

PROJECT A.Z.K.: VOCABULÁRIO DE INGLÊS POR REPETIÇÃO ESPAÇADA

Cainã Araújo Saraiva¹

Davi Virgílio Costa²

Rafael Moraes Pereira³

INTRODUÇÃO

A língua inglesa possui bastante destaque mundialmente, visto que, com o processo da globalização e do avanço dos meios de comunicação, esse idioma está, cada vez mais, presente no cotidiano da população mundial. Sendo assim, segundo Ventura (1989), o inglês é uma epidemia que contamina 750 milhões de pessoas no planeta. Essa língua está na metade dos 10.000 jornais do mundo, em mais de 80% dos trabalhos científicos e no jargão de inúmeras profissões, como a informática, a economia e a publicidade. Sob essa perspectiva, é evidente a importância de um aprendizado eficiente de inglês por parte dos alunos brasileiros.

No entanto, muitos estudantes possuem dificuldades em aprender essa língua, seja em memorizar o vocabulário, aprender a ouvir e a ler ou a formular frases, algo que é um obstáculo para o aprendizado efetivo do inglês, tendo em vista que, segundo Leffa (2000), o vocabulário é elemento central na aprendizagem de um idioma. Sendo assim, “língua não é só léxico, mas o léxico é o elemento que melhor a caracteriza e a distingue das outras.” Leffa (2000). Dessa forma, faz-se necessário uma metodologia que visa o ensino eficaz do vocabulário inglês para qualquer indivíduo que almeja aprender a ler, escrever, falar e ouvir nessa língua. Esse método, de acordo com Moreira (2006), precisa ter uma sequência lógica para a aprendizagem, delimitar os conhecimentos trazidos pelos alunos em relação aos novos, promover um conflito cognitivo e provocar sua atividade mental para estabelecimento de relações entre os conhecimentos prévios e os novos e contribuir para que o aluno aprenda, auxiliando na sua autonomia.

Nesse sentido, vale citar a eficácia dos jogos como método para o ensino da língua inglesa, visto que esses têm a capacidade de entreter e de prender o jogador - no caso, o aluno - no que está a sua frente, além de aprimorar o raciocínio lógico do mesmo e a sua atenção, promovendo o interesse em aprender o idioma. Desse modo, os jogos podem ser ferramentas

¹ Estudante de Ensino Médio-Técnico do Curso de Informática - IFRN, cainasaraiva@gmail.com

² Estudante de Ensino Médio-Técnico do Curso de Informática - IFRN, davivirgilio2000@gmail.com

³ Professor orientador - Docente EBTT, rafaelmoraespereira@gmail.com

instrucionais eficientes, pois eles divertem enquanto motivam, facilitam o aprendizado e aumentam a capacidade de retenção do que foi ensinado, exercitando as funções mentais e intelectuais do jogador (Tarouco, 2004). Então, este artigo é dividido em quatro partes: Trabalhos relacionados: Visando discutir sobre métodos e estudos que analisam os jogos eletrônicos para o ensino do inglês; Metodologia: A qual apresenta um jogo desenvolvido pelos autores que visa facilitar o ensino do vocabulário da língua inglesa mediante o aprendizado por repetição espaçada, assim como foi realizado o seu desenvolvimento; Resultados: Parte que demonstra os resultados obtidos da análise do uso de jogos para o aprendizado de inglês; Conclusão: Quais são os objetivos futuros do projeto e quais suas aplicações.

TRABALHOS RELACIONADOS

Atualmente, a aquisição de vocabulário vem recebendo grande atenção da pedagogia e pesquisa em segunda língua. Alguns professores creem que o léxico é mais importante que a gramática e vice-versa. No entanto, em diversos momentos o vocabulário é tratado em segundo plano e, frequentemente, passado para os alunos de uma forma não tão eficaz, pois, conforme Meara (1980), grande parte dos professores ignoram completamente modelos complexos de relações de significado que caracterizam um léxico apropriado e plenamente formado, em oposição à mera lista de palavras, uma vez que esses docentes trabalham com métodos da memorização dessas listas ou com o estudo isolado das palavras. No entanto, “falantes nativos conseguem melhor entender sentenças não-gramaticais com um vocabulário preciso do que sentenças gramaticais com um vocabulário impreciso.” Widdowson (1978). Dessa forma, fica evidente o quanto é preciso solucionar o problema da dificuldade do aprendizado do vocabulário da língua estrangeira devido à sua função para uma boa comunicação e para alcançar a fluência, uma vez que o déficit deste componente pode acarretar a dificuldade de interação do indivíduo com outros usuários da língua e, segundo Allen (1983), pode haver uma “quebra” na comunicação quando não são usadas as palavras corretas.

É comum aos mais diversos pesquisadores a defesa da prática como elemento primordial no aprendizado do vocabulário de língua estrangeira (LE). Sobretudo, o contato com a língua escrita é fundamental para o processo de familiarização e assimilação do idioma. Na prática, o que difere suas opiniões é a abordagem do conteúdo para o estudante não nativo. Como cita Maria Regina, as abordagens são das mais variadas e entre elas tem-se: decodificação, analogia, predição e memória. Com isso, faz-se necessário o uso de estratégias

que promovam a inclusão e entendimento do aluno acerca do material no processo de aprendizagem, em foco, dos não-nativos.

Por conseguinte, avaliando o vocabulário como objeto de estudo, é notório que a dificuldade de assimilação por parte dos estudantes se dá à prática de estratégias ineficientes. Métodos esses que terminam por desmotivar o aluno. Em todos os contextos, a paráfrase e a tradução são as estratégias mais utilizadas para ensinar o vocabulário (Daniel, 2006).

Portanto, as soluções propostas variam entre os pesquisadores. Sob tal ótica, estratégias podem ter abordagens que influenciam diretamente na resposta visual, como a associação da linguagem verbal com a não verbal, respectivamente; ou promovendo a experiência interativa, com a conversação entre professores e alunos, auxiliando o aluno a identificar as áreas em que mais apresenta dificuldade, estimulando-o a buscar por conhecimento e desenvolvimento do vocabulário próprio.

Ao relacionar a dificuldade dos alunos de LE com a memorização do vocabulário, e a sua importância para a fluência com a opinião de outros pesquisadores sobre o aprendizado do inglês, é evidente que há um déficit de ferramentas e metodologias que visem facilitar a memorização da língua inglesa. Portanto, o objetivo deste projeto é o uso de jogos eletrônicos para auxiliar os alunos de inglês na fixação de algumas palavras do vasto vocabulário dessa língua, posto que, segundo Prensky (2000) e Gee (2003), os jogos favorecem o processo de aprendizagem.

METODOLOGIA

Sökmen (1997) acredita que uma abordagem de ensino-aprendizagem de LE, que inclui o uso de estratégias, é muito atraente para os alunos porque quebra a rotina de sala de aula e constrói uma variedade de associações entre as palavras. Desse modo, tendo em vista o problema da dificuldade na memorização do vocabulário da língua inglesa, foi desenvolvido um jogo eletrônico no estilo jogo narrativo(RPG) de Aventura que visa o ensino e a memorização de algumas palavras em inglês durante o desenvolvimento da história, por meio do método de aprendizagem por repetição espaçada proposto por Hermann Ebbinghaus, no qual uma informação deve ser revisada regularmente para que fique ancorada permanentemente na memória. O jogo foi desenvolvido utilizando o *software* “Godot”, sendo uma excelente plataforma para tal finalidade e que oferece inúmeras ferramentas que podem ser utilizadas no processo.

Nesse sentido, segundo Lameri (2017), quando o aluno é agente protagonista de sua própria obtenção de conhecimento os resultados são mais significantes, reafirmando a

necessidade do uso de metodologias de ensino alternativas, como o SRE (Sistema de Repetição Espaçada). Logo, o método de repetição espaçada foi escolhido devido a sua eficácia no aprendizado e na memorização do vocabulário de LE, uma vez que, de acordo com Chaves (2018), esse sistema tem como objetivo a revisão, ou seja, rever algo com atenção e cuidado. Diante disso, o aprendizado por repetição é fortemente atuante no jogo durante toda a trajetória do jogador, pois as imagens das cenas são frequentemente conectadas às legendas(tags), possibilitadas pelo *software*, com a palavra em inglês que representa o objeto, a fim de que o jogador assimile esses significados e memorize eles.

Em primeiro momento, foi projetado o cronograma de desenvolvimento do jogo, visando completar prioritariamente os elementos fundamentais para o funcionamento do mesmo. Sendo assim, o desenvolvimento foi programado para aderir as seguintes etapas: produção do personagem principal (player), criação dos mapas do jogo com legendas (tags) dos substantivos em inglês espalhadas de forma estratégica por ele, elaboração dos inimigos, implementação de personagens não-jogáveis (NPCs, sigla em inglês) e eventos de interação/missões, desenvolvimento dos sistemas de batalha, recompensa e compra, criação do menu do jogo, tela de pausa, dicionário acessível ao jogador e a finalização das cenas da história.

Para isso, o Godot conta com uma linguagem de programação própria (GDScript), com uma biblioteca disponível na interface do *software*, a qual fornece todos os métodos e funções de programação que podem ser utilizadas para diversas finalidades, além de contar com um sistema de coordenadas cartesianas relativamente simples para a montagem dos cenários do jogo 2D sem a necessidade de códigos. O desenvolvimento das cenas é feito com o relacionamento de "nós" no formato de "árvore", que combinados permitem a criação de diversas funções e efeitos complexos.

RESULTADOS

Este projeto apresenta um jogo que contextualiza o método de aprendizado por repetição espaçada como um novo estilo de ensino de inglês. Objetivando aumentar e facilitar a capacidade de assimilação do vocabulário dos estudantes da língua inglesa e proporcionar uma nova ferramenta metodológica que pode ser utilizada pelos professores, em uma experiência gamificada, desafiadora e imersiva no mundo de "Project A.Z.K". O jogo apresenta uma jogabilidade com aproximadamente 1 hora de duração e conta com um vocabulário que possui mais de 50 palavras focadas em temáticas diversas, como elementos de jogos RPG (sword, potions, quests etc.) e do cotidiano (house, tree, friend), que representa

a contextualização de parte do vocabulário da língua inglesa que pode ser útil para o desenvolvimento do aluno durante sua jornada de aprendizado.

A estratégia de inserir os jogos no ambiente de aprendizado incentiva o processo de formação da independência do aluno e serve de base para despertar o interesse dele pelo processo de aprendizagem, para que ele tenha curiosidade para buscar aprender mais, de forma autônoma, indo além do conhecimento que é fornecido pelo jogo. Utilizando ferramentas para adquirir conhecimento em áreas que sejam de interesse do jogador, em abordagens semelhantes a apresentada no jogo (por repetição), como o uso de *flashcards*.

CONCLUSÃO

Este projeto, ao considerar a necessidade de uma forma mais eficaz de memorização do vocabulário da LE, possui como objetivo o ensino de vocabulários da língua inglesa de uma forma prática e divertida, com o intuito de prender a atenção do aluno durante todo o procedimento. Para tanto, é realizado, durante toda a jogabilidade, um processo de contato contínuo com variados substantivos, em inglês, dos respectivos objetos visualizados pelo jogador. Estimulando assim, a assimilação das palavras por meio da repetição espaçada, e o aprendizado da tradução por meio de seu dicionário pessoal, que o acompanha por toda a aventura.

Em seguida, pretende-se colocar em prática o jogo desenvolvido, visando analisar as experiências dos alunos da cidade na qual esse projeto foi elaborado, com a finalidade de levantar dados sobre a quantidade de palavras absorvidas por esses, levando em consideração seu nível de fluência no inglês e a evolução que o jogo promoveu no vocabulário dos alunos, após isso, planeja a disponibilização deste jogo nas escolas da cidade, com o objetivo de exercer uma mudança metodológica nas aulas de inglês dessas escolas, facilitando o processo de ensino, e de instigar os alunos no aprendizado do vocabulário de LE.

Palavras-chave: Vocabulário, Língua inglesa, Repetição espaçada, Jogos digitais, RPG.

REFERÊNCIAS

OLIVEIRA, Eliane; VIVIANE, Silva. **Dificuldades na aprendizagem da língua inglesa no ensino fundamental em escolas do município de Humaitá.** Disponível em: <https://edoc.ufam.edu.br/retrieve/dabb83b7-132b-4f1b-a215-5332332fe850/TCC-Letras-2014-Arquivo.003.pdf>. Acesso em: 28/10/2021

RODRIGUES, Lúcia. **Estratégias de aprendizagem de vocabulário em língua inglesa: Um relato de experiência PDE.** Paraná, 2007. Disponível em: <http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/1063-4.pdf>. Acesso em: 28/10/2021

DIEGO, Victor. **Quem matou Julhinho? Um jogo de promoção de regras institucionais do IFRN Campus Avançado Lajes.** LAJES – RN 2019. Disponível em: https://memoria.ifrn.edu.br/bitstream/handle/1044/1709/TCC-Versao_Final.pdf?sequence=1&isAllowed=y. Acesso em: 28/10/2021

MONTEIRO, Rosenir. **Jogos como instrumento pedagógico para o ensino de língua inglesa.** CAMPO MOURÃO, 2014. Disponível em: http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospde/pdebusca/producoes_pde/2013/2013_fecilcam_lem_artigo_rosenir_monteiro.pdf. Acesso em: 02/11/2021

ROSE, Lilian. **Crenças sobre o ensino de vocabulário em língua estrangeira (Inglês) para alunos iniciantes.** Campinas, 2005. Disponível em: <https://core.ac.uk/download/pdf/296838255.pdf>. Acesso em: 04/11/2021

De Sales, Issac; Tadeu, Marcos; Frota, Ellery; Karoline, Ana; George, Antônio; Emília, Brígida; Luis, Andre. **Uso de flashcards como ferramenta de ensino online: Um relato de experiência.** Fortaleza, 2020. Disponível em: https://www.researchgate.net/profile/Ane-Karoline-Neri/publication/344929686_USO_DE_FLASHCARDS_COMO_FERRAMENTA_DE_ENSINO_ONLINE_UM_RELATO_DE_EXPERIENCIA_Introducao/links/5f99690892851c14bc5ed5cd4/USO-DE-FLASHCARDS-COMO-FERRAMENTA-DE-ENSINO-ONLINE-UM-RELATO-DE-EXPERIENCIA-Introducao.pdf. Acesso em: 04/11/2021

Regina, Maria; Cardoso-Martins, Cláudia. **Alfabetização no Século XXI: Como se Aprende a Ler e a Escrever.** Penso Editora, 2013. 49 p. Disponível em: https://books.google.com.br/books?hl=pt-BR&lr=&id=M_04AgAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA49&dq=aprendizado+de+ingles+vocabulari+o&ots=oGEmEvsuiY&sig=IRgY113MnadLNmyZnjvVtBU-ZYE#v=onepage&q=aprendizado%20de%20ingles%20vocabulario&f=false. Acesso em: 04/11/2021

FERNANDO, Daniel. **Um olhar crítico sobre o ensino de vocabulário em contextos de inglês como língua estrangeira.** Campinas, 2006. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/tla/a/bw9fGBdTc8SQwwPVfVJYCcL/?format=pdf&lang=pt>. Acesso em: 04/11/2021