sociedade globalizada e c) oportunidades de acesso ao conhecimento, à informação e ascensão social. Assim, a importância da introdução das novas tecnologias nas escolas públicas reside na necessidade de viabilizar oportunidades de acesso e participação de todos na sociedade atual.

Cientes desse cenário, nossa proposta para o programa PIBID foi o projeto “Transformando professores/as de inglês: lições e práticas inovadoras em escolas públicas”. O PIBID criado com a finalidade de valorizar os cursos de licenciaturas, é um programa que oferece bolsa para estudantes de cursos de licenciatura plena, para que eles exerçam atividades pedagógicas em escolas públicas de ensino básico, a fim de aprimorar a sua formação e contribuir para a melhoria da qualidade do ensino dessas escolas. Seus principais objetivos são a elevação da qualidade das ações acadêmicas voltadas à formação inicial de professores, assim como promover a integração entre a universidade e a educação básica, buscando articular a teoria e a prática. Além, é claro, de promover a inserção dos futuros professores no cotidiano de escolas da rede pública de educação, o PIBID visa também proporcionar aos futuros professores participação em experiências metodológicas, tecnológicas e práticas docentes de caráter inovador e interdisciplinar e que busquem a superação de problemas identificados no processo de ensino-aprendizagem.

Foi na tentativa de superação de problemas identificados no processo de ensino-aprendizagem que a proposta de se utilizar *games* na escola pública surgiu. Este artigo, portanto, relata as atividades de desenvolvimento, testagem e execução de jogos interativos e videogames para o ensino-aprendizagem de inglês. Assim, o objetivo da nossa proposta é, de fato, aliar o ensino de língua inglesa com propostas de uso de vídeo games e posicionar os alunos da educação básica como produtores de seus próprios jogos. Para isso, temos a seguinte proposta de atuação:

Quadro 1 – Cronograma de ações Pibid-Letras Inglês

(continua)

Ações	2014	2015
Observação de aulas e delineamento da proposta de acordo com o contexto	X	
Estudo sobre videogames e gamificação	X	
Participação em oficinas de narrativas de games	X	

Quadro 1 – Cronograma de ações Pibid-Letras Inglês

Ações	(continuação)	
	2014	2015
Participação em oficinas sobre o uso do Edmodo e QR Code para a gamificação de aulas		
Experenciar a produção de vídeo games enquanto aprendizes de línguas - RPG maker e FazGAmE	X	
Criar e desenvolver o Game Club	X	
Refletir sobre as potencialidades de se produzir um jogo em LI	X	
Desenvolver pedagogia de projetos e unidades didáticas no ensino de LI com uso de jogos educacionais	X	
Produzir games na plataforma FazGame	X	
Utilizar os games educacionais e não educacionais no ensino de LI		X
Desenvolver oficinas sobre produção de games e narrativas em LI com os alunos do Ensino médio		X
Desenvolver currículo para o ensino de língua inglesa nas aulas regulares e no CELEM com base nos jogos produzidos visando a transformação social		X
Investigar o impacto do uso de vídeo-games no ensino de língua inglesa em escolas públicas		X

Fonte: Elaboração própria.

E espera-se, como contribuição:

- a) colaborar para o desenvolvimento de atitudes, conhecimentos e habilidades do professor de língua inglesa que o possibilite lidar com os desafios da educação básica, entre eles, a inserção da tecnologia.
- b) criar possibilidades de ação criativa e inovadora nos contextos de ensino de inglês na escola pública
- c) construir currículo diferenciado para língua inglesa na educação básica em uma perspectiva de multiletramento crítico por meio da inserção de tecnologias;
- d) promover o desenvolvimento social da região envolvida, por meio da exploração da linguagem em contextos significativos para os jovens e crianças do ensino básico;
- e) estabelecer vínculos produtivos com comunidades escolares;

As ações do subprojeto⁵ - intitulado “Transformando professores/as de inglês: lições e práticas inovadoras em escolas públicas” - foram divididas em 5 fases: *Game tutorial*, *Game*

⁵ Assista ao vídeo para conhecer um pouco mais sobre a atividade do projeto. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=8H5iTckOTIA&feature=youtube_gdata_player

Design, Game based teaching and learning (criando o currículo do ensino de LI baseado em jogos), Investigação da experiência e Implementando o currículo. Abaixo, descrevo cada uma dessas fases.

Fase #1: Game Tutorial

A missão desta fase era explorar o contexto de ação: conhecer o ambiente (A escola), os *players* (Alunos, professores, professores universitários, colaboradores, etc) e os desafios para o ensino de inglês na escola pública. Portanto, nesta fase, o grupo entrou em contato com a literatura da área, investigou a opinião dos alunos da escola e se decidiu pelo uso da plataforma FAzGAmE.

O sonho de consumo: uso e produção de MMOs

Os MMOs (*massive multiplayer online games*) têm recebido atenção especial neste cenário por seu potencial de interação e imersão que possibilitam. Isso porque entre as tecnologias disponíveis, os vídeo-games e mundos virtuais são vistos como ricos potenciais para fornecer oportunidades para o desenvolvimento linguístico (GEE, 2008). Diversos autores têm ressaltado seu potencial para o desenvolvimento da língua (GEE, 2008; PETERSON, 2012; RAMA, BLACK, WARSCHAUER, 2012), principalmente no que se refere aos jogos conhecidos como MMOGs (*massively multiplayer online games*). MMOGs são ambientes em gráficos 3D nos quais muitos jogadores de locais distintos podem navegar no espaço do jogo e interagir por meio de personagens digitais chamados de AVATAR. Os MMOs possuem *real time based interaction* por meio de *chats* ou conversas orais e espaços virtuais baseados em temas. Neles, indivíduos podem criar oportunidades de objetos virtuais e assumir uma identidade única por meio do avatar, que permitem o desenvolvimento do 'caráter' do personagem e investimento emocional do jogador por meio das oportunidades de interação. Assim, promovem a imersão na língua alvo e a colaboração por meio dos *guilds* (clãs), oferecendo oportunidade para a interação informal e contextualizada na língua alvo do aprendiz, incluindo a interação com falantes nativos e não-nativos.

A literatura tem reportado grandes vantagens em se utilizar jogos no ensino de línguas. Assim, têm se relatado que MMOS (a) promovem motivação e engajamento (THORNE, 2008;

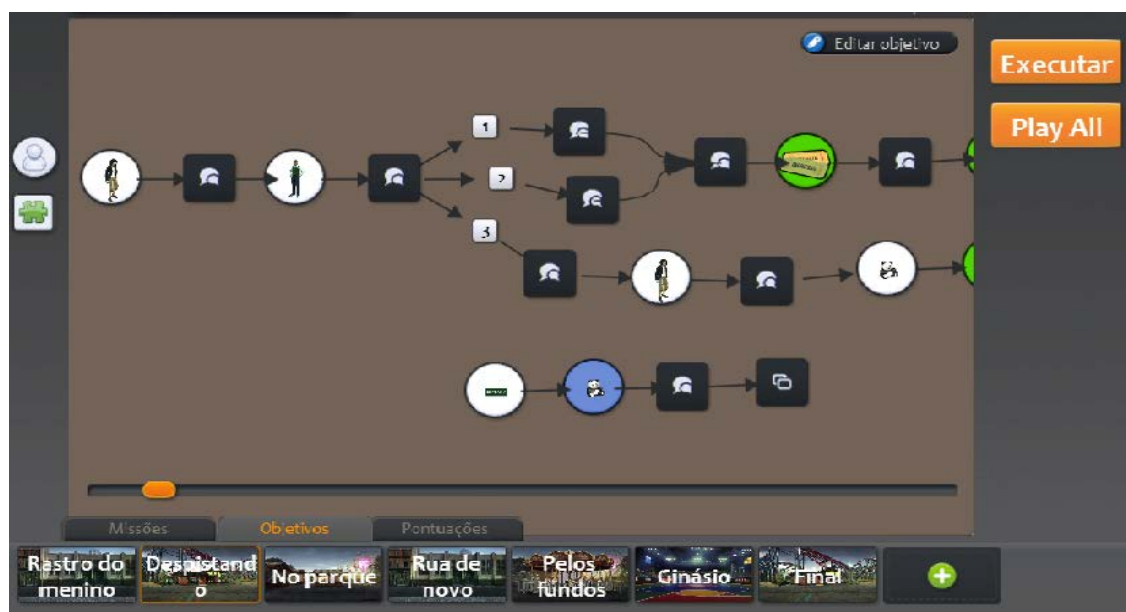
THORNE, BLACK, SYKES, 2009); (b) melhoram o uso de vocabulário (BYTHEWAY, 2011; RANKIN et al, 2009); (c) expandem as oportunidades de comunicação intercultural (THORNE, 2008); (d) permitem o engajamento em interação social colaborativa (PETERSON, 2012); (e) criam relações baseadas em amizade e reciprocidade (PETERSON, 2012); (f) criam esferas de baixo nível de stress; (g) desenvolvem oportunidades para desenvolvimento da língua e habilidades de letramento conforme criam se comunidades e desenvolvem relações interpessoais (PETERSON, 2010; RAMA ET AL., 2009); (h) motivam aprendizes de línguas a continuar na atividade comunicativa (RAMA ET AL., 2009) e (i) permitem o acesso á diversos grupos e extensa oportunidade de participar na construção da negociação, que resulta no desenvolvimento de competência comunicativa (STEINKUEHLER, 2007; RAMA ET AL., 2009).

Contudo, nossa primeira observação nas escolas públicas permitiu verificar que, no momento, não há condições físicas (acesso a internet rápida e bons computadores) que nos permitem utilizá-los com os alunos. Desse modo, tentamos buscar opções que nos permitiam levar o potencial dos jogos para a sala de aula. Foi então que conhecemos a plataforma FazGame e adaptamos nossa proposta. O FazGame é uma plataforma educacional que permite trazer elementos de games para a sala de aula.

A realidade: a plataforma FazGame

A estrutura do FazGame permite trabalhar com os elementos básicos de um game: desafio, diversão, níveis de dificuldade. Desse modo, a plataforma permite criar cenários, personagens e objetos; estimula a criação de uma história e trabalha com conteúdos e indicadores de aprendizagem. Para a criação de um jogo educacional, os alunos precisam desenvolver uma narrativa para o jogo que envolva o estabelecimento de uma missão, objetivos e ações. Além disso, ao criar esta estrutura, o aluno ou professor que está desenvolvendo o *game* precisa organizar a narrativa criada com os personagens e interligá-los com seus objetivos e ações, ou seja, precisa desenvolver raciocínio lógico. O desenho abaixo permite exemplificar a lógica Aplicada ao Game.

Figura 1 – Lógica do Jogo



Fonte: FazGame: <https://www.fazgame.com.br/>

Segundo os criadores da plataforma, os benefícios do FAZGAME para o ambiente de aprendizagem são que os jovens aprendem a desenvolver projetos, a escrita criativa, o raciocínio lógico e a solucionar problemas. Já os professores aprendem a colaborar, criar conhecimento coletivamente e usar a tecnologia.

Figura 2 – Exemplos de jogos



Fonte: Elaboração própria



Fonte: FazGame : <https://www.fazgame.com.br/>

O que essa fase nos permitiu verificar foi que era visível a falta de conhecimento prévio da maioria dos futuros professores e dos professores da escola pública em relação a vídeo games e como utilizá-los em sala de aula. Portanto, criamos um “GAME CLUB” que objetivava

proporcionar aos futuros professores contato com o universo dos vídeos games. Pesquisas têm apontado que aqueles que jogam vídeo game tem maior facilidade para se apropriar da língua inglesa enquanto joga.

Figura 3 - Futuros professores (Nicolas e Felipe) no Game Club



Fonte: Elaboração própria.

Fase #2: Game Design: os primeiros jogos criados pelos bolsistas do PIBID para o ensino de LI

Nesta fase foram criados os primeiros jogos. Na nossa primeira experiência na produção de jogos e até a data de escrita deste artigo, 8 jogos foram criados com o uso da plataforma FazGame. Para a produção dos jogos, os membros dos grupos participaram de uma oficina com os produtores da plataforma para aprenderem a manuseá-la. A missão desta fase era desenvolver estratégias e conhecimentos sobre a produção de game para inserir o universo dos videogames na sala de aula. Assim, nesta fase, os professores participaram de oficinas sobre narrativas de videogames e sobre a própria plataforma FazGame; criaram seus próprios jogos e gamificaram algumas das ações pedagógicas a serem implementadas na escola.

Em seguida, a proposta foi se vincular ao *Games for Change Latin America*. Segundo o próprio site do movimento, O *Games for Change Latin America* é a primeira rede latino-americana para pesquisar, inovar e valorizar a relação entre jogos, aprendizagem e transformação social. Tem como objetivo promover a pesquisa, a criação, a aplicação e a disseminação de jogos digitais que transformem positivamente a sociedade, a educação, a

economia, o ambiente e a cultura. Fundada em 2004 nos EUA, a Games For Change⁶ tornou-se a organização sem fins lucrativos de referência sobre os jogos com potencial de impacto social positivo. Desse modo, os jogos teriam como base a questão da transformação social por meio do uso da língua inglesa. A tabela abaixo demonstra os jogos com seus temas e objetivos:

Quadro 2 – Jogos criados na plataforma FazGame

Título	Tema	Objetivo
The Br Murger	Decision making	Desenvolver a tomada decisão
No water	Meio ambiente	Conscientizar sobre questões ambientais
Money War	Capitalismo	Conscientizar sobre capitalismo
Cyberbulling	Cyberbulling	Conscientizar sobre cyberbulling
Be happy, Shine!	Homofobia	Conscientizar sobre homofobia
Slutwalk	Marcha das Vadias	Colaborar na organização do movimento “Marcha das Vadias”
Pain = Understanding	Poluição	Conscientizar sobre questões ambientais
Feminism	Feminismo	Conscientizar sobre feminismo

Fonte: Elaboração própria.

⁶ Sob direção de Gilson Schwartz, professor do Departamento de Cinema, Rádio e TV da ECA-USP a *Games For Change Latin America* objetivam promover a convergência entre ludicidade, educação, tecnologia, sustentabilidade, empreendedorismo e transformação social.

Figura 4 – Fotos das oficinas de jogos.



Fonte: Elaboração própria

Fase 3# *Game based teaching and learning*: Criação de currículo baseado em jogos

Nesta fase, após a criação dos jogos, os futuros professores também elaboraram unidades didáticas complementares para que os alunos consigam jogar o jogo em língua inglesa. Desse modo, os jogos fazem parte de uma unidade maior de ensino, servindo como o organizador do próprio currículo de Língua inglesa, pois os conteúdos trabalhados na unidade pedagógica são aqueles julgados essenciais para a prática social de jogar determinado jogo.

Fase 4# Investigando a experiência

Nesta fase, nossa missão era investigar as experiências que estávamos vivenciando. Assim, os futuros professores escreveram relatos sobre essa experiência. Conforme já evidenciado por Santos et al (2014), os membros do grupo apontam como

aspectos positivos nesta primeira experiência ao utilizar a plataforma FazGAmE enquanto usuários, a possibilidade de desenvolver (a) a escrita criativa em LI; (b) propostas interdisciplinares; (c) a aprendizagem de conteúdo significativo que seja de interesse do aluno e ainda oferecer o jogo educacional como um suporte ao conteúdo estudado na disciplina de LI. Contudo, os membros acreditam que as limitações da plataforma estão no sentido de (a) não haver trilha sonora, (b) possuir poucos cenários e personagens; (c) possuir pouca jogabilidade, ou seja, falta de interação e contextos de imersão, (d) não possibilitar o uso de determinadas palavras que seriam essenciais para jogos de transformação social (como por exemplo, o termo *gay*). Desse modo, a plataforma está longe de oferecer as vantagens oferecidas pelos MMOs, conforme reportado na literatura.

Em suma, de acordo com a pesquisa de Santos et al., os membros entendem os jogos criados como não tendo o fator “*appealing*”, responsável por prender a atenção do jogador para o jogo, e o motivando para continuar a jogar (GEE, 2008), o que resultou na avaliação de que a plataforma não seria um instrumento apropriado se entendermos os alunos somente como consumidores (ou seja, jogadores) desta mídia. Seu potencial no ensino de LI, contudo, pode vir a ser ao posicionar os alunos da educação básica como produtores de jogos educacionais em que eles tenham que buscar um conteúdo significativo e escrever em LI. Nossa próxima ação, portanto, será oferecer oficinas nas escolas públicas com o uso dessa plataforma para que alunos da educação básica produzam seus próprios games.

Outra forma de investigar nossa proposta foi realizada por Adati et al (2014). A pesquisa de Adati et al, que investigou a opinião dos alunos da escola pública apontou que os estudantes (a) acreditam que o desenvolvimento da língua pode ser desenvolvido através dos jogos; (b) relatam que o interesse pela língua é maior nos jogos, do que na escola, (c) acreditam que o vocabulário aprendido está intrinsicamente ligado ao tipo de jogo ao qual se joga, e que os MMOs parecem ser jogos que mais oferecem vantagens.

Fase #5 Implementando o currículo

O grupo passará pela fase 5 no ano de 2015. Nesta fase, a missão é tanto utilizar os vídeos games e as unidades didáticas produzidas na escola pública e investigar seus impactos no ensino e aprendizagem de língua inglesa. Além disso, esta fase também prevê oficinas com os alunos do ensino médio para que eles criem seus próprios jogos, em língua inglesa, sobre um tema social. Nossa hipótese é de que, ao se engajar em um tema de sua escolha e ao

produzir a narrativa para o seu próprio game em língua inglesa, as habilidades de aquisição de vocabulário e escrita em língua inglesa serão ressignificadas.

À guisa de considerações

Este trabalho objetivou apresentar uma proposta em andamento com o uso de vídeo games por meio da plataforma FazGame para o ensino de línguas no contexto do Pibid por meio de um relato de uma experiência sobre a educação digital de professores de língua inglesa em formação inicial. A experiência nos permitiu reconhecer que a) a plataforma apresenta potencialidades e limitações no que se refere a seu uso para o ensino de língua inglesa; b) poucos professores dominam videogames e c) alunos da escola pública avaliam o aprendizado por meio de games como sendo motivador.

Ainda estamos à guisa de considerações sobre os impactos da proposta no ensino de língua inglesa e na formação de professores de inglês. Nosso próximo passo é investigar quais são as contradições e transformações ocorridas em sistemas de atividade educacionais pela inserção de novas tecnologias.

Referências

ADATI *et al.* Visão dos alunos da escola pública sobre vídeo games no ensino de línguas e a proposta com o rpg maker. **Anais II Seminário Estadual do Pibid**. Foz do Iguaçu, 2014.

ARAGÃO, R. C. Desafios na Formação de Professores de Línguas com Novas Tecnologias. In: ARAÚJO, J. C.; RODRIGUES, M. (Orgs). *II Encontro Nacional Sobre Hipertexto – Anais Eletrônicos*. Fortaleza: UFC <http://www.abehte.org/anais/ANAIS/Art09_Aragao.swf> Acesso em 30/08/2010.

BYTHEWAY, J. **Vocabulary learning strategies in massively multiplayer online role-playing games: a thesis submitted to the Victoria University of Wellington in partial fulfilment of the requirements for the degree**. Unpublished Masters Thesis. 2011.

GEE, J. P. **Good video games and good learning: collected essays on video games, learning and literacy**. New York: Lang, 2007.

LANTOLF, J.; THORNE, S. L. Sociocultural theory and Second Language learning. In: VAN PATTEN; WILLIAMS, J. **Theories in Second Language Acquisition**. Mahwah, NJ: Lawrence, Erlbaum. p. 201-224.

MOITA LOPES, L. P. Inglês no mundo contemporâneo: ampliando oportunidades sociais por meio da educação. Texto base do Simpósio da TIRF (Tesol International Research Foundation, realizado em São Paulo, mimeo, 2005.

PAIVA, V. L. M. O. A formação do professor para uso da tecnologia. In: SILVA, K. A.; DANIEL, F. G.; KANEKO-MARQUES, S. M.; SALOMÃO, A. C. B. (Orgs.). **A formação de professores de línguas: Novos Olhares - Volume 2**. Campinas, SP: Pontes Editores, 2013. p. 209-230.

PETERSON, M. Learner interaction in a massively multiplayer online role playing game (MMORPG): A sociocultural discourse analysis. **Re(CALL)**, 24(3), p. 361-380, 2012.

RAMA, P. S., BLACK, R. W., ES, E. S., WARSCHAUER, M. **Affordances for second language learning in World of Warcraft**. **Re(CALL)**, 24(3), p. 322-338, 2012.

RANKIN, Y. A., MORRISON, D., MCNEAL, M., GOOCH, B., SHUTE, M. W. **Time will tell: in-game social interactions that facilitate second language acquisition**. In: Young, R. (ed.), *Proceedings of the 4th international conference on foundations of digital games*. New York: ACM, 161–168. 2009.

SANTANA, ET AL. Video games e ensino de línguas: mapeando as pesquisas. **Anais do II Seminário Estadual do Pibid**, Foz do Iguaçu, 2014.

SANTOS *et al.* Utilizando a plataforma fazgame no ensino de língua inglesa: primeiras experiências. **Anais do II Seminário Estadual do Pibid**, Foz do Iguaçu, 2014.

THORNE, S. L. Transcultural communication in open Internet environments and massively multiplayer online games. In: MAGNAN, S. (ed.). **Mediating Discourse Online**. Amsterdam: John Benjamins, 2008. p. 305–327.

THORNE, S. L.; BLACK, R.; SYKES, J. Second Language Use, Socialization, and learning in Internet Interest Communities and Online Game. **Modern Language Journal**, 93, 2009, p. 802-821..

VYGOTSKY, L. S. **Mind in society: the development of higher psychological processes**. Cambridge: Harvard University Press, 1978.

ZICHERMANN, G; CUNNINGHAM, C. **Gamification by design: Implementing game mechanics in web and mobile apps**. " O'Reilly Media, Inc.", 2011.

Recebido em 2 de janeiro de 2014
Aceito em 26 de fevereiro 2015