

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS
FACULDADE DE LETRAS
ESPECIALIZAÇÃO EM ENSINO DE LÍNGUAS MEDIADO POR COMPUTADOR

SÉRGIO AUGUSTO CORSINI DOS SANTOS

***WALKTHROUGHS* E JOGOS DE *POINT-AND-CLICK* NA APRENDIZAGEM DE
VOCABULÁRIO EM LÍNGUA INGLESA**

Belo Horizonte

2016

Sérgio Augusto Corsini dos Santos

***WALKTHROUGHS* E JOGOS DE *POINT-AND-CLICK* NA APRENDIZAGEM DE
VOCABULÁRIO EM LÍNGUA INGLESA**

Trabalho de Conclusão de Curso de Especialização apresentado como requisito para obtenção do título de Especialista em Ensino de Línguas Mediado por Computador da Faculdade de Letras da Universidade Federal de Minas Gerais.

Belo Horizonte

2016

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Tela inicial da plataforma ELO (Ensino de Línguas <i>Online</i>)	12
Figura 2 – Mural eletrônico do projeto no <i>Padlet</i> e <i>link</i> para o questionário <i>online</i> ...	15
Figura 3 – Cadastro no sistema ELO	17
Figura 4 – Busca de atividades no ELO	17
Figura 5 – Exemplo de sequência no ELO	18
Figura 6 – Gravação de um <i>walkthrough</i> com a ferramenta <i>Screencast-o-matic</i>	20
Figura 7 – <i>Upload</i> no <i>YouTube</i> do <i>walkthrough</i> gravado	21

SUMÁRIO

1	APRESENTAÇÃO.....	4
2	JUSTIFICATIVA	5
3	O ENSINO-APRENDIZAGEM DE VOCABULÁRIO EM LÍNGUA INGLESA.	7
4	O ENSINO DE LÍNGUAS BASEADO EM TAREFAS	9
5	JOGOS DE <i>POINT-AND-CLICK</i> E <i>WALKTHROUGHS</i>	10
6	A PLATAFORMA ELO.....	12
7	MANUAL DO PROFESSOR	13
7.1	PÚBLICO-ALVO	13
7.2	OBJETIVO GERAL.....	13
7.3	OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	13
7.4	FERRAMENTAS UTILIZADAS.....	13
7.5	OUTROS MATERIAIS	14
7.6	CRONOGRAMA	14
7.6.1	Primeira aula	15
7.6.2	Segunda aula	16
7.6.3	Terceira aula.....	17
7.6.4	Quarta aula	19
7.6.5	Quinta aula	19
7.6.6	Sexta aula.....	19
7.6.7	Sétima aula.....	19
7.6.8	Oitava aula.....	20
7.6.9	Nona aula.....	20
7.6.10	Décima aula.....	21
8	CONSIDERAÇÕES FINAIS	22
	REFERÊNCIAS	23
	APÊNDICE A – <i>ONLINE SURVEY</i>	25
	ANEXO A – <i>GRISWOLD THE GOBLIN: ISLANDS OF FIRE CHAPTER 1 WALKTHROUGH</i>	27
	ANEXO B – <i>OLD MANSION ESCAPE WALKTHROUGH</i>	31

1 APRESENTAÇÃO

Este Projeto Didático tem como objetivo proporcionar ao público adolescente novas práticas de aprendizagem lexical e compreensão escrita da Língua Inglesa através da leitura de *walkthroughs*¹, de jogos no estilo *point-and-click*² e atividades mediadas por computador.

Nesta proposta, explora-se a capacidade de aprendizagem lexical e da leitura em inglês mediante o uso de ferramentas virtuais, materiais autênticos e exercícios *online* em um Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA).

O projeto visa incentivar o uso de jogos digitais no ensino-aprendizagem da Língua Inglesa para adolescentes e é baseado no ensino presencial em ambientes equipados com computadores, priorizando o uso da *Internet* em sala de aula.

Espera-se que este Projeto Didático seja capaz de envolver e motivar os alunos nas tarefas propostas e possibilitar momentos interativos de aprendizagem de vocabulário, compreensão escrita e letramento digital.

¹ Passo a passos; o termo é também conhecido como “detonado” no mundo dos *games*.

² Jogos nos quais as ações do jogador são feitas basicamente através de cliques no mouse.

2 JUSTIFICATIVA

Este projeto justifica-se pela necessidade de mudanças nas metodologias e nos processos de ensino-aprendizagem da Língua Inglesa como Língua Estrangeira, com ênfase na Educação Básica, tendo em vista os interesses das novas gerações de nativos digitais³ e os avanços das tecnologias da informação, sobretudo, a difusão e o acesso à *Internet*.

[...] novas formas de pensar e de conviver estão sendo elaboradas no mundo das telecomunicações e da informática. As relações entre homens, o trabalho, a própria inteligência dependem, na verdade da metamorfose incessante de dispositivos informacionais de todos os tipos. Escrita, leitura, visão, audição, criação, aprendizagem são capturados por uma informática cada vez mais avançada (LÉVY, 2004:27).

Sabe-se que o computador e a *web* estão presentes na rotina de grande parte da nossa sociedade. Crianças e jovens estão cada vez mais familiarizados com o mundo digital e seus recursos tecnológicos como, por exemplo, os jogos na modalidade *online* em dispositivos móveis como *tablets*, *notebooks* e *smartphones*.

Apesar de muitas pessoas utilizarem a *Internet* como opção de entretenimento, o universo *online* oferece inúmeros recursos e ferramentas que podem beneficiar alunos e professores de línguas e ainda ampliar as possibilidades pedagógicas dentro e fora da sala de aula.

Diante do ensino de línguas no contexto da escola pública brasileira, promover o ensino de vocabulário é imprescindível para aumentar o repertório lexical dos alunos a fim de levá-los a compreender textos com mais facilidade e autonomia. Os Parâmetros Curriculares Nacionais para o terceiro e quarto ciclos do Ensino Fundamental reforçam a importância da compreensão escrita na escola:

[...] a leitura atende, por um lado, às necessidades da educação formal, e, por outro, é a habilidade que o aluno pode usar em seu contexto social imediato. Além disso, a aprendizagem de leitura em Língua Estrangeira pode ajudar o desenvolvimento integral do letramento do aluno. A leitura tem função primordial na escola e aprender a ler em outra língua pode colaborar no desempenho do aluno como leitor em sua língua materna (PCN, 2006:20).

³ Segundo Prensky (2001a:1), “nativo digital” é um termo utilizado para referir-se às novas gerações imersas em uma sociedade digitalmente letrada.

Diante das novas tendências no ensino-aprendizagem da Língua Inglesa e da demanda de uma geração de *gamers*⁴, torna-se necessário explorar recursos e ferramentas tecnológicas que favoreçam o interesse dos alunos, como os jogos digitais, por exemplo, para que, dessa forma, seja possível engajá-los e motivá-los em processos verdadeiramente significativos e interativos de compreensão escrita e aprendizagem lexical:

Precisamos ser capazes de engajar os alunos, conhecer seus interesses e fazer com que o ensino de línguas torne-se algo relevante para eles. Eventualmente, o uso de jogos de computador como ferramenta de ensino-aprendizagem é um meio para que isso possa ser atingido (JOHNSON, 2006 apud STANLEY; MAWER, 2008:2, tradução nossa).⁵

Os jogos digitais, portanto, apresentam o potencial necessário para aumentar o interesse dos alunos pelo processo de leitura e, conseqüentemente, motivá-los durante o desenvolvimento das atividades, uma vez que esse recurso faz parte do universo de muitos estudantes. Além disso, o uso contínuo de recursos tecnológicos no ensino de línguas favorece também momentos enriquecedores de letramento e inclusão digital⁶.

⁴ Jogadores de jogos eletrônicos nas suas mais variadas plataformas.

⁵ “We need to be able to engage these learners by appealing to their interests and make our language teaching relevant to their world. Occasionally using computer games as an aid to language teaching is one way of doing this” (JOHNSON, 2006 apud STANLEY; MAWER, 2008:2).

⁶ Ler no universo digital exige novas habilidades de leitura, escrita e competências características do Letramento Digital, isto é, as práticas sociais de leitura e produção de textos em ambientes virtuais como a tela do computador, *tablets*, *smartphones*, a *Internet*, etc. O termo Inclusão Digital diz respeito à inserção dos sujeitos nessas práticas sociais (COSCARELLI, RIBEIRO, 2005).

3 O ENSINO-APRENDIZAGEM DE VOCABULÁRIO EM LÍNGUA INGLESA

Segundo Crystal (2002), a Língua Inglesa é o idioma com o maior número de palavras no mundo. Portanto, ampliar o conhecimento lexical dos alunos é fundamental para que eles possam desenvolver suas habilidades e competências linguísticas enquanto ouvintes e falantes do inglês como Língua Estrangeira, particularmente a habilidade de compreensão escrita:

O conhecimento lexical é fundamental para a leitura; não se pode compreender um texto sem saber o que as palavras significam. Diversas pesquisas apontam a força da relação entre vocabulário e compreensão escrita. A quantidade de palavras difíceis em um texto é o que define sua dificuldade, enquanto o conhecimento lexical do leitor é o que determina como um texto pode ser bem compreendido (NAGY, 1988:9, tradução nossa).⁷

Paiva (2004) explica que o ensino de vocabulário acompanhou os diferentes métodos e abordagens no ensino de línguas ao longo da história, partindo das listas de palavras para a leitura e tradução de textos no Método da Gramática e Tradução até o ensino lexical contextualizado com ênfase na comunicação, proveniente da Abordagem Comunicativa e suas vertentes.

Brown (2001) sintetiza o ensino de vocabulário na atualidade:

As práticas atuais no ensino de vocabulário, no entanto, não são simplesmente um renascimento dos métodos de meio século atrás. Ao invés de enxergar os itens lexicais como listas longas e tediantes a serem definidas e memorizadas, as formas lexicais assumem um papel central dentro de uma linguagem significativa e contextualizada (BROWN, 2001:377, tradução nossa).⁸

Para McCarten, aprender uma nova palavra significa vê-la, ouvi-la, dizê-la e também escrevê-la diversas vezes (McCarten, 2007:21). Porém Brown (1994) ressalta que a compreensão e produção de novas palavras não acontece de forma

⁷ “Vocabulary knowledge is fundamental to reading, comprehension; one cannot understand text without knowing what most of the words mean. A wealth of research has documented the strength of the relationship between vocabulary and comprehension. The proportion of difficult words in a text is the single most powerful predictor of text difficulty, and a reader's general vocabulary knowledge is the single best predictor of how well that reader can understand text” (NAGY, 1988:9).

⁸ “Current practices in teaching vocabulary, however, are not simply a rebirth of the same methods of half a century ago. Rather than viewing vocabulary items as a long and boring list of words to be defined and memorized, lexical forms are seen in their central role in contextualized, meaningful language” (BROWN, 2001:377).

isolada e descontextualizada. Pelo contrário, os alunos associam com mais facilidade novas palavras dentro de um contexto significativo para eles.

O processo de aquisição de novas palavras está fortemente interligado aos processos de aprendizagem incidental, isto é, a aquisição natural de palavras e à aprendizagem intencional, ou seja, o ensino formal e planejado (Leffa, 2008:17). “A aprendizagem incidental do léxico tem despertado o interesse dos pesquisadores devido à crença de que ela possui várias vantagens sobre o ensino direto do vocabulário” (Leffa, 2008:18). Entretanto, somente esse tipo de aprendizagem não é suficiente para que o aluno possa, de fato, aprender e utilizar uma palavra de forma natural e espontânea em diferentes contextos (Brown, 2001:377):

A aprendizagem incidental não é inteiramente “incidental” e, para ser bem sucedida, depende de vários fatores, nem sempre presentes nas tarefas executadas pelos aprendizes, incluindo o uso da atenção, um domínio básico lexical de alguns milhares de palavras, uso adequado de estratégias de aprendizagem, capacidade de inferência. Tanto na aprendizagem incidental como na intencional, uma variável importante é a profundidade de processamento que ocorre em relação à palavra que está sendo adquirida. O processamento é tão mais profundo quanto maior for o número de experiências vividas pelo sujeito envolvendo a palavra em questão, incluindo diferentes tipos de elaboração mental: repetição, escrita e reescrita, tradução, uso do contexto, paráfrase, etc. Uma palavra que é lida ou ouvida apenas uma vez, sem grande envolvimento por parte do leitor, pode ser facilmente esquecida, mas uma palavra que retorna e é afetiva e cognitivamente remexida, processada e manipulada terá uma probabilidade maior de se integrar numa rede lexical mais ampla e permanecer na memória de longa duração (LEFFA, 2008:19).

Diante do perfil das novas gerações de alunos e em prol do letramento digital, desenvolver estratégias de aprendizagem de vocabulário torna-se um exercício fundamental para potencializar os momentos de aprendizagem lexical e compreensão escrita em inglês. Aliar o ensino de vocabulário com ferramentas virtuais como os jogos *online*, por exemplo, pode favorecer momentos de interação com a língua através de textos multimodais, engajar os alunos com mais facilidade nas tarefas e, assim, ampliar as possibilidades de ensino-aprendizagem.

4 O ENSINO DE LÍNGUAS BASEADO EM TAREFAS

Este projeto foi planejado a partir dos princípios teóricos e metodológicos provenientes do Ensino de Línguas Baseado em Tarefas⁹ (ELBT), visto que esse método de ensino-aprendizagem favorece a comunicação e a interação dos alunos por meio de tarefas, isto é, atividades que não tem objetivos exclusivamente linguísticos, e sim comunicativos.

Essa abordagem está muito mais centrada na negociação de significados ao invés da produção de estruturas linguísticas (Larsen-Freeman, 2000:146). Nela, é comum o trabalho colaborativo, a resolução de problemas, o compartilhamento de informações, opiniões e o desenvolvimento de situações comuns à vida cotidiana dos alunos:

Ao realizarem uma tarefa, os alunos centram-se no sentido; a sua comunicação é motivada por uma finalidade, que se deve aproximar da vida real [...] Na execução da tarefa, os alunos envolvem-se numa atividade comunicativa que reflete muito de perto a linguagem utilizada fora da sala de aula. Neste sentido, a tarefa implica uma atividade na qual o aluno se implica a fim de conseguir cumprir um objetivo não-linguístico mas para o qual precisa de um meio linguístico (PINTO, 2011:29).

As tarefas ao longo deste projeto estão pautadas no uso de textos autênticos encontrados pela *Internet* e no aumento da motivação e do engajamento dos alunos nos processos de compreensão escrita em Língua Inglesa através de recursos digitais, já que, segundo Willis (1996:7) o ELBT baseia-se no aumento da exposição à segunda língua e no repertório lexical do aluno para que, então, ele passe a produzir com maior autonomia.

⁹ Em inglês, *Task-Based Learning*.

5 JOGOS DE *POINT-AND-CLICK* E *WALKTHROUGHS*

Com os avanços nas áreas da tecnologia da informação e telecomunicação, o acesso à *Internet* está cada vez mais presente na vida dos alunos. Diante desse contexto, os jogos na modalidade *online*, ou seja, jogos que não precisam da instalação de *software* e funcionam apenas com o acesso à *Internet*, estão mais populares entre os alunos das novas gerações.

Ao longo das últimas décadas, pesquisadores como Johnson (2006), Prensky (2001b) e Gee (2003) dedicaram-se aos estudos sobre os impactos dos jogos de computador no ensino de línguas. Em suma, esses estudos apontam novas abordagens e técnicas de ensino-aprendizagem por intermédio dos jogos digitais.

Diante desse contexto, destacam-se os jogos de *point-and-click* devido à grande quantidade de *input*¹⁰ envolvida nesse gênero. Neles, é frequente o uso de diálogos, raciocínio lógico, resolução de *puzzles*¹¹ e, para que o jogador avance na história, é preciso coletar, utilizar e combinar objetos, interagir com o cenário, outros personagens, seguir coordenadas, etc.:

São também conhecidos como jogos de apontar e clicar ou jogos de *adventure*, pois é possível mover o mouse pela tela para clicar e interagir com o cenário do jogo a fim de coletar e combinar objetos. Os objetos e pistas coletados ajudam o jogador a interagir com outros elementos e a progredir para estágios 'mais avançados' dentro do jogo. A ênfase está na resolução de problemas e quebra-cabeças. A importância está no uso da lógica e nos processos mentais desenvolvidos pelo jogador ao invés de ações rápidas. A linguagem gerada a partir desses tipos de jogos costuma ser bastante complexa. Isso fica evidente quando se lê um passo a passo (MAWER, 2008, tradução nossa).¹²

Walkthroughs são passo a passos, textos que guiam os jogadores e trazem as informações necessárias para que o jogador possa progredir dentro do jogo. Em geral, são escritos pelos próprios *gamers* e, portanto, sua linguagem muitas vezes é complexa e rica em seu vocabulário.

¹⁰ Exposição linguística.

¹¹ Quebra-cabeças.

¹² “Also called point and click games or point and click adventure games. Point because you guide your mouse around the screen and click on elements in the game environment in order to collect or manipulate objects. The objects and clues that can be collected help the gamer to interact with other elements of the game and /or progress to a 'higher' stage within the game. The emphasis is on solving problems and puzzles. The stress is on the gamer using logic and mental processing rather than quick reactions. The language generated from these types of games tend to be quite complex. This is apparent when reading a game's walkthrough” (MAWER, 2008).

Seguir um *walkthrough* ao mesmo tempo em que se joga é um exercício no qual o desafio não está somente dentro do jogo, mas também no processo de compreensão escrita, já que o aluno deve ler e, simultaneamente, interagir com os elementos na tela do computador, desenvolvendo as ações necessárias para avançar no jogo.

Stanley e Mawer (2008) pesquisam como o uso de *walkthroughs* potencializa o ensino-aprendizagem das habilidades linguísticas em Língua Inglesa. Os autores explicam como transformar esse tipo de texto em verdadeiras tarefas linguísticas e ressaltam que, antes de ser utilizado em sala de aula, todo o *walkthrough* deve ser revisado e também adaptado levando em consideração o nível de proficiência dos alunos e algum grau de desafio suficiente para mantê-los engajados e motivados durante as atividades. Os autores explicam que:

Os estilos de escrita dos passo a passos podem variar indo desde instruções breves como, por exemplo, “clique na escrivaninha e use a caneta para abrir a gaveta” até construções relativamente maiores e informais, tais como “certo, agora é só ir até a escrivaninha e encontrar a caneta que você vai ver em cima da mesa; depois é só usar a caneta que você achou para abrir a gaveta”. É preciso considerar essas mudanças, visto que a densidade do texto e a habilidade de leitura esperada do aprendiz podem variar (MAWER, 2008, tradução nossa).¹³

Tendo isso em vista, os jogos de *point-and-click*, aliados ao uso de *walkthroughs*, tornam-se valiosos materiais autênticos capazes de favorecer o engajamento, a motivação e a interação dos alunos no processo de compreensão escrita e, conseqüentemente, na aprendizagem incidental de novas palavras e expressões da Língua Inglesa.

¹³ “The styles of walkthroughs can vary from being very economical instructions (e.g. “click on the desk and use the pen to open the drawer”) to relatively long and informal (e.g. “right, now all you need to do is go over to the desk and find the pen which you’ll see on the table. Once you’ve got that I found that you could then use the pen to get the drawer open.”). You need to take this into account as the density of text and the reading skill required of the learner may change” (MAWER, 2008).

6 A PLATAFORMA ELO

Este projeto utiliza a plataforma ELO¹⁴ (Figura 1), Ensino de Línguas *Online*, como ferramenta digital para o desenvolvimento de exercícios mediados por computador. ELO é um sistema para a produção e montagem de REA, Recursos Educacionais Abertos, com ênfase no ensino de línguas.

Através do sistema ELO, o aluno testará seus conhecimentos lexicais e sua habilidade de compreensão escrita em Língua Inglesa por meio de diferentes exercícios. Todas as atividades no ELO estão relacionadas com os jogos *online* utilizados neste projeto e com a leitura de *walkthroughs* em Língua Inglesa.

O sistema ELO é também um dos instrumentos avaliativos utilizados neste projeto para analisar os processos de leitura e aproveitamento lexical de cada aluno através dos exercícios propostos nessa plataforma.



Figura 1 – Tela inicial da plataforma ELO (Ensino de Línguas *Online*)

Fonte: <http://www.elo.pro.br/cloud/index.php>

¹⁴ Desenvolvida por pesquisadores da Universidade Católica de Pelotas e coordenada por Vilson Leffa, professor do Programa de Pós-Graduação em Letras da mesma instituição.

7 MANUAL DO PROFESSOR

7.1 PÚBLICO-ALVO

Turmas de adolescentes do curso livre de inglês oferecido pela Prefeitura de Guarulhos nos CEUs, Centros de Educação Unificados. Pode ser também facilmente adaptado às turmas do ensino Ensino Fundamental II e Ensino Médio.

7.2 OBJETIVO GERAL

Estimular o uso da Língua Inglesa através jogos *online* no estilo *point-and-click* e possibilitar a ampliação lexical do idioma através de exercícios mediados por computador na plataforma ELO.

7.3 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Possibilitar momentos de *input* à Língua Inglesa e interação através de *walkthroughs* e jogos *online* no estilo *point-and-click*;
- Incentivar o uso de ferramentas digitais no processo de aprendizagem de vocabulário em inglês;
- Ampliar o conhecimento lexical dos alunos através de materiais autênticos e atividades mediadas por computador;
- Promover a prática das habilidades de compreensão e produção escrita;
- Incentivar o uso de jogos *online* no aprendizado de novas palavras e no processo de leitura em Língua Inglesa.

7.4 FERRAMENTAS UTILIZADAS

- Editor de textos (*Microsoft Word*, por exemplo);
- ELO (Ensino de Línguas *Online*): <https://www.elo.pro.br>;
- *Google Docs*: <https://www.google.com/docs/about>;
- *Google Images*: <https://images.google.com>;
- *Griswold The Goblin: Islands Of Fire Chapter 1*: <http://www.newgrounds.com/portal/view/478454>;
- *Old Mansion Escape*: http://pt.y8.com/games/old_mansion_escape;

- *Padlet*: <http://pt-br.padlet.com>;
- *Screencast-o-matic*: <http://www.screencast-o-matic.com>;
- Sites de busca da *Internet*;
- *SurveyMonkey*: <https://pt.surveymonkey.com/>;
- Ferramenta de tradução *online* (*Google Translator*, por exemplo);
- *YouTube*: <https://www.youtube.com>.

7.5 OUTROS RECURSOS

Computadores com acesso à *Internet*.

7.6 CRONOGRAMA

Estima-se que este projeto aconteça em dez encontros divididos segundo o cronograma abaixo:

1ª semana	Levantamento de conhecimentos prévios através de um questionário <i>online</i> ; Acesso ao jogo <i>Griswold The Goblin: Islands Of Fire Chapter 1</i> e postagem de comentários no <i>Padlet</i> .
2ª semana	Acesso ao jogo <i>Griswold The Goblin: Islands Of Fire Chapter 1</i> com o auxílio de seu <i>walkthrough</i> em inglês.
3ª semana	Atividades na plataforma ELO.
4ª semana	Acesso ao jogo <i>Old Mansion Escape</i> e seu <i>walkthrough</i> em inglês.
5ª semana	Atividades na plataforma ELO.
6ª semana	Acesso a um jogo de <i>point-and-click</i> de livre escolha.
7ª semana	Desenvolvimento de um <i>walkthrough</i> original para um jogo escolhido pelos alunos.
8ª semana	Finalização e compartilhamento dos <i>walkthroughs</i> desenvolvidos e comentários avaliativos no <i>Padlet</i> .
9ª semana	Gravação de um <i>walkthrough</i> elaborado pelos alunos e compartilhamento em um canal de vídeos do <i>YouTube</i> .
10ª semana	Semana de <i>feedback</i> em sala de aula e autoavaliação dos alunos no <i>Padlet</i> .

7.6.1 Primeira aula

Na primeira aula, os alunos deverão acessar o *Padlet*¹⁵ do projeto disponível em <https://padlet.com/teachersergiocorsini/projeto> (Figura 2) e responder um questionário *online* sobre o uso de jogos e ferramentas virtuais no ensino de vocabulário em inglês (Apêndice A). Isso será feito para que, antes do início das atividades, seja possível identificar alguns conceitos e expectativas dos alunos em relação à temática deste projeto (Avaliação Diagnóstica).

Em seguida, os alunos serão convidados a acessar o *link* do jogo *Griswold The Goblin: Islands Of Fire Chapter 1* disponível no mural e, em duplas, deverão experimentar e jogá-lo por alguns minutos. O objetivo será mostrar a eles como os jogos de *point-and-click* podem ser desafiadores, visto que exigem o uso de raciocínio lógico e certas habilidades linguísticas para que o jogador avance na história.

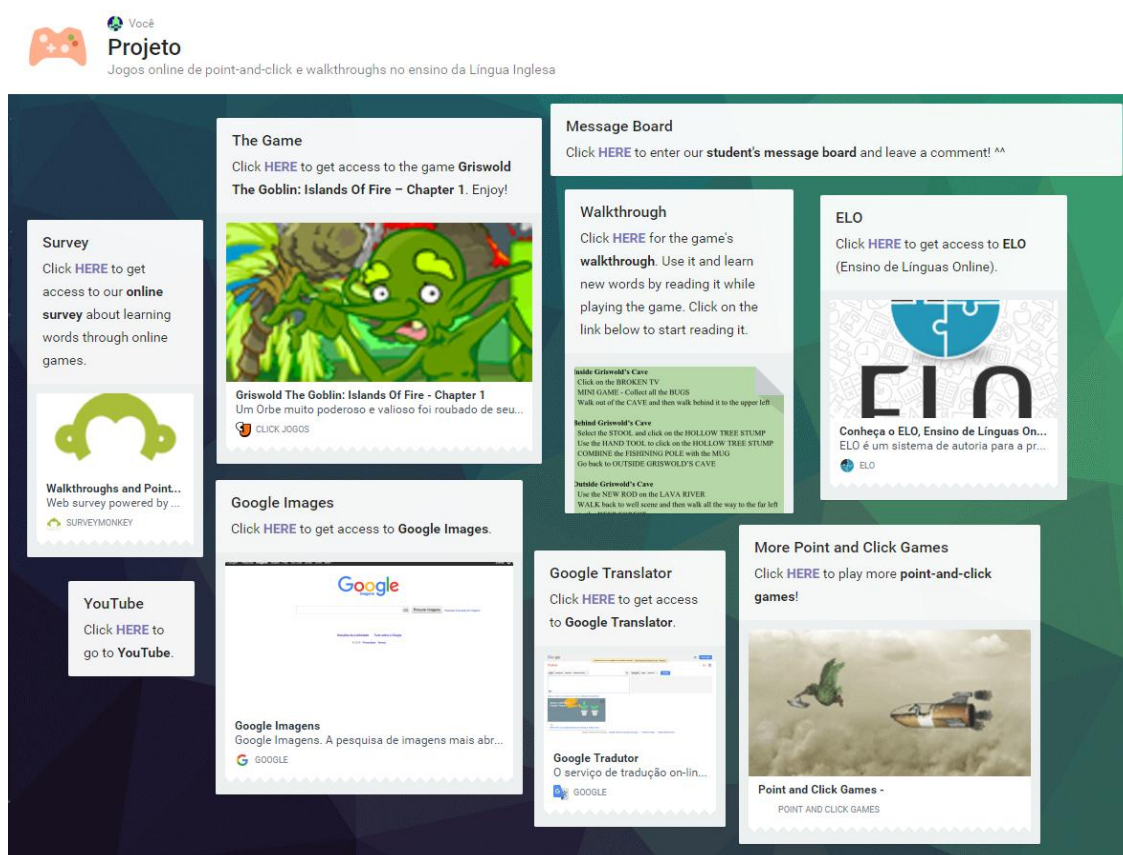


Figura 2 – Mural eletrônico do projeto no *Padlet* e *link* para o questionário *online*

Fonte: <https://padlet.com/teachersergiocorsini/projeto>

¹⁵ *Padlet* é uma ferramenta *online* que simula um mural virtual no qual os alunos poderão acessar rapidamente todos os *links* integrantes deste projeto.

Por fim, os alunos deverão comentar no *link* “*Message Board*” suas impressões sobre esse tipo de jogo, qual parte acharam mais difícil ou não conseguiram “passar” e se aprenderam alguma palavra nova em inglês.

7.6.2 Segunda aula

A primeira tarefa da segunda aula será descobrir o que significa a palavra *walkthrough*. Para isso, o professor pedirá aos alunos que pesquisem na *Internet* o seu significado. Isso poderá ser feito acessando um *site* de busca na *Internet* como o *Google* ou o *Yahoo*, por exemplo.

Na sequência, em duplas, o professor explicará que a tarefa será retomar o jogo *Griswold The Goblin: Islands Of Fire Chapter 1* e jogá-lo seguindo seu *walkthrough* (Anexo A), isto é, o passo a passo do jogo disponível no *Google Docs* através de um *link* de fácil acesso no mural eletrônico do projeto.

O professor deverá mediar todo o processo e encorajar a leitura do *walkthrough* pois ele descreve de maneira simples e direta as ações que os jogadores devem realizar para avançar no jogo. Caso contrário, haverá o risco de muitos alunos apenas “jogarem” e distanciarem-se do objetivo principal que é a compreensão escrita do passo a passo e a aprendizagem de vocabulário.

Nessa etapa, os alunos deverão utilizar o *site Google Images* para pesquisar novas palavras como, por exemplo, os verbos e substantivos destacados no passo a passo. Assim, deverão compreender as instruções com mais facilidade e completar o jogo com sucesso. Cabe ressaltar que o *Google Images* permite uma busca segura através da opção “*safe search*” que deverá estar habilitada durante todo o processo.

Em suma, essa aula proporcionará momentos importantes de mediação e observação para a avaliação formativa dos alunos que deverão mostrar-se engajados nos processos de aprendizagem de vocabulário por meio da interação entre texto, jogo e *Internet*. O professor deverá analisar também o desempenho de competências características do letramento digital tais como a capacidade de navegar em diferentes janelas do navegador, filtrar informações e ler em ambientes digitais.

7.6.3 Terceira aula

Nessa etapa, os alunos deverão acessar a plataforma ELO através de um *link* no mural do projeto e, caso ainda não tenham um cadastro nesse sistema, deverão realizá-lo clicando na opção “cadastrar”. Em seguida, deverão preencher alguns dados para completar a inscrição (Figura 3). Cabe ressaltar que é possível também acessar a plataforma com uma conta da rede social *Facebook*.

Figura 3 – Cadastro no sistema ELO

Fonte: <http://www.elo.pro.br/cloud/aluno/cadastro.php>

No campo “Buscar atividade”, os alunos deverão digitar a palavra “*walkthrough1*”, clicar em “OK” e logo depois selecionar o curso (Figura 4).

TIPO	TÍTULO	RANKING	AUTOR:	LÍNGUA:	NÍVEL
	WALKTHROUGH1	★ ★ ★ ★ ★	Sérgio Augusto Corsini dos Santos	Inglês	Fácil

Figura 4 – Busca de atividades no ELO

Fonte: <http://www.elo.pro.br/cloud/aluno/cadastro.php>

No ELO, serão desenvolvidos exercícios mediados por computador de compreensão escrita e aprendizagem lexical relacionados ao jogo *Griswold The Goblin: Islands Of Fire Chapter 1* e seu *walkthrough*. Dentre as diversas possibilidades oferecidas pelo sistema ELO, os exercícios de memória, *gap-fills*¹⁶ e principalmente o módulo sequência (Figura 5) serão os mais explorados ao longo deste projeto para reforçar o ensino-aprendizagem de diferentes itens lexicais e ampliar gradativamente a compreensão escrita dos alunos.

ELO será também um dos instrumentos avaliativos deste projeto para analisar individualmente o progresso de cada aluno nas atividades propostas através de um relatório disponível pela própria plataforma.

Put the walkthrough sentences in the correct order according to the actions on the following video:



Pick up the MUG
 Pick up the STOOL
 Walk to the right and leave the cave
 Pick up the CANDLE



Figura 5 – Exemplo de sequência no ELO

Fonte: <http://www.elo.pro.br/cloud/aluno/atividade.php?id=1651&etapa=1>

¹⁶ Atividades nas quais o aluno deve completar lacunas dentro de um texto.

7.6.4 Quarta aula

Nessa etapa, os alunos deverão acessar o jogo *Old Mansion Escape* e seu respectivo *walkthrough* no *Google Docs* (Anexo B). Ambos os *links* estarão disponíveis no mural do projeto.

Dessa vez, os alunos deverão seguir um passo a passo linguisticamente mais elaborado, apresentado em parágrafos com frases interligadas por palavras conectivas (conjunções, advérbios, preposições, locuções, etc.). Poderão ser utilizadas as ferramentas disponíveis no mural do projeto como o *Google Images* e um tradutor *online* como, por exemplo, o *Google Translator*. Entretanto, o uso do tradutor deve ser moderado e somente necessário em casos onde o reconhecimento da palavra não for possível através da visualização de imagens.

7.6.5 Quinta aula

Novamente, os alunos deverão acessar a plataforma ELO, procurar pelo curso “*walkthrough2*” e realizar os exercícios propostos.

7.6.6 Sexta aula

Os alunos deverão acessar o site <https://pointandclickgames.com> e, em duplas, escolher um jogo de *point-and-click*. Depois, deverão procurar pelo *walkthrough* do mesmo em inglês pela *Internet* utilizando um site de buscas tais como o *Google* ou o *Yahoo*. Por fim, deverão jogar o jogo escolhido seguindo o passo a passo com o auxílio das ferramentas disponíveis no mural do projeto.

7.6.7 Sétima aula

Em pequenos grupos, os alunos deverão escolher um jogo de *point-and-click* disponível em <https://pointandclickgames.com> e desenvolver um *walkthrough* para o mesmo. O passo a passo deverá ser escrito em inglês de forma colaborativa através de um editor de textos como o *Libre Office* ou o *Microsoft Word*, por exemplo.

Cabe ressaltar que, dependendo do nível de proficiência dos alunos, essa etapa poderá ser bastante desafiadora para algumas turmas, portanto, o professor poderá sugerir a elaboração de apenas uma parte do *walkthrough* e não necessariamente do jogo completo.

7.6.8 Oitava aula

Os alunos deverão postar os *walkthroughs* elaborados no *link Our Walkthroughs* disponível no mural do projeto. Cada grupo deverá postar, junto com seu passo a passo, o *link* que dá acesso ao jogo escolhido.

Na sequência, em duplas, os alunos deverão acessar os *links* dos jogos escolhidos pelos demais grupos e seguir os *walkthroughs* desenvolvidos por eles.

Antes do término da aula, os alunos deverão avaliar os *walkthroughs* dos colegas através de comentários no *link Our Walkthroughs*. Para isso, deverão dar opiniões sobre os jogos experimentados e comentar se foi possível completar o jogo com sucesso com o auxílio do passo a passo.

7.6.9 Nona aula

Nessa etapa, os alunos deverão realizar a gravação de um vídeo narrando o passo a passo desenvolvido nas semanas anteriores. Isso poderá ser feito facilmente através da ferramenta *online Screencast-o-matic* disponível no mural do projeto. Para utiliza-la, os alunos deverão clicar em “*Start Recording*” e habilitar a execução de uma aplicação secundária no computador. Em seguida, uma interface de gravação deverá aparecer. Os alunos deverão enquadrar a área que pretendem capturar em vídeo e clicar no botão “*Rec*” (Figura 6). Simultaneamente, será possível também realizar a gravação da narração do *walkthrough* caso haja um microfone conectado ao computador.

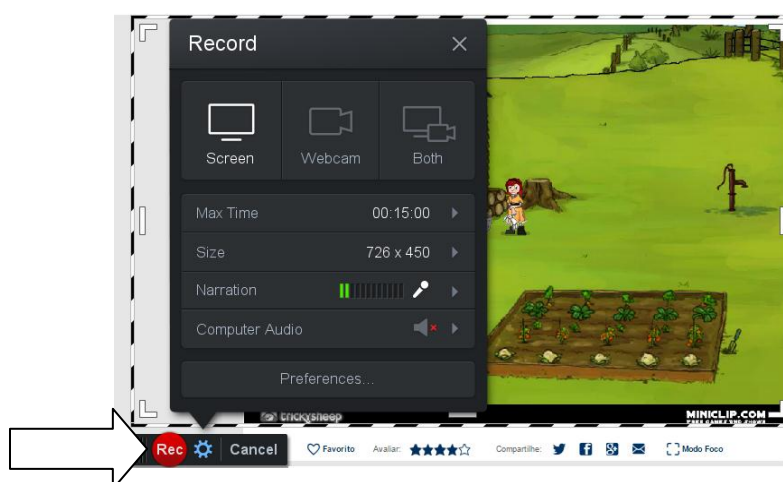


Figura 6 – Gravação de um *walkthrough* com a ferramenta *Screencast-o-matic*

Fonte: <http://www.miniclip.com/games/anikas-odyssey/br/>

Após a gravação, os alunos deverão clicar em “Done” e uma nova tela irá abrir automaticamente. Nela, será possível assistir ao vídeo gravado e, caso seja necessário, gravá-lo novamente. Por fim, os alunos poderão facilmente carregar o vídeo produzido na rede de compartilhamento *YouTube* clicando na opção “Upload to YouTube” (Figura 7). Para isso, será necessário acessar uma conta do *YouTube* criada exclusivamente para este projeto que será disponibilizada durante a aula pelo professor.

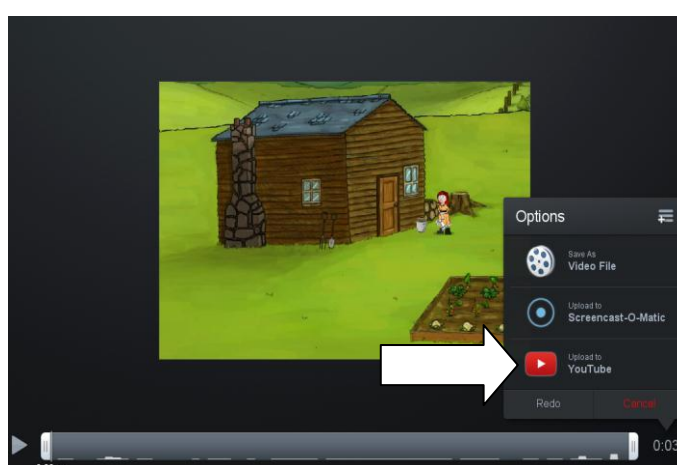


Figura 7 – Upload no YouTube do walkthrough gravado

Fonte: https://screencast-o-matic.com/screen_recorder

7.6.10 Décima aula

No último encontro, haverá *feedback* em sala de aula e por meio do mural eletrônico do projeto. No *link Message Board*, cada aluno deverá comentar suas impressões e expectativas a respeito deste Projeto Didático, escrever sobre o que mais gostaram, quais foram as maiores dificuldades e autoavaliar principalmente os seguintes tópicos:

- Participação e desempenho ao longo das atividades;
- Jogos e ferramentas utilizadas;
- Atividades e tarefas propostas;
- Desenvolvimento de novas práticas de aprendizagem lexical e compreensão escrita em Língua Inglesa.

8 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Tendo em vista uma concepção de avaliação mediadora e formativa, os alunos serão avaliados durante todo o processo de ensino-aprendizagem levando em consideração a participação no desenvolvimento das atividades e nas produções realizadas. Cabe ressaltar que os resultados obtidos através dos exercícios na plataforma ELO serão importantes para analisar o desempenho lexical e a compreensão escrita de cada aluno a fim de fornecer *feedback* individual. Além disso, os alunos terão a chance de avaliar o trabalho dos demais colegas por meio de comentários no mural *Message Board* e também de se autoavaliar ao final deste Projeto.

Por fim, espera-se que os jovens alunos de Língua Estrangeira tornem-se mais autônomos nos processos de ensino-aprendizagem lexical e que utilizem a *Internet*, os jogos *online* e as ferramentas digitais propostas até aqui como meios que favoreçam a prática da compreensão escrita em Língua Inglesa.

REFERÊNCIAS

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

BROWN, H. D. **Teaching by Principles**: an interactive approach to language pedagogy. 2nd edition. Cambridge: Cambridge University, 2001.

COSCARELLI, C. V.; RIBEIRO, Ana Elisa (Orgs). **Letramento Digital**: aspectos sociais e possibilidades pedagógicas. Belo Horizonte: Autêntica, 2005.

CRYSTAL, D. **English as a Global Language**. Cambridge: Cambridge University Press, 2002.

GEE, J. P. **What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy**. New York: Palgrave/Macmillan, 2003.

JOHNSON, S. **Everything Bad Is Good for You**: how today's popular culture is actually making us smarter. New York: Riverhead Books, 2006.

LARSEN-FREEMAN, D. **Teaching Techniques in English as a Second Language**. Oxford: Oxford University Press, 2000.

LEFFA, V. J. Aspectos Externos e Internos da Aquisição Lexical. In: LEFFA, Vilson J. (Org.). **As palavras e sua companhia; o léxico na aprendizagem**. Pelotas, v. 1, p. 15-44, 2000.

LEVY, P. **As Tecnologias da Inteligência**: o futuro do pensamento na era da informática. São Paulo: Editora 34, 13ª edição, 2004.

MAWER, K. **Language Learners, Teachers & Computer Games**, 2008. Disponível em: <<https://kylemawer.wikispaces.com/Walkthrough+games>>. Acesso em: 11 jan. 2015.

MCCARTEN, J. **Teaching Vocabulary**: lessons from the corpus, lessons for the classroom. Cambridge: Cambridge University Press, 2007.

NAGY, W. **Teaching Vocabulary to Improve Reading Comprehension**. Newark, DE: International Reading Association, 1988.

PAIVA, V.L.M.O. Ensino de Vocabulário. In: DUTRA, D.P & MELLO, H. **A gramática e o vocabulário no ensino de inglês**: novas perspectivas. Belo Horizonte: Faculdade de Letras/UFMG, 2004.

PINTO, J. O Ensino de Línguas Baseado em Tarefas e o Foco na Forma: Contributos para uma didática do PL2 em cabo verde. **Linguarum Arena**, v.2, p.27-41, 2011.

PRENSKY, M. Digital Natives Digital Immigrants. In: PRENSKY, Marc. **On the Horizon**. NCB University Press, Vol. 9 No. 5, 2001a.

PRENSKY, M. **Digital Game-Based Learning**. Minnesota: Paragon House, 2001b.

STANLEY, G.; MAWER, K. Language Learners & Computer Games: from "Space Invaders" to "Second Life". **Teaching English as a Second or Foreign Language**, v. 11, n. 4, 2008.

WILLIS, J. **A Framework for Task-Based Learning**. Harlow: longman, 1996.

APÊNDICE A – ONLINE SURVEY*Walkthroughs and Point-and-click games in ESL*

1. Com que frequência você lê em inglês?

Com muita frequência

Às vezes

Quase nunca

Nunca

2. Com que frequência você acessa jogos na *Internet*?

Com muita frequência

Às vezes

Quase nunca

Nunca

3. Com que frequência você acessa jogos em inglês na *Internet*?

Com muita frequência

Às vezes

Quase nunca

Nunca

4. Quais tipos de jogos digitais você prefere? Escolha dois.

Ação

Aventura

Estratégia

RPG (*Role Playing Game*)

Esporte

Corrida

Simulação

5. Já usou um passo a passo (*walkthrough*) para terminar um jogo muito difícil?

() Sim

() Não

6. Com que frequência utiliza dicionários e tradutores *online*?

() Com muita frequência

() Às vezes

() Quase nunca

() Nunca

7. Como você avalia seu nível de vocabulário em inglês?

() Excelente

() Bom

() Regular

() Fraco

() Não sei

**ANEXO A – GRISWOLD THE GOBLIN: ISLANDS OF FIRE CHAPTER 1
WALKTHROUGH¹⁷**

Inside Griswold's Cave

Pick up STOOL

Pick up MUG

Pick up CANDLE

Walk to the right and leave cave

Outside Griswold's Cave

Pick up JAR behind TREE STUMP

Go back inside the CAVE

Inside Griswold's Cave

Click on the BROKEN TV

MINI GAME - Collect all the BUGS

Walk out of the CAVE and then walk behind it to the upper left

Behind Griswold's Cave

Select the STOOL and click on the HOLLOW LOG

Use the HAND to click on the HOLLOW LOG

COMBINE the FISHINING POLE with the MUG

Go back to OUTSIDE GRISWOLD'S CAVE

Outside Griswold's Cave

Use the NEW ROD on the LAVA RIVER

WALK back to well scene and then walk all the way to the far left into the DEEP FOREST

Deep Forest

TALK to SPIDER

¹⁷ Texto adaptado. Disponível em: <<http://www.newgrounds.com/lit/griswold.html>> Acesso em 13 Jul. 2016.

Walk UP

Walk RIGHT

Walk RIGHT

Walk DOWN

Walk RIGHT

Walk RIGHT

COMBINE the CANDLE with the JAR and then USE the LIGHTER on the new LANTERN

Walk into the DARK HALLS

Dark Halls

Walk RIGHT

Walk DOWN

Walk LEFT

PICK UP LUMBERJACK JUICE

USE the LUMBERJACK JUICE on GRISWOLD

Walk RIGHT

WALK UP and walk RIGHT

Labyrinth

Walk UP

Walk LEFT

Walk UP

Walk RIGHT

Lumberjack Scene

Talk to LUMBERJACK

Give MAP to LUMBERJACK

PICKUP AXE

Open INVENTORY and USE the LIGHTER on the AXE to melt off the gum

Walk LEFT

Labyrinth

Walk LEFT

Walk LEFT

Walk UP

Deadly Vines

Use the AXE on the DEADLY VINES

Walk UP to ANCIENT TREE

Ancient Tree

Click on DIAL on tree

Spin till it says FULL MOON

Click on DARK HOLE

Beast's Liar

USE the CHICKEN on the BEAST

Walk to the far RIGHT

Talk to HUSBAND

HUSBAND GIVES KEY

Walk to FLY TRAP

Deep Forest

USE the GIANT GUMBALL on the FLY TRAP

Walk left to the BEACH

USE KEY on the CHEST

WALK to the WELL

Behind Griswold's Cave

USE ROPE with METAL RING on well

CLICK ROPE

ANEXO B – OLD MANSION ESCAPE WALKTHROUGH¹⁸

First, pick the red book up on the table then go to the lion statue. Put the red book in the lion statue. The next step is to go to the clock on the wall and open it. Take the clock hand out and go back to the lion statue. Now, you should be able to use the hand from the clock to get the lion's eye. After doing that, go to the left and look at the wooden drawers. You'll see a small black triangle. Get it.

At this point, you have to find the three pictures on the wall (one on the left and two on the right). Turn each picture round until the head of the person is down. Now look next to the clock on the left - there is a maze. Put the small black triangle in the middle of the maze and then push the black triangle in to get the key.

Now you must go to the drawers on the right and then use the key to open the locked drawer. Don't forget to get the weapon that is inside the drawer. After that, go to the statue of the woman on the left and put the weapon in the hole at the bottom of the statue. You'll notice that under the clock a safe has opened. Go to the safe and get the gold key. Finally, use it to open the door and escape.

¹⁸ Texto adaptado. Disponível em:
<<https://kylemawer.wikispaces.com/Read+the+Old+Mansion+Escape+walkthrough>> Acesso em 13 Jul. 2016.