

Jogo colaborativo para estrangeiros não falantes da língua portuguesa

Elaboration of a collaborative game for foreigners who do not speak Portuguese

Guilherme Senoo Hirata, Camila Lombardi Torres, Andrea Castello Branco Judice.

processo em design, jogo, inclusão, língua portuguesa

Este artigo aborda o processo de criação, planejamento e execução do projeto de um jogo lúdico voltado para estrangeiros não falantes da Língua Portuguesa e tem como base os estudos realizados na disciplina de Programação Visual 1, do Departamento de Design da Universidade de Brasília. Para o desenvolvimento do projeto, o grupo de estudantes em design contou com a orientação da professora responsável pela disciplina, a supervisão de uma mestrandia em prática docente, de um monitor e das professoras do NEPPE (Núcleo de Ensino e Pesquisa em Português para Estrangeiros). A proposta apresentada neste artigo tem como objetivo auxiliar o ensino da língua portuguesa brasileira. Foram estudadas questões sociais e econômicas, levando em consideração características técnicas e possíveis limitações do projeto, observando-se, também, demais fatores que porventura se apresentassem importantes para a aplicação do jogo.

design process, game, inclusion, portuguese language

This article concerns the process of creating, planning and executing a game project aimed to foreigners who don't speak the Brazilian Portuguese Language as their mother language and it is based on studies performed during the "Visual Design 1" classes, of the Industrial Design Department of University of Brasília. The Project was done by undergraduated students, under the supervision of the subject's professor, as well as the help of a Masters student and of a undergraduate student appointed to assist the teacher. The group also had assistance from the professors of NEPPE (Núcleo de Ensino e Pesquisa em Português para Estrangeiros). The proposal presented in this article aims to help and support the Portuguese Language process of learning. Several aspects were analyzed taking into account the technical characteristics and possible limitations of the project, observing all the possible factors that might affect the implantation of the game.

1 Introdução

Com intuito de facilitar o aprendizado dos alunos, muitos deles refugiados, foram estudados os contextos dos envolvidos no processo de aprendizagem do NEPPE (Núcleo de Ensino e Pesquisa em Português para Estrangeiros) — alunos, professores e funcionários. Para melhor compreensão do tema do projeto, foram pesquisados artigos de Domingos do Mar (2002) e Leffa (2014) sobre gamificação no ensino de línguas.

Reuniões ocorreram para discussão de possibilidades temáticas e de dinâmicas e os membros também participaram de aulas do NEPPE, localizado na Universidade de Brasília, para observação e análise da metodologia de ensino utilizada pelas professoras, do comportamento, das dificuldades e facilidades que os alunos apresentam.

2 Contexto

O aumento da população de refugiados é uma realidade cada vez mais pertinente para o Brasil (Acnur, 2016). O governo brasileiro fornece apoio jurídico para esse tipo de situação pela Lei 9.474, que ampara qualquer indivíduo considerado refugiado, porém que em realidade se trata de um processo longo e complexo e o amparo governamental não se faz suficiente.

ONGs e programas tentam auxiliar esse momento de desamparo e o NEPPE é um deles. O Núcleo tenta suprir as necessidades de comunicação, oferecendo um curso no qual os

imigrantes aprendem o português num processo de acolhimento. De acordo com a coordenadora do NEPPE Lúcia Maria de Assunção Barbosa, em momento de palestra realizada no Departamento de Design, ensinar em forma de acolhimento é cuidar, ter paciência e construir laços afetivos dos aprendizes com a língua e a cultura que a envolve, pois muitas vezes eles não têm vínculo algum com o Brasil ou o português.

Em 2016, este mesmo departamento começou uma parceria junto ao NEPPE com o objetivo de produzir materiais didáticos, propondo melhorias no aprendizado dos alunos. Este projeto contempla a produção de dinâmicas ou jogos que tornassem as aulas mais interessantes para os alunos refugiados.

3 Definições Prévias

Em discussões sobre requerimentos para o projeto, inferiu-se que o ensino da nova língua precisava ser fácil, motivador e democrático.

Em conversa com as professoras do NEPPE, notou-se a necessidade de criação de um jogo de baixo custo e de fácil replicação, para evitar limitações em sua produção por questões de renda. Por isso, foi consenso entre os estudantes de design envolvidos que o jogo deveria ser feito em material acessível para que qualquer pessoa possa confeccioná-lo e aplicá-lo nas mais diversas situações de aprendizado.

4 Problemática e definição do tema

Além da dificuldade linguística e emocional do perfil dos refugiados, existia a dificuldade das professoras em relacionar o conteúdo das apostilas com a prática pedagógica proposta pelas mesmas.

Durante a participação em aulas do NEPPE, foi percebido que a maioria dos aprendizes encontrava-se na faixa etária entre 20-40 anos, muitos deles com formação básica já concretizada. Uma dificuldade se apresentou acerca desse perfil, pois muitos estavam à procura de trabalho ou moravam relativamente longe da universidade, tornando difícil sua assiduidade às aulas. Com base nesta problemática, o jogo deveria ser simples para ser aplicado fora de aula, sem auxílio das professoras.

Foram realizadas análises da participação e do aprendizado dos alunos e das abordagens utilizadas nas aulas pelas professoras. A investigação seguiu com análises de jogos do mercado direcionados ao aprendizado de línguas e jogos fundamentados na colaboração entre os participantes.

Como resultado das pesquisas, percebeu-se que a dificuldade de conjugação dos verbos, o vocabulário não muito abrangente e a falta da dinamicidade no material didático faziam com que o professor tivesse que criar pequenas dinâmicas no decorrer da aula a fim de facilitar a aprendizagem de seus alunos. Descobertas as características específicas da problemática, iniciou-se a fase de criação de alternativas.

5 Concepção de alternativas

A primeira referência discutida foi baseada em similares como “Onde Está Wally?”, em que é necessário encontrar o personagem em grupo, e “Pictureka”, jogo cujo objetivo é combinar cartas para poder vencer. As mecânicas chamaram a atenção pois são jogos adaptáveis a grupos de tamanho variável e isso se mostrou importante para o projeto, visto que não há um número definido de alunos que comparecem às aulas regularmente.

Teve-se a ideia de se desenvolver uma dinâmica onde os alunos fariam uma pequena cena de teatro com diálogos que os mesmos montariam a partir de um contexto proposto pela professora ou pelo próprio jogo. A proposta demonstrou complexidade e ela foi adaptada para se chegar à alternativa adotada.

Nesta nova proposta, o jogo consistiria em montar frases a partir de palavras sorteadas e a

professora assumiria o papel de mediadora. O conceito de colaboração está presente nela pois é necessário a cooperação de todos para a formação das frases por meio das fichas.

Foram feitos testes da proposta entre membros do grupo idealizador e com os aprendizes do NEPPE, usando-se de papéis com palavras escritas manualmente, para se definir a dinâmica de uma partida e avaliar a adequação do conteúdo aos temas da apostila.

6 Definições de mecânica e estrutura

Buscou-se como resultado um jogo que favoreça os aprendizes a resolverem obstáculos, sem dependência obrigatória da professora. Diante disso, as palavras escolhidas para comporem o jogo foram retiradas do material didático utilizados no NEPPE. Os termos foram adequados ao formato de fichas, nas quais verbos não são conjugados para que os alunos possam exercitar sua conjugação a partir de definições prévias a uma partida, como descrito no próximo item deste artigo. O jogo foi pensado, também, para que as professoras tivessem liberdade de aplicar em diferentes momentos e situações das aulas, diante do contexto não rotineiro do NEPPE.

Quanto ao resultado físico do jogo, requisitos de custo apontaram como solução estrutural a utilização de papel 90g/m², formato A4 e com impressão em tinta preta. Para o texto, optou-se pelo uso tipográfico da Família Arial, por ser econômica e acessível.

Discutidas e testadas possíveis soluções gráficas e de mecânica do jogo, a versão final do jogo passou para a etapa de produção. Foi criado um *grid* modular de forma a padronizar as fichas e facilitar sua impressão. O *grid* levou em conta margens de 1,5cm à esquerda, prevendo acabamentos em espiral; 0,7cm acima e à direita, e 1,5cm abaixo, considerando áreas que possivelmente não recebem impressão por questões mecânicas de impressoras domésticas (Figura 1). Cada ficha tem como formato 4,4cm x 1,8cm, propiciando um melhor aproveitamento do papel A4. Sobre elas, os termos são aplicados em caixa-alta, corpo 16pt, possibilitando leitura das mesmas quando postas sobre a mesa.

Figura 1: Modelo de *grid*.

0,7cm				
1,5cm	SAUDÁVEL	FEIO	ATENCIOSO	FORMADO
	BONDOSO	MAU	INTELIGENTE	TRANQUILO
	DOLORIDO	BOM	RÁPIDO	COMPLICADO
	GRIPADO	BEM	VELOZ	ORGANIZADO
	FEBRIL	QUENTE	ESPERTO	LIMPO
	PARADO	FRIO	SAGAZ	ENSOLARADO
	PROTEGIDO	RUIM	ENGRAÇADO	SUJO
	SARADO	MORNO	ABORRECIDO	LIMPO
	CURADO	CHEIROSO	PERSPICAZ	CHUVOSO
	EXTENSO	FELIZ	NATO	CALMO
	MEDICADO	TRISTE	ATENTO	OMISSO
	EXAMINADO	EMPREGADO	SORRIDENTE	JOVEM
	FRATURADO	HÁBIL	INTERESSADO	TORTO
	ENJOADO	HUMILDE	EXPERIENTE	RESTRITO
	GRATUITO	SIMPÁTICO	VELHO	BAIXO
1,5cm				

7 Jogo Verbalize

O jogo foi denominado *Verbalize* e nele não há vencedores ou perdedores, todos devem cooperar para criarem juntos uma frase gramatical e semanticamente correta. Consiste de grupos de palavras de diferentes classes gramaticais, em três categorias de fichas: os Verbos, os Substantivos e uma terceira denominada "Outros", na qual estão contidos adjetivos e advérbios. Cada aluno receberá uma ficha sorteada pelo mediador. Com as fichas, os alunos então deverão formar grupos de 3 a 5 pessoas e juntos devem construir uma frase que faça uso de todas as palavras recebidas. Caberá ao mediador determinar ou não o tempo verbal a ser utilizado na partida.

Foram integradas ao jogo o máximo de palavras disponíveis no material didático para oferecer mais possibilidades aos alunos. Ainda foram incluídas fichas em branco para que o professor (ou mediador) possa adicionar palavras de acordo com a necessidade de aprendizagem, constituindo-se, por fim, de 120 verbos, 120 substantivos, 120 outros e 100 fichas em branco.

Figura 2: Fichas: em uma das faces a palavra sobre fundo branco e, no anverso, a categoria gramatical envolta por padronagem ilustrativa.

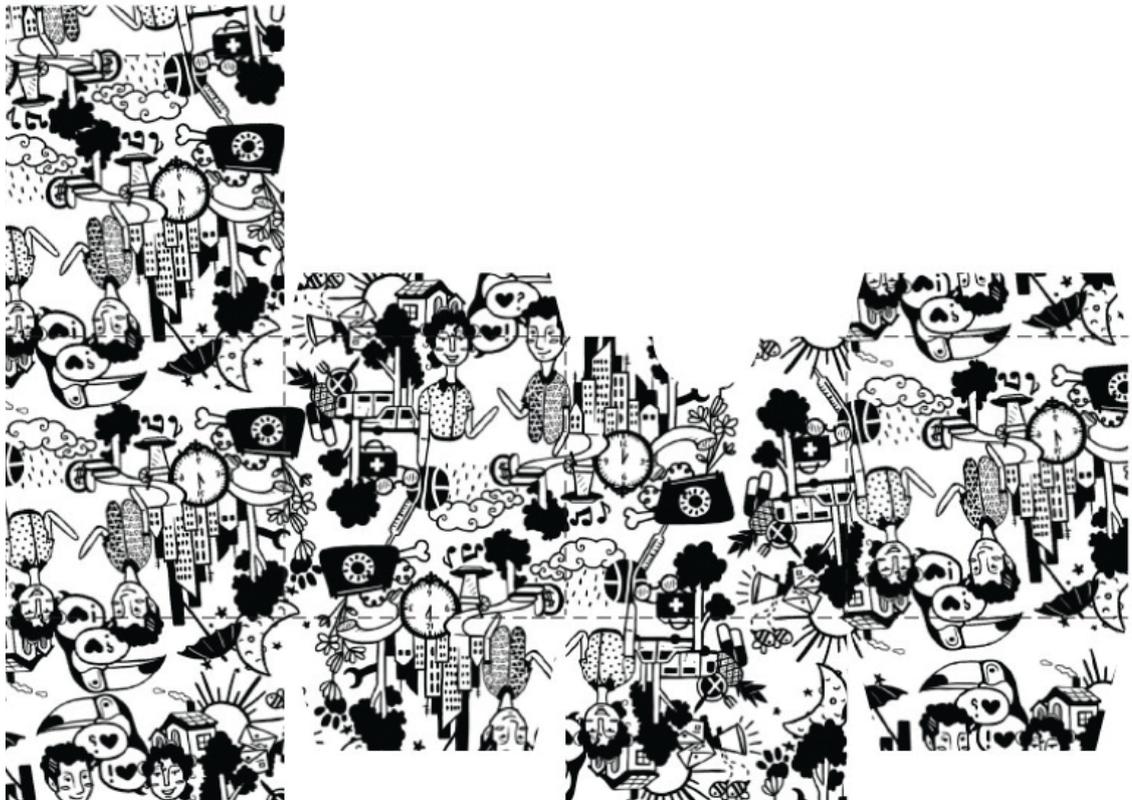


O jogo foi pensado como parte das apostilas do curso, se apresentando em papel destacável ao final das mesmas, tornando-o de fácil manuseio e diminuindo custos de produção. Sua apresentação prevê ainda um livreto junto à apostila, com instruções e um modelo de caixa destacável e dobrável para acomodar as fichas de palavra, como representado nas Figuras 3 e 4.

Figura 3: Simulação de entrega junto à apostila.



Figura 4: Modelo da caixa destacável e dobrável para abrigar as fichas.



8 Considerações finais

O jogo foi bem recebido pelos alunos que ficaram curiosos sobre a nova forma de aprender conteúdos das apostilas e pelas professoras do NEPPE. Foi ressaltada a sua característica de baixo custo e possibilidade de replicação, pois existem outros centros de ensino de línguas que podem utilizar o jogo. A capacidade de transmitir conteúdo de maneira simples e dinâmica foi um dos fatores chave para uma apreciação positiva.

Durante o teste do protótipo no NEPPE, foram feitas observações em relação ao grau de dificuldade. O grupo de estudantes de design teve receio ao inserir a categoria “Outros” por limitar demais as palavras, pois a partir do momento em que há uma delimitação pré-definida de palavras a serem utilizadas, o potencial criativo dos aprendizes de língua portuguesa para sugerir novas palavras e situações poderia ser afetado; porém, após a aplicação da dinâmica, ambas classes gramaticais continuaram disponíveis no jogo.

O jogo é aberto a mudanças, acréscimos ou retirada de qualquer conteúdo. Espera-se que os envolvidos evoluam a proposta temática, adaptando o jogo a fim de sempre aprimorá-lo.

Referências

- ACNUR 2016. Brasil tem quase 9 mil refugiados de 79 nacionalidades. In: *Home: Notícias*. <<http://www.acnur.org/portugues/noticias/noticia/brasil-tem-quase-9-mil-refugiados-de-79-nacionalidades>>, 18/06/2017.
- BRASIL. Lei Nº 9.474 de 22 de julho de 1997. In: *Legislação: Leis: Lei Nº 9.474*. <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L9474.htm>, 18/06/2017.
- LEFFA, V. J. 2014. Gamificação adaptativa para o ensino de línguas. In: *Anais Congresso IberoAmericano de Ciência, Tecnologia, Inovação e Educação*: 1-12. Buenos Aires.
- MAR, G. D. 2002. Jogando para aprender: o lúdico no ensino de línguas. In: Congresso Brasileiro de Hispanistas. San Pablo. Disponível em: <http://www.proceedings.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=MSC000000012002000100027&lng=en&nrm=abn>, 18/06/2017.

Sobre os autores

Guilherme Senoo Hirata, Graduando, UnB, Brazil <guilherme.senoo@gmail.com>

Camila Lombardi Torres, Mestranda, UnB, Brazil <camila.lombardi@gmail.com>

Andrea Castello Branco Judice, PhD, UnB, Brazil <acbjudice@gmail.com>