

PROJETO: VIVENCIANDO GAMES, UM NOVO OLHAR PARA O ATO DE JOGAR

Alexandre Dronov (alexandredronov2010@gmail.com)

Thais Loreyne Rozza Garbelin (thaisloreyne@gmail.com)

RESUMO

Este projeto foi desenvolvido com os alunos do 3º Ano do Ensino Médio, da Escola Estadual Hermelina Barbosa Leal, pelos bolsistas do Pibid Alexandre Dronov Alves e Thais Loreyne Rozza Garbelin, sob supervisão da Professora Cláudia Alquimin Gonçalves, juntamente a coordenadora de área do Pibid –Letras/Inglês da Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul, Unidade de Cassilândia. O projeto foi desenvolvido no período de 02/05/2017 à 08/08/2017, com o intuito de trabalhar diversas nuances da língua inglesa e sua participação efetiva no cotidiano de jovens adolescentes por meio de videogame. Dessa forma, explicitamos a abrangência que o mercado tecnológico alcançou nos últimos anos, no âmbito do entretenimento, atingindo escalas profissionais. Norteados pelas teorias de Gardner (1994) sobre as múltiplas inteligências e de Leffa (2012) sobre o videogame na sala de aula embasamo-nos para constituição de nossa proposta didática, que visa a aprendizagem da segunda língua na imersão comunicativa. O projeto foi desenvolvido em encontros semanais, a partir de aulas expositivas, iniciando por discussões acerca do papel desempenhado pelos jogos no ensino de uma língua estrangeira, assim como, as diversas vertentes e possibilidades de comunicação. Dessa forma, os alunos da escola pública e nós, Pibidianos, decidimos elaborar uma prática de RPG que apresentaremos nesta comunicação, constituído de elementos arquitetados pelos alunos. As etapas de produção deste material ocorreram durante os encontros previamente estabelecidos, sob supervisão e orientação dos bolsistas. Os alunos foram motivados a criar a partir de ideias e discussões realizada em sala, desde a ambientação e criação das personagens, além das regras que são incumbidas de nortear os jogadores inseridos nesta dinâmica. A participação dos alunos mostrou-se extremamente efetiva, explicitando grande empenho e receptividade com a possível criação de um jogo autoral. A avaliação do desempenho dos alunos foi por intermédio de participação efetiva e compromisso nas entregas das atividades propostas. O projeto finalizou com a confecção do guia físico do RPG criado pela sala.

Palavras-chave: Ensino, Língua Inglesa, videogames.