

CENTRO ESTADUAL DE EDUCAÇÃO TECNOLÓGICA PAULA SOUZA

FACULDADE DE TECNOLOGIA DE INDAIATUBA

DR. ARCHIMEDES LAMMOGLIA

CURSO DE TECNOLOGIA EM REDES DE COMPUTADORES

VITOR GENTIL SILVA

Introdução à linguagem estrangeira para os alunos do primeiro semestre do curso de Redes de Computadores da Fatec Indaiatuba a partir de um jogo eletrônico

Indaiatuba
2020

CENTRO ESTADUAL DE EDUCAÇÃO TECNOLÓGICA PAULA SOUZA

FACULDADE DE TECNOLOGIA DE INDAIATUBA

DR. ARCHIMEDES LAMMOGLIA

CURSO DE TECNOLOGIA EM REDES DE COMPUTADORES

VITOR GENTIL SILVA

Introdução à linguagem estrangeira para os alunos do primeiro semestre do curso de Redes de Computadores da Fatec Indaiatuba a partir de um jogo eletrônico

Trabalho de Graduação apresentado por Vitor Gentil Silva como pré-requisito parcial para a conclusão do Curso Superior de Tecnologia em Redes de Computadores, da Faculdade de Tecnologia de Indaiatuba, elaborado sob a orientação da Profa. Me. Janaine Cristiane de Souza Arantes.

Indaiatuba
2020

CENTRO ESTADUAL DE EDUCAÇÃO TECNOLÓGICA PAULA SOUZA

FACULDADE DE TECNOLOGIA DE INDAIATUBA

DR. ARCHIMEDES LAMMOGLIA

CURSO DE TECNOLOGIA EM REDES DE COMPUTADORES

VITOR GENTIL SILVA

Banca Avaliadora:

Profa. Me. Janaine Cristiane de Souza Arantes	Orientadora
Profa. Dra. Talita Annunziato Rodrigues	Avaliador interno - Fatec Indaiatuba
Prof. Esp. Jones Artur Gonçalves	Profissional da área

Data da defesa: 30/11/2020

Dedicatória

Dedico este trabalho aos meus pais, que sempre me incentivaram a estudar e continuar dando o meu melhor.

Agradecimentos

Eu gostaria de agradecer à minha família por cuidar de mim e me instruir a estudar em uma instituição de curso superior.

Aos meus grandes companheiros Amanda, Victor, Pamela, Daniel e Carlos, que me ajudaram nessa jornada longa de programação, testes e aprendizado, principalmente à Amanda, que me ajudou incrivelmente com os mapas e algumas traduções.

Agradeço também aos professores Wellington e Talita pela grande ajuda nos dois testes do jogo e aos alunos do primeiro semestre que participaram e responderam às perguntas.

E, em especial, à professora Janaine, por toda a ajuda e suporte, pois sem você eu não teria conseguido. Muito obrigado!

“Tenha coragem e seja gentil.”

(Filme Cinderela)

Resumo

Como o consumo de videogames tem aumentado, devido à grande interatividade e diversão que podem proporcionar, e levando em conta que algumas pessoas possuem dificuldade em aprender um novo idioma, mesmo no meio acadêmico, acredita-se que é possível ajudar esses alunos com um ambiente agradável e intuitivo, melhorando o desempenho com o estudo do vocabulário estudado em sala. Assim, este trabalho tem como objetivo auxiliar os alunos do primeiro semestre do curso de Redes de Computadores da Fatec Indaiatuba no aprendizado do idioma inglês, a partir de um jogo desenvolvido, voltado, especialmente, ao vocabulário estudado. Na fundamentação teórica são apresentados alguns conceitos-chaves que sustentam a pesquisa, os quais são ancorados em práticas de pesquisas apresentadas em um conjunto de trabalhos relacionados nos últimos anos. Para atingir o objetivo proposto foi realizada uma pesquisa experimental, que consistiu no desenvolvimento de um jogo para auxiliar os alunos no aprendizado de Inglês. O jogo desenvolvido foi avaliado por um grupo de 18 alunos, a partir de um questionário, com perguntas de identificação e satisfação do público em relação ao jogo testado, nos dias 17 e 23 de outubro de 2020. O retorno da análise realizada sobre os dados coletados foi positivo, pois após o teste, 78% dos alunos acreditaram que o jogo auxiliou no estudo do vocabulário.

Palavras-chave: idioma inglês; ensino lúdico; vocabulário; jogo.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Interface do RPG Maker MV	14
Figura 2: Exemplo de diálogo em português	17
Figura 3: Exemplo de diálogo em inglês	18
Figura 4: Tela de início	20
Figura 5: Tela de menu	21
Figura 6: Tela de diálogo	22
Figura 7: Tela de escolha	23
Figura 8: Tela de loja	24
Figura 9: Tela de início de batalha	25
Figura 10: Tela de escolha da batalha	26
Figura 11: Tela de escolha de magia	27
Figura 12: Tela de seleção de inimigo	28
Figura 13: Tela de pós-batalha 1	29
Figura 14: Tela de pós-batalha 2	30
Figura 15: Tela de inserção	31
Figura 16: Gênero dos participantes	32
Figura 17: Faixa etária	33
Figura 18: Dificuldade em aprender Inglês	33
Figura 19: Interesse em jogos eletrônicos	34
Figura 20: Eficiência de um jogo eletrônico no ensino da língua inglesa	34
Figura 21: Estudar o vocabulário em um jogo eletrônico	35
Figura 22: Classificação da jogabilidade	35
Figura 23: Tradução dos diálogos	36
Figura 24: Mapas e diálogos	36
Figura 25: Mapas e diálogos	37
Figura 26: Avaliação geral	37
Figura 27: Nota final	38

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	
CAPÍTULO I.....	7
Fundamentação Teórica	7
1.1 Língua Inglesa	7
1.2 Ensino através de jogos.....	12
1.3 Produção de jogos.....	13
1.4 RPG Maker MV.....	13
1.5 Trabalhos relacionados	14
CAPÍTULO II	16
Percurso Metodológico	16
2.1 Caracterização de Pesquisa	16
2.1.1 Quanto aos objetivos.....	16
2.1.2 Quanto ao delineamento.....	16
2.2 Caracterização do lugar e da amostra de pesquisa.....	17
2.2.1 Procedimentos para coleta e análise de dados	18
2.2.2 Técnicas para coleta de dados	19
2.2.3 Natureza da análise de dados.....	19
CAPÍTULO III	20
Apresentação e análise da ferramenta.....	20
3.1 Apresentação da interface	20
3.1.1 Tela de Início	20
3.1.2: Tela de Menu	21
3.1.3: Tela de Diálogo.....	22
3.1.4: Tela de Escolha.....	23

3.1.5: Tela de Loja.....	24
3.1.6: Telas de Batalha.....	25
3.1.7: Tela de Inserção.....	31
3.2 Avaliação e análise do jogo.....	32
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	40
REFERÊNCIAS.....	41
APÊNDICE.....	43

INTRODUÇÃO

Aprender um novo idioma é sempre desafiador no início, principalmente para algumas pessoas que têm dificuldade. Porém, não é novidade que o conhecimento da Língua Inglesa é essencial no mercado de trabalho. Atualmente, visando essa necessidade, instituições de ensino básico e superior têm implementado a matéria de estudo do Inglês em sua grade horária. Logo, será apresentada uma possível ferramenta que possa ajudar no estudo do idioma em sua fase inicial, com foco no primeiro semestre do curso de Redes de Computadores da Fatec Indaiatuba, com a criação de um jogo eletrônico.

Dessa forma, este trabalho propõe responder a seguinte questão: como um jogo eletrônico pode auxiliar no aprendizado do vocabulário estudado na matéria de inglês para os alunos do primeiro semestre do curso de Redes de Computadores da Fatec Indaiatuba?

Este trabalho tem como objetivo auxiliar os alunos do primeiro semestre do curso de Redes de Computadores da Fatec Indaiatuba no aprendizado do idioma inglês, a partir de um jogo desenvolvido, voltado especialmente ao vocabulário estudado.

Frente às indagações e questionamentos, a hipótese é de que um jogo possa ajudar no aprendizado dos alunos do primeiro semestre de Redes no aprendizado do vocabulário das aulas de inglês.

Para o desenvolvimento deste trabalho, será realizada uma pesquisa experimental (Gil, 2017). Nesse caso, um jogo de *Role Playing Game* (RPG), que será desenvolvido com a utilização da plataforma RPG Maker MV. Com foco na assimilação de imagens a palavras diretamente no inglês, possibilitando também sua tradução, através de missões de uma campanha principal e campanhas secundárias opcionais.

Quanto à estrutura, o trabalho está organizado da seguinte maneira:

No Capítulo I, são apresentados os conceitos que fundamentam essa pesquisa, além dos trabalhos relacionados com o tema.

No Capítulo II, são mostrados os passos percorridos para o desenvolvimento deste trabalho.

Por fim, no capítulo III, são apresentados os resultados do experimento de pesquisa proposto no trabalho.

CAPÍTULO I

Fundamentação Teórica

No embasamento desta pesquisa, optou-se por organizar este capítulo em duas partes. Primeiramente apresentam-se os conceitos chave que referenciam o trabalho, que são: língua inglesa, ensino através de jogos, produção de jogos e RPG Maker MV. Na segunda parte, apresenta-se um conjunto de trabalhos relacionados a esta pesquisa, decorrentes de estudos realizados na última década.

1.1 Língua Inglesa

Aprender um novo idioma pode ser desafiador, seja por ter que reaprender a falar e a escrever, ou por ter que se lembrar de palavras difíceis para coisas banais do dia a dia.

Nos dias atuais, a língua inglesa está presente em quase tudo, e é muito importante acima de qualquer coisa ter um vocabulário vasto, para facilitar a comunicação básica. Por isso muitas instituições de ensino da língua inglesa têm focado no aprendizado do vocabulário, fazendo a utilização do método de memorização, fazendo associação de uma palavra em português para a sua representante em inglês. Mas qual o problema desse método?

O problema é que ele faz com que o cérebro da pessoa tenha que traduzir os substantivos na hora de usá-los, pois ela primeiramente identifica o objeto, se lembra do nome dele e então procura seu representante na língua inglesa. Algumas instituições já utilizam um método diferente de ensino, chamado de método de assimilação, que consiste em relacionar o objeto diretamente com sua palavra representante em inglês, e isso facilita o aprendizado de vocabulário. Porque para que o aprendizado do conteúdo aconteça, os alunos devem sentir-se motivados, com objetivos em estudar uma língua estrangeira e ultrapassar obstáculos que possam surgir na sua aprendizagem. Segundo Vygotsky (1994), a motivação é um dos fatores principais, não só de aprendizagem como também de aquisição de uma língua estrangeira.

Por ser um método de aprendizado ligado diretamente ao visual, este trabalho

pretende aplicá-lo em um jogo eletrônico, que facilite o aprendizado do vocabulário da língua inglesa no período do primeiro semestre.

1.2 Ensino através de jogos

Jogos digitais são uma das principais diversões e práticas atualmente, contando com 1,2 bilhões de pessoas que jogam games ativamente no mundo, e 2,4 bilhões de pessoas que ficam *online* ativamente (ESTADÃO, 2013).

Squire (2005) em um artigo para o jornal digital “Innovate: Journal of Online Education” defende que diferente dos *e-learning*s, videogames têm criado uma reputação por serem divertidos, imersivos e prenderem a atenção, pois requerem muito pensamento e raciocínio lógico, o que evidencia que podem sim ser usados como meio de ensino. Logo, não demoraria muito até que os games chegassem à educação e há vários exemplos de jogos educacionais pela *internet*, e até jogos que inicialmente não eram educativos, mas que têm sido usados para estudo, como o caso do *Minecraft*.

De acordo com Gee (2003), os jogos são ferramentas de ensino adequadas, porque despertam o interesse dos jogadores ao se arrisarem, porém, de modo que as consequências não sejam como na vida real, pois há formas de voltar atrás quando se comete um erro, ou torná-lo mais fácil para diminuir os desafios. Então há um custo baixo em caso de falhas, e uma possível alta recompensa ao conquistar algo nos jogos, para não frustrar os jogadores por suas ações, ao mesmo tempo que, constantemente, apresenta novos desafios para instigar que continuem a jogar. O autor acredita que os jogos digitais possam ser ótimas ferramentas, quando comparado o seu funcionamento com o da mente. Ele explica que a mente humana funciona com base nas experiências presenciadas, que precisam conter certas condições para que se tornem eficazes para a aprendizagem. São citadas cinco propriedades:

- As experiências devem ser estruturadas a partir de metas;
- As experiências devem ser interpretadas, ou seja, é necessária uma reflexão sobre como a meta se relaciona com nosso pensamento na situação e extrair lições aprendidas e antecipar o porquê e quando podem ser úteis;
- As pessoas aprendem melhor se tiverem uma resposta imediata de seu sucesso ou falha, para que possam reconhecer seus erros;

- Os aprendizes precisam de oportunidades para aplicar suas experiências passadas, que podem ser interpretadas como novas situações, para que possam assim aprimorar essas experiências gradualmente, generalizando-as para além de contextos específicos;
- Alunos precisam aprender com as experiências interpretadas e explicações de outras pessoas;

1.3 Produção de jogos

Chandler (2009) disse que o processo de produção começa com a definição do conceito inicial do jogo e termina com a criação de uma versão completa do código final, com o restante acontecendo entre esses dois pontos. O processo pode ser dividido em quatro fases principais: pré-produção, produção, testes e pós-produção. Dentro de cada uma dessas fases, vários objetivos devem ser atingidos antes prosseguir. A conclusão bem sucedida de cada fase afeta diretamente o êxito no lançamento do jogo.

Sendo a pré-produção o planejamento do que será o jogo, e a produção o desenvolvimento de *assets* e a programação em si, com foco na criação de conteúdo, análise do progresso e conclusão de tarefas.

Os testes são uma etapa contínua no meio da produção, em que é verificado se não há erros fatais ou comprometedores na produção do jogo.

Por fim, a pós-produção é o momento em que a equipe analisa a experiência adquirida com a produção do jogo e arquiva o código do jogo para projetos futuros e possíveis atualizações.

1.4 RPG Maker MV

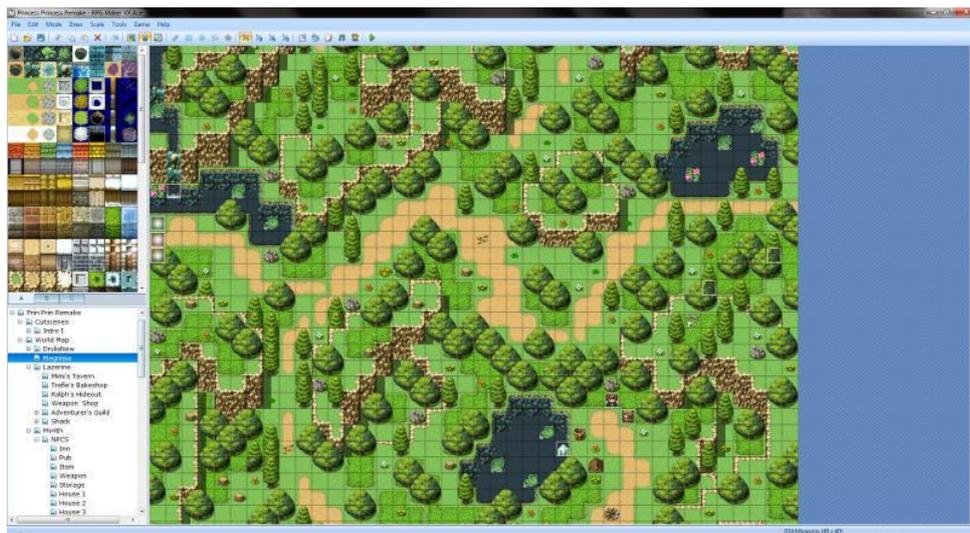
De acordo com o site Produção de Jogos (2019), o RPG Maker consiste em uma série de *engines* e programas para a criação de jogos no estilo RPG. Ao todo, são nove ferramentas criadas ao longo dos anos, que incluem *engines* e ferramentas para criação de personagens mapas.

Esse conjunto de motores foi criado pela empresa ASCII e hoje pertence à associada Enterbrain, editora de revistas que também já produziu *softwares* como o Fight Maker,

Shooter Maker e Indie Game Maker.

A RPG Maker MV utiliza JavaScript para seus plugins, o que possibilita ao desenvolvedor criar as funções desejadas na linguagem em um editor de sua preferência e depois as envie para a pasta desses *plugins*. Neste trabalho será utilizada a versão RPG Maker MV, apresentada na Figura 1.

Figura 1: Interface do RPG Maker MV



Fonte: Website Produção de Jogos (2019)

1.5 Trabalhos relacionados

Savi e Ulbricht (2008) elaboraram um artigo sobre os benefícios e desafios provenientes de jogos eletrônicos educacionais. Eles desenvolveram o artigo por meio da metodologia de revisão da literatura. Eles afirmaram que crianças, jovens e adultos dedicam muitas horas aos jogos eletrônicos e que isso pode favorecer a implementação de jogos educacionais, mas alertam que esses jogos devem ter objetivos de aprendizagem bem-definidos para que possam ser utilizados com fins educacionais. Eles também apontaram o fato de que, para muitos professores, encontrar bons jogos educacionais ainda é um desafio, porque a maioria faz uso limitado de princípios pedagógicos e agregam pouco valor às aulas. Os autores concluíram que jogos educacionais devem atender requisitos pedagógicos, mas com cuidado para que não se tornem apenas um produto didático e percam seu caráter

prazeroso.

Quadros (2012) elaborou um artigo sobre a gamificação do ensino de línguas estrangeiras. Ele desenvolveu o artigo por meio da metodologia de revisão da literatura, que explicava que a origem do termo gamificação foi criado para se referir a um processo que, embora não seja novo, tem se tornado cada vez mais popular no mundo todo: o ensino por meio de games. O autor concluiu que os jogos eletrônicos podem oferecer um meio diferente, personalizado e criativo de ensinar línguas estrangeiras, de modo a estimular, incentivar e motivar os jogadores, que enxergarão esses jogos como uma forma de aprender e se divertir ao mesmo tempo.

Bueno e Sabota (2016) escreveram um artigo sobre a possibilidade de aprender inglês por meio de jogos eletrônicos do tipo RPG. Eles desenvolveram esse artigo por meio da metodologia de revisão da literatura, que explica que os jogos de RPG geralmente são muito ricos em história, narrativa e diálogos, e que muitos jogadores tentam aprender inglês para que possam compreender melhor o jogo. Eles também afirmaram que a aprendizagem pode ocorrer naturalmente enquanto o jogador avança no jogo, sem que ele se dê conta que de fato está aprendendo inglês. Os autores concluíram que jogos eletrônicos de RPG podem ser muito mais eficientes na aprendizagem de língua inglesa do que outros tipos de jogos.

CAPÍTULO II

Percurso Metodológico

Neste capítulo é apresentado o percurso metodológico para a implementação e o funcionamento de um jogo eletrônico voltado ao vocabulário do primeiro semestre de inglês.

2.1 Caracterização de Pesquisa

2.1.1 Quanto aos objetivos

Segundo Gil (2017), uma pesquisa exploratória tem como objetivo tornar o problema mais explícito ou construir hipóteses. Pesquisas exploratórias visam o aprimoramento de ideias. Esse modelo de pesquisa, geralmente, envolve levantamento bibliográfico e análise de exemplos que auxiliem na compreensão do tema estudado.

Este trabalho teve como objetivo realizar uma pesquisa exploratória, com a proposta de analisar a eficiência de um jogo eletrônico no aprendizado do vocabulário estudado.

2.1.2 Quanto ao delineamento

O delineamento é um termo utilizado para expressar um modelo, sinopse ou plano. Ao levar essa definição para pesquisas científicas, o significado desta palavra passa a expressar uma linha de pesquisa. Nesse sentido, o delineamento é um método capaz de planejar a pesquisa científica, que envolve a diagramação, coleta de dados, análise e interpretação. (Gil, 2017).

A validação deste estudo se apoia no levantamento bibliográfico estabelecido no Capítulo I, que aborda os conceitos relacionados com a criação de um jogo, seus benefícios e sua utilização como meio de estudo e aprendizado.

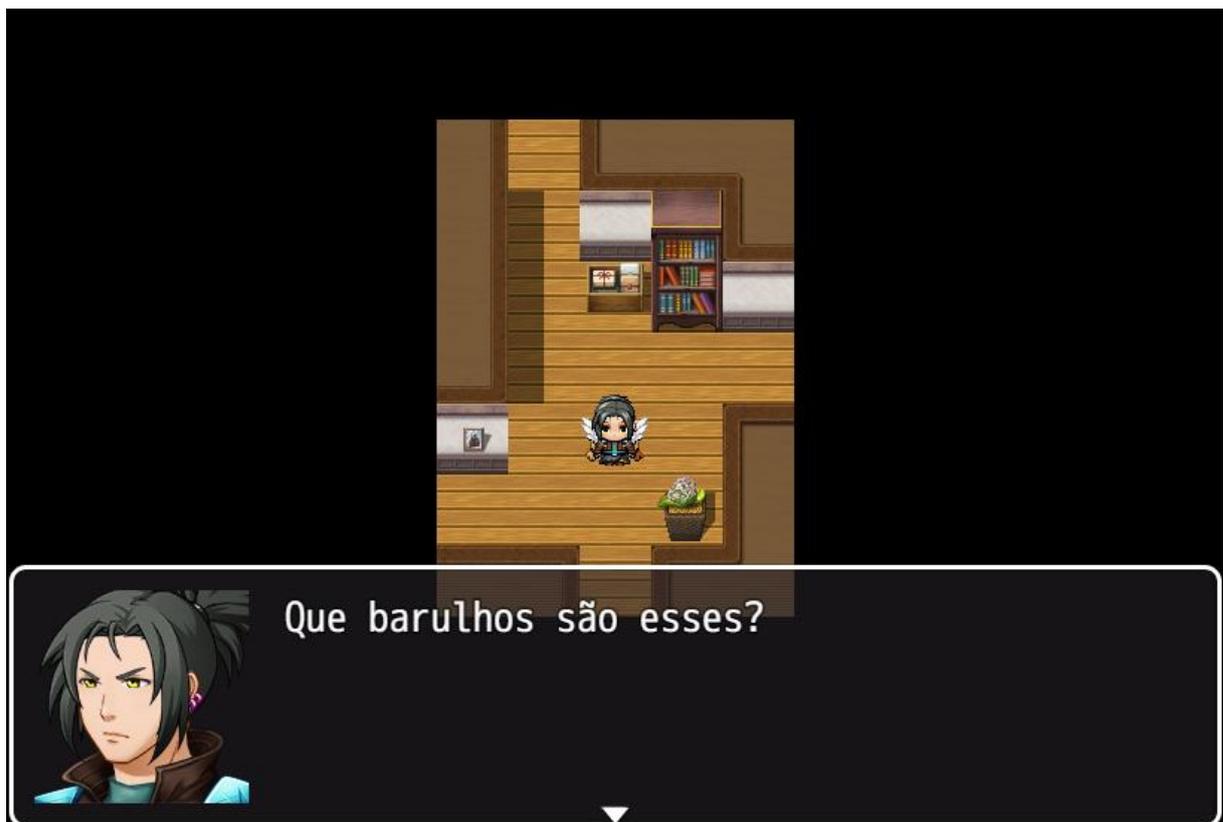
Segundo Gil (2002, p. 47), “Essencialmente, a pesquisa experimental consiste em determinar um objeto de estudo, selecionar as variáveis que seriam capazes de influenciá-lo, definir as formas de controle e de observação dos efeitos que a variável produz no objeto.”.

A pesquisa caracteriza-se como experimental, pois teve como objetivo auxiliar os alunos do primeiro semestre de redes no aprendizado do idioma inglês, a partir de um jogo desenvolvido voltado especialmente ao vocabulário estudado.

2.2 Caracterização do lugar e da amostra de pesquisa

Este trabalho foi realizado com os alunos do 1º semestre de Redes, com a apresentação do jogo, mostrado nas figuras 2 e 3, que consiste em um RPG com vários diálogos curtos e longos, com frases em português pela parte do personagem principal e em inglês com legenda parcial, pela parte dos demais personagens.

Figura 2: Exemplo de diálogo em português



Fonte: autoria própria

Figura 3: Exemplo de diálogo em inglês



Fonte: autoria própria

O jogo foi usado para a coleta dos dados de satisfação dos usuários, a fim de verificar se foi ou não eficaz no ensino e no estudo dos vocabulários apresentados.

2.2.1 Procedimentos para coleta e análise de dados

A coleta de dados foi feita a partir da plataforma Google Forms, em que os alunos responderam as questões sobre o seu interesse e expectativas em relação ao jogo, e depois sobre sua satisfação, aprendizado e possíveis melhorias.

2.2.2 Técnicas para coleta de dados

Ainda de acordo com Gil (2017), na pesquisa experimental a coleta de dados é feita de acordo com a manipulação de condições e a observação dos efeitos produzidos.

A coleta dependeu dos alunos que testaram o jogo. Dessa forma, foi possível analisar a eficácia do jogo para o aprendizado voltado especialmente ao vocabulário estudado.

2.2.3 Natureza da análise de dados

Referente aos métodos de análise de dados, existem três tipos de abordagens de pesquisa, que são: quantitativa, qualitativa e métodos mistos. A técnica quantitativa tem como premissa a investigação, a partir do levantamento e da coleta de dados estruturados, que tem por finalidade gerar dados estatísticos. Em relação à técnica qualitativa, esta é mais voltada ao entendimento de experiências pessoais, tal como, a coleta de opiniões de um determinado grupo. E por fim, a técnica de métodos mistos tentam empregar, simultaneamente, as duas estratégias já citadas, com uma análise estatística e textual. (CRESWELL, 2007, p.34)

A pesquisa qualitativa visa trabalhar os dados com a busca de resultados, ou seja, esse modo de pesquisa compreende atividades ou uma investigação específica, que permite que o pesquisador tenha contato direto e prolongado com o seu ambiente e a sua investigação. Os dados coletados nesse modo de pesquisa trazem muitas informações e acontecimentos importantes e a preocupação com o processo é maior do que com o produto. (DE OLIVEIRA, 2011)

Para este trabalho foi utilizado o método qualitativo, tendo em vista que visa a qualidade do aprendizado fornecido pelo jogo.

CAPÍTULO III

Apresentação e análise da ferramenta

A identidade visual do jogo foi feita com os recursos disponíveis na plataforma RPG Maker MV. As telas de menu não foram alteradas, somente os mapas criados para o jogo parecer com um cenário medieval e aumentar a imersão.

3.1 Apresentação da interface

A ferramenta RPG Maker MV proporciona muitas telas prontas, porém, algumas foram personalizadas para este trabalho, com o uso das predefinições da própria ferramenta.

3.1.1 Tela de Início

Na Figura 4 é apresentada a tela de início do jogo, com uma imagem de uma torre, que faz uma relação com uma parte importante do jogo.

Figura 4: Tela de início

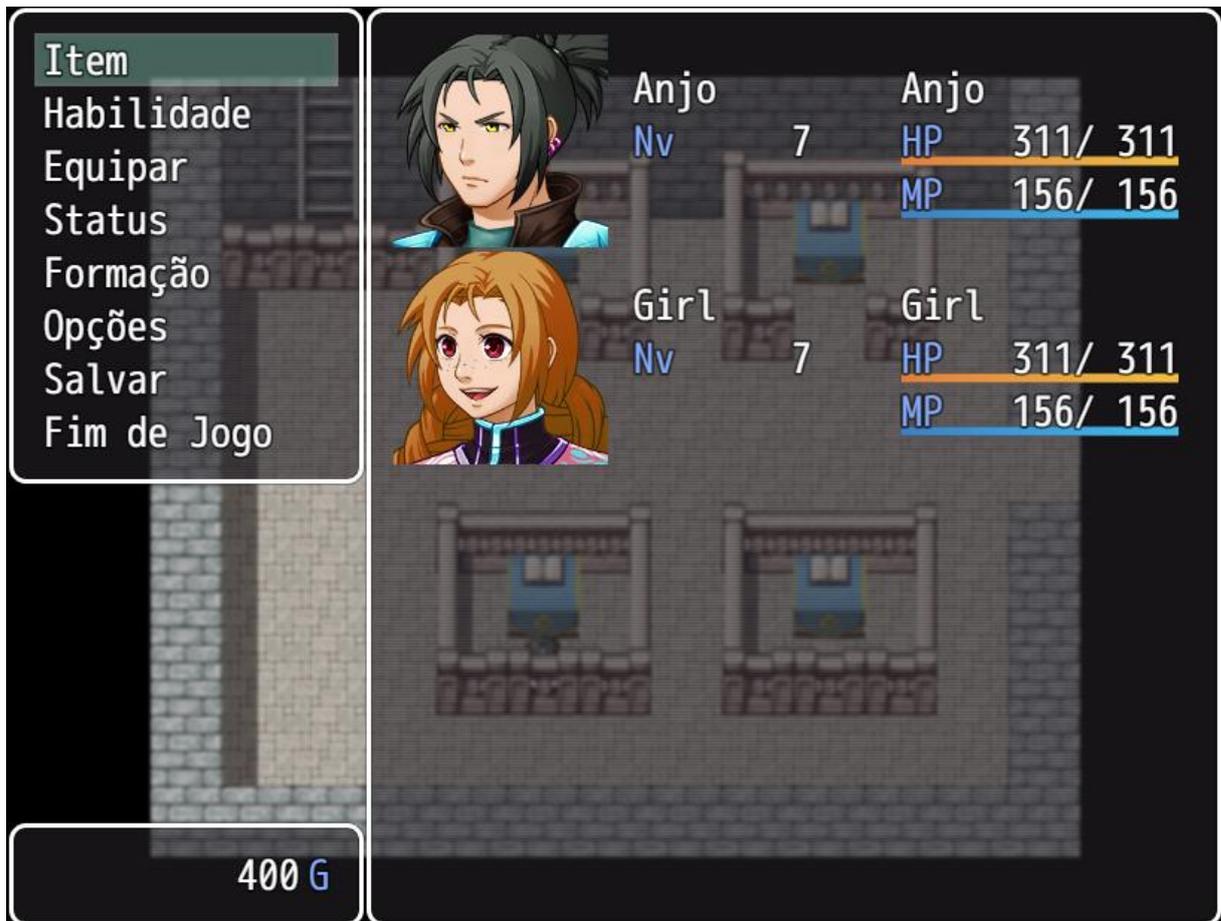


Fonte: autoria própria

3.1.2: Tela de Menu

Na Figura 5 é mostrada a tela de menu do jogo. Nela é possível ver a *interface* já providenciada pela ferramenta, com itens, *status*, equipamentos etc. e salvar ou sair do jogo.

Figura 5: Tela de menu

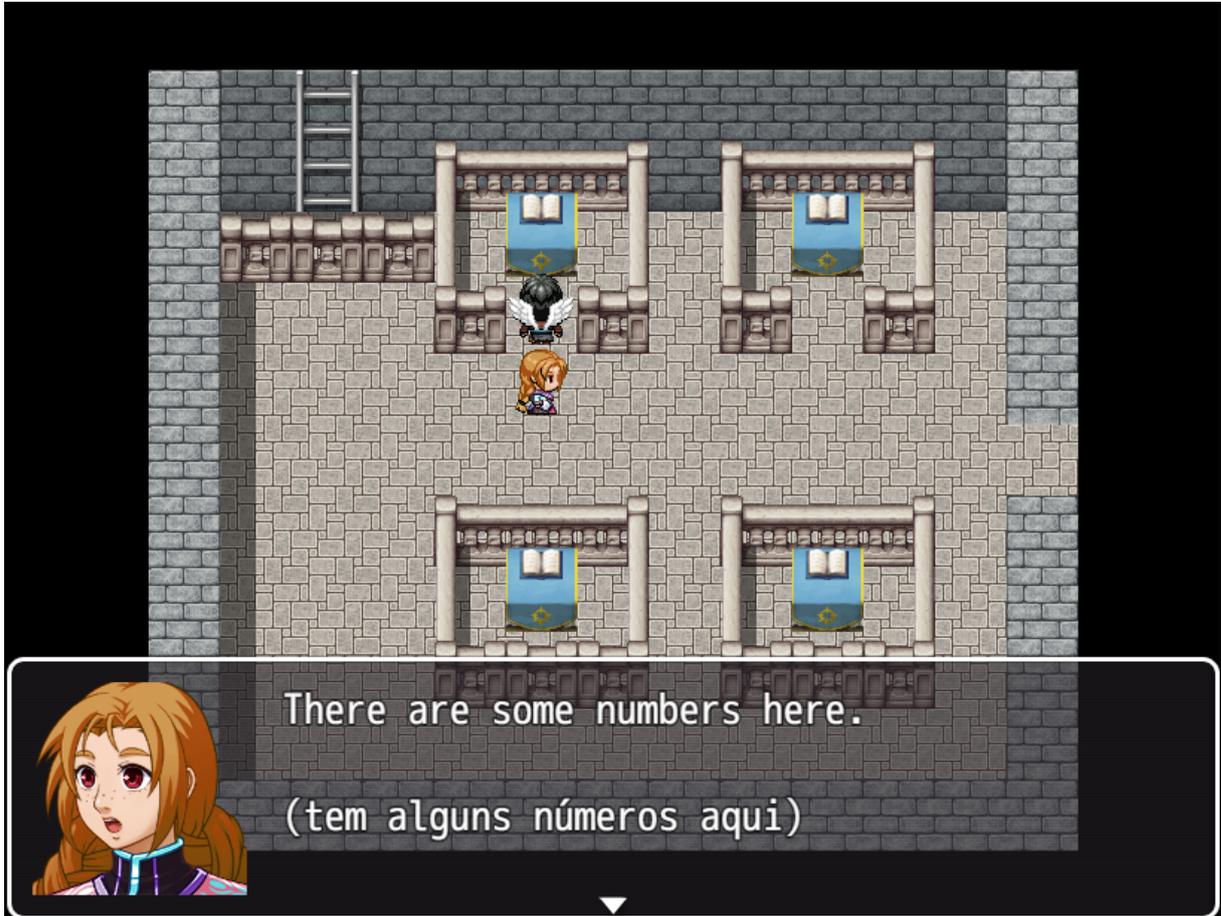


Fonte: autoria própria

3.1.3: Tela de Diálogo

Na Figura 6 é possível visualizar um exemplo de um diálogo exibido ao interagir com um objeto do cenário.

Figura 6: Tela de diálogo

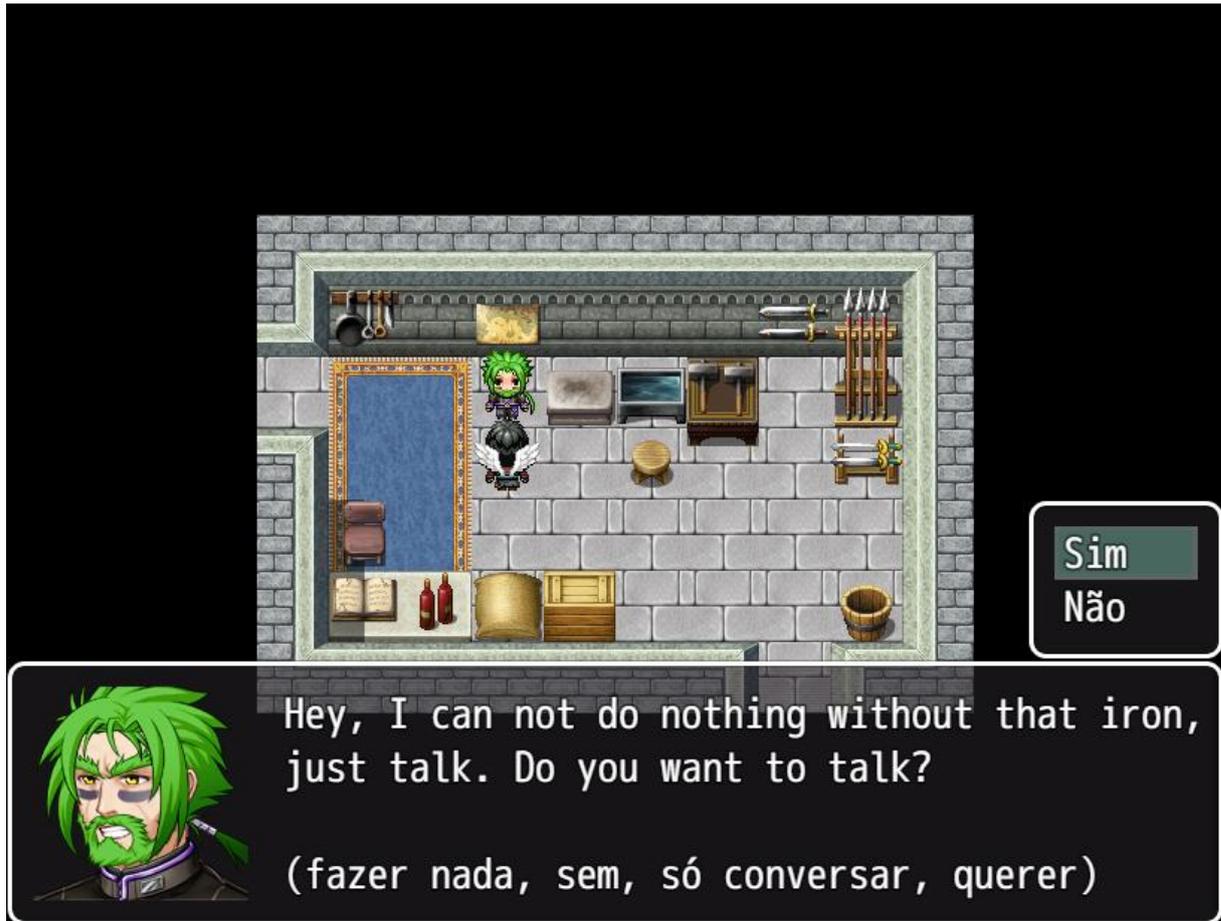


Fonte: autoria própria

3.1.4: Tela de Escolha

De acordo com a Figura 7, é possível ver um exemplo diferente da tela de diálogo, que apresenta escolhas interativas, que podem ou não influenciar no avanço da história.

Figura 7: Tela de escolha



Fonte: autoria própria

3.1.5: Tela de Loja

Na Figura 8 é mostrada a loja do jogo, que permite a compra de itens consumíveis que recuperam *status* como vida, mana, efeitos negativos e até ressuscitar seus companheiros.

Figura 8: Tela de loja



Fonte: autoria própria

3.1.6: Telas de Batalha

Nas figuras 9, 10, 11, 12, 13 e 14 são apresentadas as telas de batalha do jogo, que permite escolher entre lutar ou fugir, realizar um ataque direto ou usar magias e quais magias usar dependendo do nível do personagem. Elas também mostram as telas de pós batalha, em que os personagens ganham experiência e podem ganhar itens.

Figura 9: Tela de início de batalha

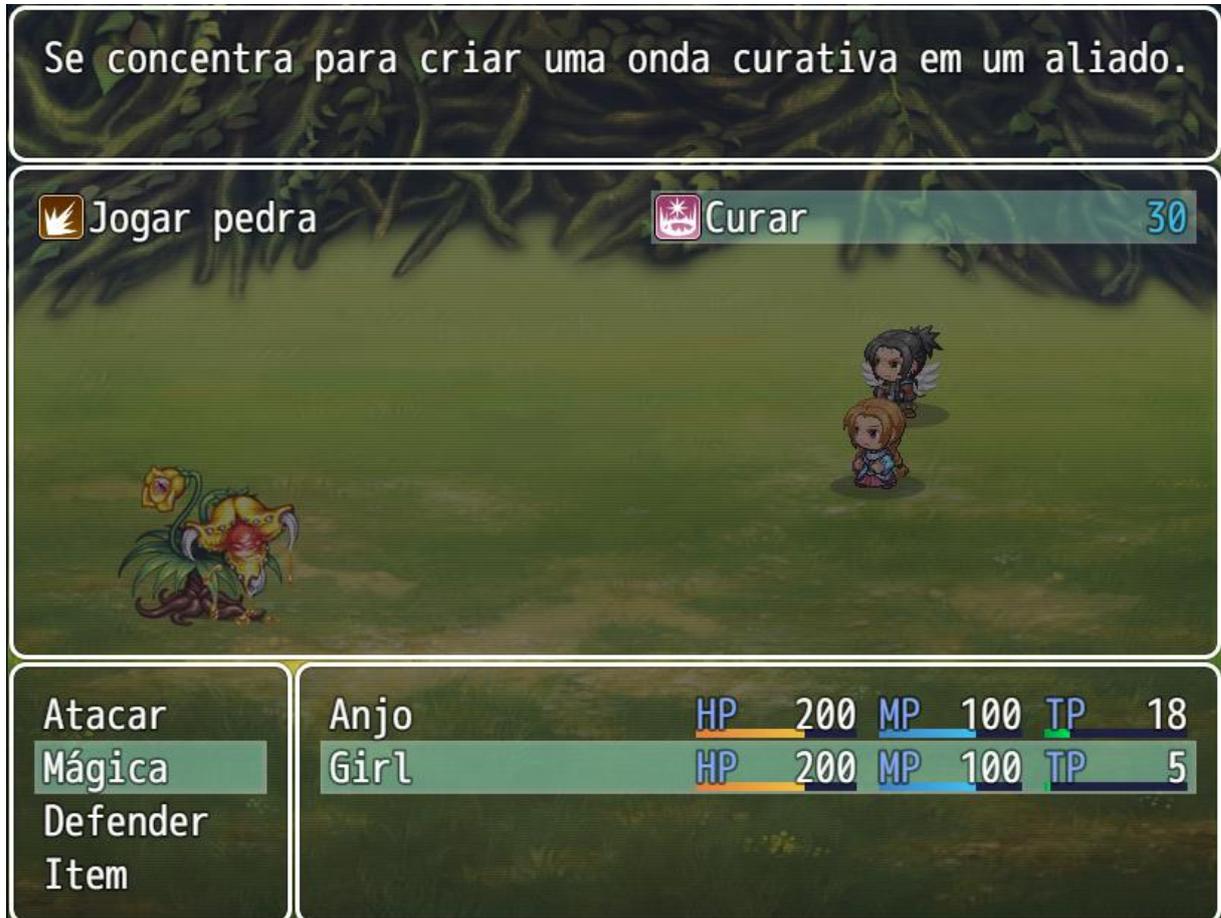


Fonte: autoria própria

Figura 10: Tela de escolha da batalha

Fonte: autoria própria

Figura 11: Tela de escolha de magia



Fonte: autoria própria

Figura 12: Tela de seleção de inimigo



Fonte: autoria própria

Figura 13: Tela de pós-batalha 1



Fonte: autoria própria

Figura 14: Tela de pós-batalha 2

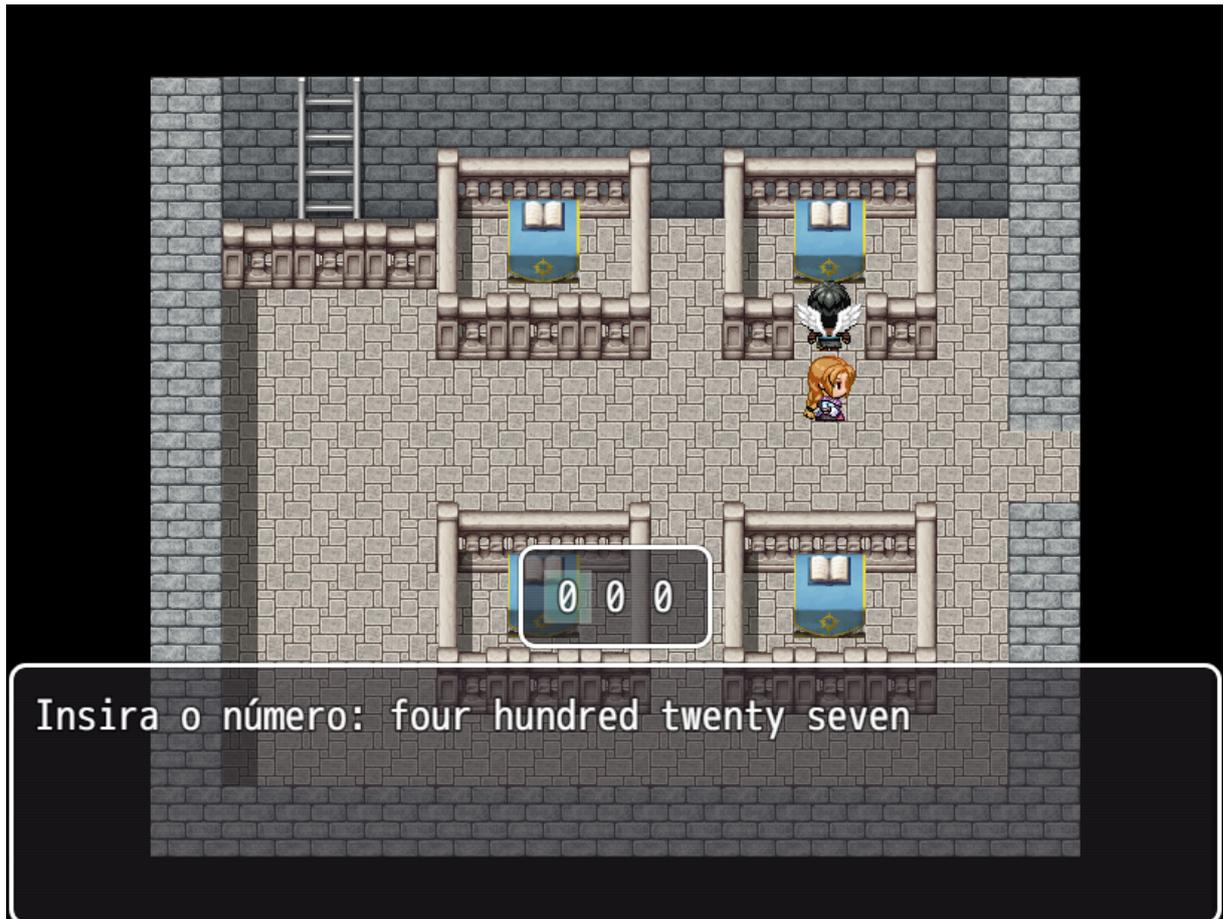


Fonte: autoria própria

3.1.7: Tela de Inserção

Na Figura 15 é mostrada uma tela que é usada somente em um quebra-cabeça, em que é possível inserir números e só avança na história, caso o jogador tenha acertado o número.

Figura 15: Tela de inserção



Fonte: autoria própria

3.2 Avaliação e análise do jogo

Para a avaliação do jogo, os alunos do primeiro semestre foram instruídos a realizar o *download* na plataforma Microsoft Teams, utilizada nas aulas à distância, seguir o processo de instalação em seus *desktops* e responder 6 perguntas antes do teste do jogo e 5 depois, em um formulário criado na plataforma Google Forms, que está disponível no apêndice desta monografia.

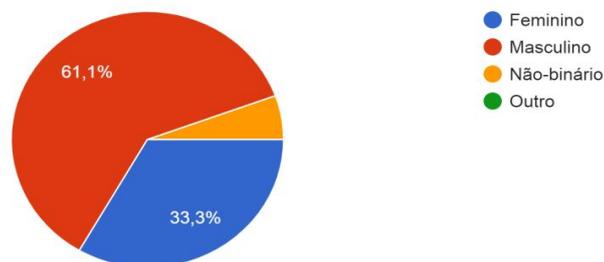
O jogo e o formulário foram disponibilizados no decorrer das aulas nos dias 17 e 23 de outubro de 2020 nas disciplinas de Algoritmos, lecionada pelo professor Wellington no dia 17, e Inglês, lecionada pela professora Talita no dia 23. Durante o teste foram disponibilizados o jogo em uma pasta compactada, as instruções em um bloco de notas, para que os alunos pudessem fazer a leitura antes do teste do jogo e o *link* para responderem o formulário.

O formulário foi dividido em duas partes, as perguntas de 1 a 6 deveriam ser respondidas antes do teste do jogo, e as de 6 a 11 depois do teste, sendo a pergunta 12 um espaço opcional para possíveis comentários dos usuários.

No total, 18 usuários responderam às perguntas, dos quais 11 se identificaram com o gênero masculino, 6 com feminino, 1 como não binário e 0 como outro, conforme visualizado na Figura 16.

Figura 16: Gênero dos participantes

1 - Com qual gênero você se identifica?
18 respostas

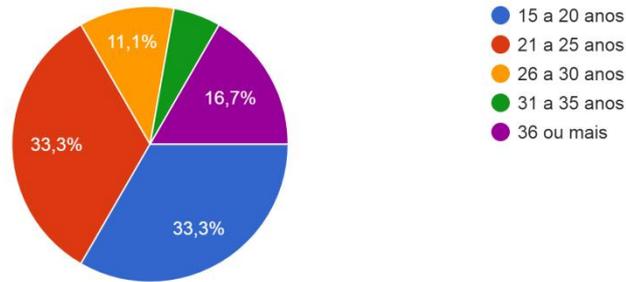


Fonte: autoria própria

Desses 18 usuários, 6 possuem uma faixa etária de 15 a 20 anos, 6 de 21 a 25 anos, 2 de 26 a 30 anos, 1 de 31 a 35 anos e 3 de 36 anos ou mais, de acordo com a Figura 17.

Figura 17: Faixa etária

2 - Qual a sua faixa etária?
18 respostas

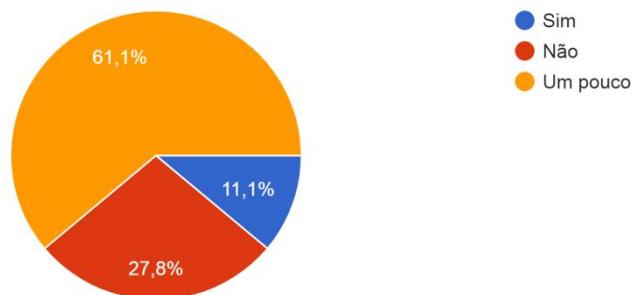


Fonte: autoria própria

Na Figura 18, é possível visualizar que no quesito aprendizado da língua inglesa, 61,1% das respostas afirmam que possuem um pouco de dificuldade, 27,8% disseram que não e 11,1% possuem.

Figura 18: Dificuldade em aprender Inglês

3 - Você tem dificuldade em aprender Inglês?
18 respostas



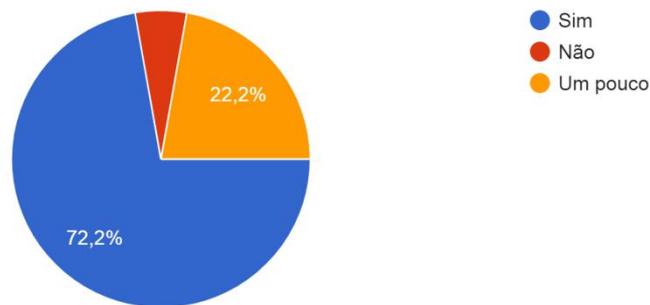
Fonte: autoria própria

Sobre o interesse em jogos eletrônicos, 72,2% dos usuários gostam, 22,2% gostam um pouco e 5,6% não gostam, como mostrado na Figura 19.

Figura 19: Interesse em jogos eletrônicos

4 - Você gosta de jogos eletrônicos?

18 respostas



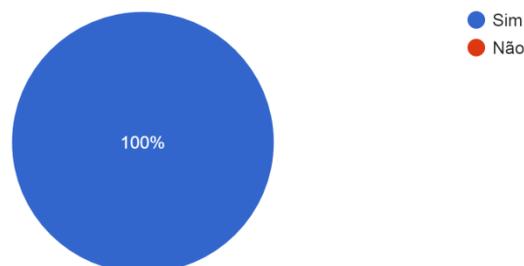
Fonte: autoria própria

Quando questionados sobre a eficiência de um jogo eletrônico no aprendizado da língua inglesa, 100% dos participantes concordam que um jogo pode sim ser efetivo no ensino, de acordo com a Figura 20.

Figura 20: Eficiência de um jogo eletrônico no ensino da língua inglesa

5 - Você acredita que um jogo eletrônico possa ajudar no aprendizado de Inglês?

18 respostas

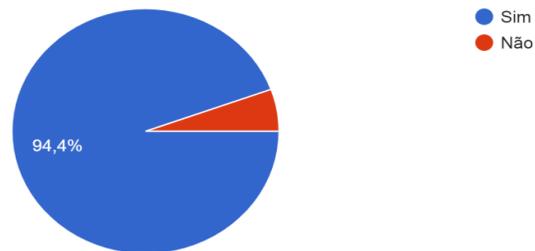


Fonte: autoria própria

Sobre os alunos se sentirem confortáveis em estudar o vocabulário aprendido na disciplina em um jogo, 94,4% responderam que sim, e 5,6% não se sentem, conforme a Figura 21.

Figura 21: Estudar o vocabulário em um jogo eletrônico

6 - Você se sente confortável em estudar o vocabulário aprendido nas aulas em um jogo eletrônico?
18 respostas

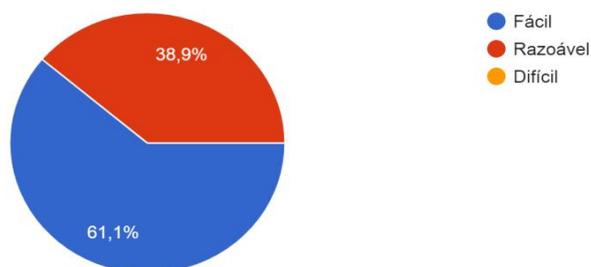


Fonte: autoria própria

Agora, partindo para a segunda parte do questionário, em que os alunos responderam às perguntas após o teste do jogo. Sobre a sua jogabilidade, 61,1% responderam que o jogo possui uma jogabilidade fácil, e 38,9% responderam que é razoável, de acordo com a Figura 22.

Figura 22: Classificação da jogabilidade

7 - Como você classifica a jogabilidade do jogo apresentado?
18 respostas

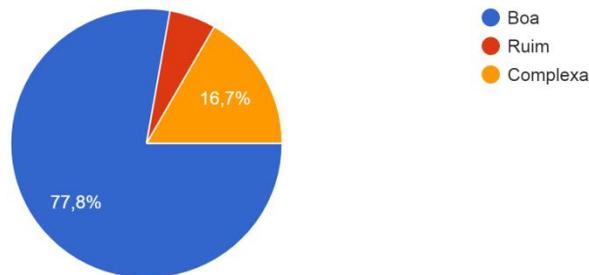


Fonte: autoria própria

Na Figura 23, é possível visualizar sobre a forma em que os diálogos foram traduzidos, 77,8% dos alunos classificaram como boa, 16,7% como complexa e 5,6% como ruim.

Figura 23: Tradução dos diálogos

8 - Como você avalia a forma em que os diálogos são traduzidos?
18 respostas

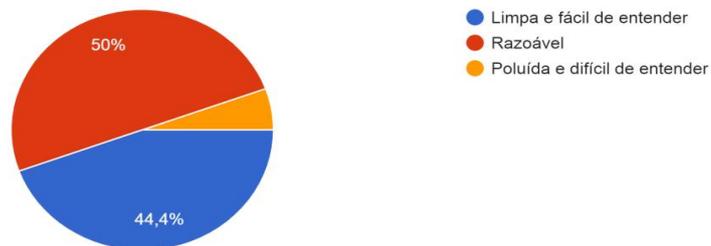


Fonte: autoria própria

Quando indagados sobre a *interface* o jogo, levando em conta os mapas e diálogos, 50% dos alunos classificaram como razoável, 44,4% como limpa e 5,6% como poluída, conforme a Figura 24.

Figura 24: Mapas e diálogos

9 - Sobre a interface do jogo (mapas e diálogos), você a considera:
18 respostas

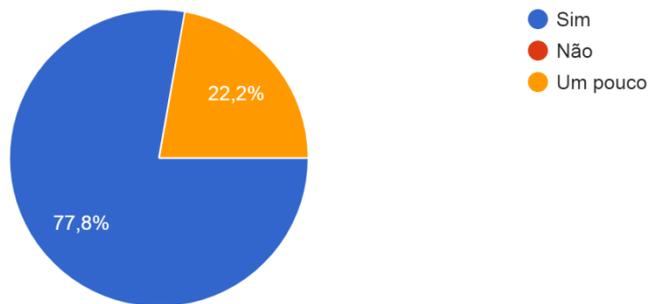


Fonte: autoria própria

Na Figura 25, é possível visualizar sobre a utilidade do jogo no vocabulário estudado, em que 77,8% acreditam que sim, 22,2% um pouco e 0% que não.

Figura 25: Mapas e diálogos

10 - Você acredita que o jogo foi útil no estudo dos vocabulários aprendidos em sala de aula?
18 respostas

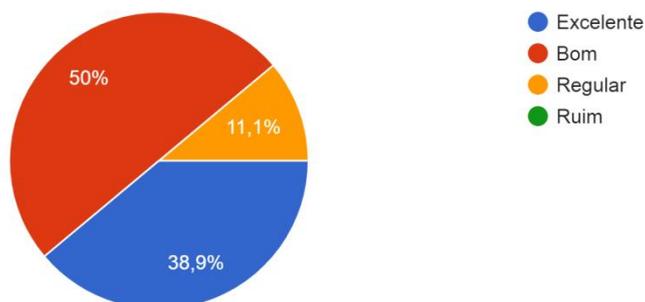


Fonte: autoria própria

Considerando o jogo como um todo, as avaliações dos alunos foram de 50% bom, 38,9% excelente, 11,1% regular e 0% ruim, de acordo com a Figura 26.

Figura 26: Avaliação geral

11 - Considerando o jogo como um todo, qual a sua avaliação?
18 respostas

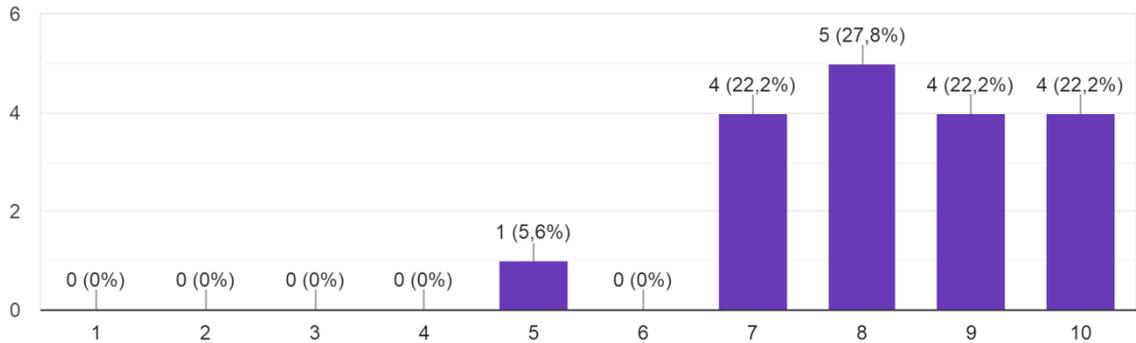


Fonte: autoria própria

Na pergunta 12, os alunos puderam dar sua avaliação final do jogo, com uma nota de 1 a 10, que pode ser visualizada na Figura 27.

Figura 27: Nota final

12 - Qual nota você daria ao jogo, considerando os diálogos, a tradução e o vocabulário?
18 respostas



Fonte: autoria própria

Ao final das 12 perguntas, foi disponibilizado um espaço para que os alunos pudessem deixar comentários sobre o jogo. Seguem alguns deles:

“Parabéns pelo jogo, muito criativo e bem feito.”

“Achei interessante o jogo e a ideia de aprender jogando é incrível. Meus parabéns ao criador ;)”

“Ótimo! Intuitivo e de fato ajuda na linguagem porque vc aprende brincando!”

Ao analisar o conjunto de dados resultantes da avaliação realizada pelos alunos, pode-se concluir que:

61% dos alunos têm dificuldade em aprender inglês, porém, 100% deles acreditam que um jogo eletrônico pode auxiliar no aprendizado, e mais de 90% deles se sentem confortáveis em estudar o vocabulário das aulas em um jogo, mesmo que 28% deles gostem pouco de jogos ou não gostem.

Após o teste, 78% dos alunos acreditam que o jogo tenha sido útil no estudo do vocabulário, mesmo que 50% deles tenham considerado os diálogos e mapas não tão fáceis de serem entendidos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho teve como problema de pesquisa “como um jogo eletrônico pode auxiliar no aprendizado do vocabulário estudado na matéria de inglês para os alunos do primeiro semestre do curso de Redes de Computadores da Fatec Indaiatuba?”. A hipótese abordada foi de que um jogo pudesse ajudar no aprendizado dos alunos do primeiro semestre de Redes em relação ao vocabulário das aulas de inglês.

Para o desenvolvimento deste trabalho, inicialmente foram estudadas pesquisas científicas e tecnológicas, que puderam embasar e colaborar com o seu aperfeiçoamento.

Sobre a programação, optou-se por usar uma ferramenta simples e fácil de ser manipulada, o RPG Maker MV, que já conta com várias funções prontas para a criação de eventos e mapas, levando em conta que o foco do trabalho está voltado para o aprendizado da língua inglesa e não a programação em si.

Durante o mês de outubro, o jogo e o formulário foram finalizados e disponibilizados aos alunos para os testes. Por fim, nos dias 17 e 23 foram realizados os testes com os alunos, a fim de coletar os dados e *feedbacks*.

Dessa forma, conclui-se que um método de assimilação, a partir de um jogo, pode ser usado para melhorar a eficácia do aprendizado da língua inglesa.

Assim como todas as pesquisas científicas, alguns trabalhos futuros podem ser sugeridos, tais como: mudanças na qualidade do projeto, como uma melhor *interface*, contendo um diário com as missões atuais, personagens encontrados, segredos revelados, itens que podem ser combinados entre si, expressões animadas nas feições dos personagens, melhores animações e planejamento de mapas, entre outros.

REFERÊNCIAS

BUENO, Cláudio Henrique Costa. SABOTA, Barbra. **O uso de jogos tipo role playing games (RPG) para novas possibilidades de aprendizagem de inglês como língua estrangeira.** ANAIS 2016. Disponível em: <<https://www.anais.ueg.br/index.php/sepe/article/view/7554>>. Acesso em: 21 de maio de 2020.

CHANDLER, Heather M. **Manual de produção de jogos digitais.** Bookman Editora, 2009, p. 4. Disponível em: <https://books.google.com.br/books?hl=pt-BR&lr=&id=Ifdu3B9C7jEC&oi=fnd&pg=PR9&dq=produção+de+jogos&ots=CuCVVmbB8l&sig=-XSoF58mkU5-GOXC9_lvBWWd__M#v=onepage&q&f=false>. Acesso em: 29 de maio de 2020.

CONDON D. (2011). **Why are video games so popular?** IRISH HEALTH. Disponível em: <<http://www.irishhealth.com/article.html?id=19577>>. Acesso em: 13 de nov. de 2019.

COSCELLI, João. Jogadores já são mais de 1,2 bilhão em todo o mundo. **ESTADÃO** (2013). Disponível em: <<https://link.estadao.com.br/blogs/modo-arcade/jogadores-ja-sao-mais-de-12-bilhao-em-todo-o-mundo/>>. Acesso em: 06 de maio de 2020.

DIAS, R. (2019). **RPG Maker: O Guia Completo.** PRODUÇÃO DE JOGOS. Disponível em: <<https://producaodejogos.com/rpg-maker/>>. Acesso em: 27 de maio de 2020.

GAGLIONI C. (2019). A ascensão do universo dos games. E sua potência no século 21. **NEXO.** Disponível em: <<https://www.nexojornal.com.br/explicado/2019/09/01/A-ascens%C3%A3o-do-universo-dos-games.-E-sua-pot%C3%Aancia-no-s%C3%A9culo-21>>. Acesso em: 14 de nov. de 2019.

GEE, James. **WHAT VIDEO GAMES HAVE TO TEACH US ABOUT LEARNING AND LITERACY.** New York: PALGRAVE MACMILLAN, 2003. 225 p. ISBN 1-4039-6538-2. Disponível em: <<https://blog.ufes.br/kyriafinardi/files/2017/10/What-Video-Games-Have-to-Teach-us-About-Learning-and-Literacy-2003.-ilovepdf-compressed.pdf>>. Acesso em: 28 de ago. de 2020.

GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa.** 5. ed. São Paulo: Atlas, 2017.

QUADROS, Gerson Bruno Forgiarini de. **Gamificando os processos de ensino na rede.** 2012. Disponível em: <<http://www.periodicos.letras.ufmg.br/index.php/ueads/article/download/3913/3859>>. Acesso em: 21 de maio de 2020.

SAVI, Rafael; ULBRICHT, Vania Ribas. Jogos Digitais Educacionais: Benefícios e Desafios. **RENOTE: Revista Novas Tecnologias na Educação**, Porto Alegre, v. 6, ed. 2, dezembro 2008. Disponível em: <seer.ufrgs.br/renote/article/view/14405/8310>. Acesso em: 21 de mai de 2020.

SQUIRE, K. (2005) **Changing the game**: What Happens when Video Games Enter the Classroom? LEARNTECHLIB. Disponível em: <<https://www.learntechlib.org/p/107270/>> (apud Innovate: Journal of Online Education v.1, n.6, ago 2005). Acesso em: 14 de nov. de 2019.

VYGOTSKY, L.S. **A formação social da mente**. Rio de Janeiro: Martins Fontes, 1994.

APÊNDICE

Pesquisador: Vitor Gentil Silva

Proposta: Desenvolver um jogo eletrônico que possa auxiliar os alunos do primeiro semestre de redes no estudo do vocabulário da matéria de inglês.

Formulário para coleta de dados dos alunos do primeiro semestre de Redes de Computadores.

1 - Com qual gênero você se identifica?

- Feminino
- Masculino
- Não-binário
- Outro

2 - Qual a sua faixa etária?

- 15 a 20 anos
- 21 a 25 anos
- 26 a 30 anos
- 31 a 35 anos
- 36 ou mais

3 - Você tem dificuldade em aprender Inglês?

- Sim
- Não
- Um pouco

4 - Você gosta de jogos eletrônicos?

- Sim
- Não
- Um pouco

5 - Você acredita que um jogo eletrônico possa ajudar no aprendizado de Inglês?

- Sim
- Não

6 - Você se sente confortável em estudar o vocabulário aprendido nas aulas em um jogo eletrônico?

- Sim
- Não

7 - Como você classifica a jogabilidade do jogo apresentado?

- Fácil
- Razoável
- Difícil

8 - Como você avalia a forma em que os diálogos são traduzidos?

- Boa
- Ruim
- Complexa

9 - Sobre a interface do jogo (mapas e diálogos), você a considera:

- Limpa e fácil de entender
- Razoável
- Poluída e difícil de entender

10 - Você acredita que o jogo foi útil no estudo dos vocabulários aprendidos em sala de aula?

- Sim
- Não
- Um pouco

11 - Considerando o jogo como um todo, qual a sua avaliação?

- Excelente
- Bom
- Regular
- Ruim

12 - Qual nota você daria ao jogo, considerando os diálogos, a tradução e o vocabulário?

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10

Sinta-se à vontade para deixar algum comentário.
