

Ensino de Língua e Literatura Inglesa: Projeto Interdisciplinar *Clash of Class*

Gerson Bruno Forgiarini de Quadros¹

¹Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Mato Grosso do Sul/Campus Dourados,
gerson.quadros@ifms.edu.br

Resumo: O presente trabalho teve origem num projeto de ensino interdisciplinar, envolvendo as áreas de inglês, matemática e arte gráfica. Trata-se de um jogo de cartas e tabuleiro que possui uma dinâmica voltada ao desenvolvimento de operações matemáticas, leitura de imagens e textos instrucionais em inglês para resolução dos desafios do game. O objetivo do estudo foi investigar o modo como os alunos se engajaram na atividade do jogo, descrevendo os processos de resolução de desafios com o uso da matemática para vencer os embates.

Palavras-chave: jogo, cartas, projeto, interdisciplinar, ensino.

1. Introdução:

O desenvolvimento de propostas de ensino interdisciplinar com o uso de jogos pode potencializar o engajamento dos estudantes em resolução de atividades de desenvolvimento linguístico e problemas matemáticos, por exemplo. Nesse sentido, a busca por atividades interdisciplinares e com propostas lúdicas de aprendizagem mobilizou professores e alunos para criação de um jogo educacional intitulado *Clash of Class* (Embate da Aula). Trata-se de um jogo de cartas e tabuleiro que possui uma dinâmica voltada ao desenvolvimento de operações matemáticas, leitura de imagens e textos instrucionais em língua inglesa para resolução de problemas/desafios.

Essa proposta pedagógica teve origem em um projeto de ensino interdisciplinar intitulado "*Clash of Class: Gamificação no Ensino de Línguas*" realizado no Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Mato Grosso do Sul, *Campus Dourados*. Este estudo envolveu as áreas de inglês, matemática e design gráfico e teve por objetivo investigar o modo como os alunos se engajaram na atividade do jogo, descrevendo os processos de resolução de desafios com a

leitura e compreensão de texto instrucional em inglês e o uso de operações matemáticas para vencer os embates de cartas com personagens épicos da idade média da literatura inglesa.

2. Desenvolvimento da Atividade

A atividade proposta é considerada de cunho qualitativo (BOGDAN; BIKLEN, 1994), porque adota um conjunto de métodos de investigação que foca nos aspectos subjetivos, buscando compreender as particularidades e experiências individuais dos sujeitos jogando *Clash of Class*. Este trabalho foi desenvolvido a partir um estudo de caso (YIN, 2001) com um grupo de 4 alunos com idades entre 15 e 16 anos, de ambos os sexos, no Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Mato Grosso do Sul, localizado na cidade de Dourados.

2.1 Etapas do Projeto

O projeto *Clash of Class* teve duas etapas: a da prototipagem e a de aplicação/testagem. Na etapa da prototipagem, os professores de inglês, matemática e de design gráfico, juntamente com a participação de dois alunos experientes em jogos de cartas desenvolveram um tabuleiro e um *deck* (coleção) com vinte e cinco cartas (Figura 1) por meio de programas de edição gráfica de forma a simular uma espécie de campo de batalha baseado nas lendas do Rei Arthur.

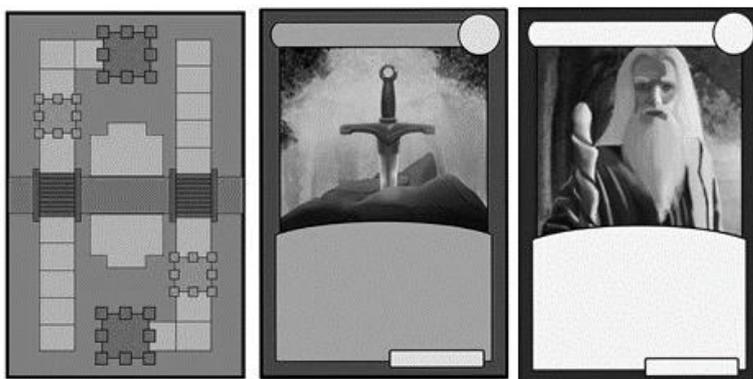
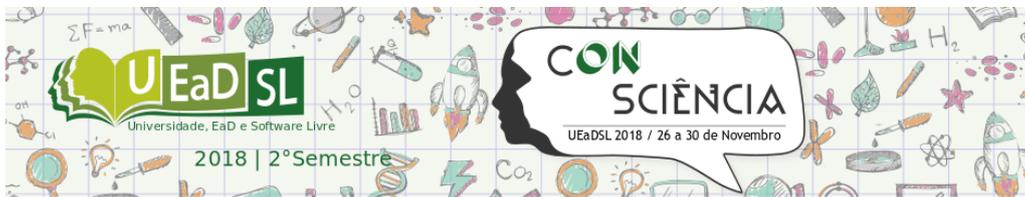


Figura 1. Prototipagem do *deck* de cartas e tabuleiro.

Fonte: O autor



Na etapa de aplicação, os sujeitos foram convidados a participar do jogo como uma proposta de aprendizagem envolvendo a compreensão de textos com instruções em inglês, e operações matemáticas cuja finalidade consistia em obter a melhor combinação de pontos de ataque e defesa. O vencedor era o jogador que obtivesse êxito em pelo menos dois de três embates.

2.2 Instrumentos para a coleta e análise de dados

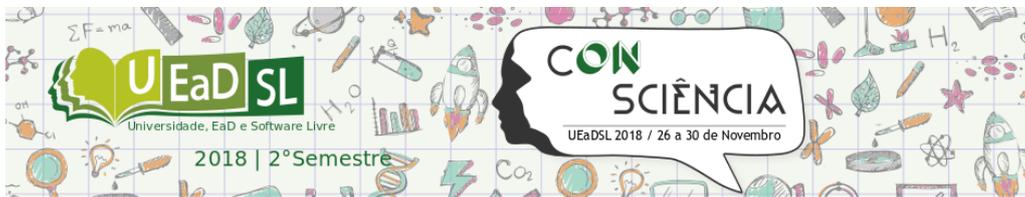
Para a coleta de dados, foi utilizado um roteiro para a realização de uma entrevista semiestruturada com os aprendizes para descrever o modo como se envolveram durante os embates do jogo. As entrevistas foram gravadas e transcritas, destacando as de maior relevância para este estudo. Complementarmente, foram feitas observações de campo pelo professor de inglês, na condição de autor-pesquisador, e registradas à mão em diário de bordo.

2.3 O desenvolvimento da proposta educacional do jogo

Nesse jogo, a dinâmica envolve o uso do pensamento matemático para vencer o oponente. O *Clash of Class* tem 25 cartas, organizadas em 4 categorias: a) Cavalarias; b) Criaturas lendárias; c) Bruxas, magos e feiticeiros; d) Artefatos mágicos. Essas cartas possuem textos descrevendo suas características e seus poderes de ataque e defesa contra os oponentes em cada embate. A dinâmica do jogo foi desenvolvida pelo professor de inglês em conjunto com o de matemática, visando a jogabilidade a partir das operações matemáticas e interpretação textual das regras escritas em inglês com a temática de um clássico da literatura inglesa: *The Arthur King*. O objetivo do jogo é fazer com que a peça móvel representando o "Rei" ou a "Rainha" sobre o tabuleiro avance onze casas para conquistar o castelo do oponente, consolidando a sua vitória no jogo.

3. Resultados e Análises

Os dados coletados junto aos participantes desta pesquisa foram transcritos e



organizados em categorias para melhor compreensão dos fenômenos observados a partir dos embates entre os oponentes durante a realização do jogo. O professor de inglês realizou entrevistas, seguindo a ordem das questões de modo semiestruturado: Para este estudo foram selecionados alguns relatos dos sujeitos, conforme segue, por exemplo, a questão 1:

Sujeito A: O jogo é interessante porque além da sorte você tem que combinar os valores das cartas pra saber se ganhou ou perdeu.

Sujeito B: É muito parecido com outros jogos de cartas. O interessante é que pode ter uma carta com menor poder e mesmo assim vence o teu adversário.

Nesse item de análise, os estudantes descrevem o modo como o jogo se torna interessante a partir da semelhança com outros jogos de cartas que previamente conheciam. O sujeito B, nos destaca que o jogo se torna interessante por ser imprevisível, uma vez que ter a carta mais forte nem sempre possa significar que o embate está vencido.

A questão 4 enfatiza as dificuldades enfrentadas pelos jogadores no começo dos embates:

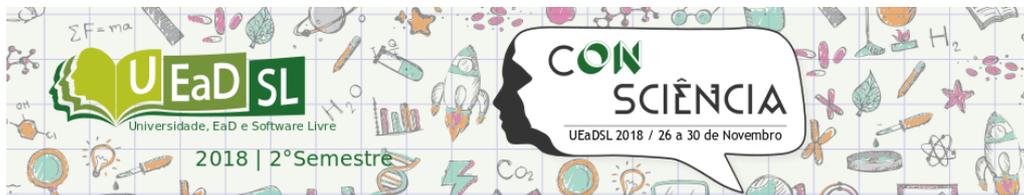
Sujeito C: A parte mais difícil é entender a conta ou o cálculo matemático do ataque e defesa contra o valor da carta do outro jogador. Por exemplo, a carta da Cavalaria de Camelot tinha mil pontos de ataque e oitocentos pontos de defesa. Só se sabe a resposta se a combinação de valores entre soma e diminuição resultar maior para o vencedor.

Sujeito D: A mecânica do jogo é complexa no começo do jogo, mas conforme vai se familiarizando com a cartas e as regras o jogo vai ficando mais atrativo e fácil de entender.

Os primeiros passos com o jogo exigem a compreensão dos valores de cada carta e a jogabilidade dos personagens. Por exemplo, a carta "*Merlin-O mago*" tem um poder de defesa "médio" e ataque "baixo". Comparando a carta "*Kilgara-O grande dragão*" com a que tem poder de ataque "alto" e defesa "alto" (maior do que todas as outras do *deck*), pode ser anulada e ter a pontuação revertida para o jogador que conjurar (descartar) pela Carta Merlin, porque na regra do jogo o mago tem o poder de controlar os dragões.

Sobre a leitura de textos instrucionais em língua estrangeira e materna, os sujeitos relataram, a partir do item 6 da entrevista, que não tiveram dificuldades e que, quando surgia alguma dúvida, era pesquisada na internet ou sanada pelo moderador do jogo, no caso, o professor de inglês:

Sujeito A: A compreensão dos textos é uma forma de entrar no tema do jogo. As palavras mais difíceis ou desconhecidas são fáceis de se pesquisar em dicionários eletrônicos.



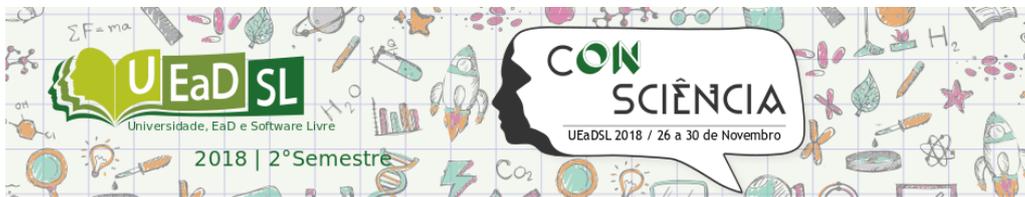
As regras do jogo são instruções básicas em inglês sobre a jogabilidade com as categorias de cartas inspiradas nos personagens das lendas e contos do Rei Arthur. Os alunos aprendem novas palavras a partir de consultas a dicionários online. O êxito sobre a aplicação de algum jogo, independentemente do gosto dos estudantes depende de um bom planejamento de aula que tenha o potencial de convencimento e engajamento. A aprendizagem fundamentada em elementos de jogos, segundo Prensky (2001) pode ter um papel importante como recurso de aprendizagem que não é intrinsecamente motivador para qualquer pessoa, mas que precisa ser aprendido. Os jogos devem servir para tornar o mundo melhor para as pessoas, afirma McGonigal (2010). No caso do *Clash of Class*, busca-se valorizar o espírito de participação em uma história épica, encarnando um rei como personagem que tenta conquistar novos territórios.

A última parte da entrevista buscou levantar informações sobre que elementos do *Clash of Class* são mais e menos interessantes para o contexto de aprendizagem:

Sujeito A: O jogo promove a integração entre as pessoas para jogar e se divertir. Ao mesmo tempo que o jogo pode ser uma atividade lúdica e prazerosa, dá para aprender.

Sujeito B: O desafio do jogo é o mais interessante porque não tem como prever um final. O jogo é interessante porque a dinâmica de colocar as cartas e quando aparece uma do tipo especial, mágica dá para reverter o resultado. O ponto ruim é entender as regras do jogo, quando e com qual carta usar para se defender de um ataque.

Com base nos dados coletados e nos relatos dos alunos, observou-se que o desafio proposto no jogo é o que tornou a aprendizagem motivadora e divertida (GEE, 2009). A diversão referida pelos aprendizes é validado por Prenky (2001). Segundo o autor, boa parte de nossas vidas, o aprendizado se tornará verdadeiramente um aprendizado divertido. Nota-se que os sujeitos estavam engajados em superar os seus oponentes usando cálculos e operações matemáticas para computar os pontos de ataque e defesa de cada carta. Segundo Silva (2005), o ensino interdisciplinar com o uso de jogos é um recurso para o educador promover aulas mais divertidas e dinâmicas, podendo competir em igualdade de condições com os inúmeros recursos. Nesse sentido, o *Clash of Class* tem potencial para servir como um recurso adicional para as aulas de matemática e de língua inglesa. O jogo possui elementos de diversão como desafios épicos e



imprevisibilidade de resultado (SHELL, 2008) dando mais "emoção" a cada descarte.

4. Considerações Finais

O objetivo deste trabalho foi investigar o engajamento dos estudantes em uma proposta colaborativa, visando desenvolver habilidades sociais, linguísticas e matemáticas de estudantes da educação básica. A ideia central do projeto de desenvolvimento do *Clash of Class* consiste em expandir a proposta pedagógica para as escolas da rede de ensino público. Todos os materiais dos jogos serão disponibilizados gratuitamente, podendo ser confeccionadas com materiais recicláveis, por exemplo. Além disso, o jogo pode ser adaptado e/ou reeditado para se adequar e atender às propostas pedagógicas dos professores em suas respectivas escolas.

Por fim, entendemos que o trabalho realizado no projeto e a integração do jogo como ferramenta auxiliar de ensino pode contribuir para aprimorar o processo educativo. Dessa forma, os jogadores não são apenas expectadores. Eles também são atores que propõem finais imprevisíveis para a sua boa aprendizagem.

Referências

- BOGDAN, R. C.; BIKLEN, S. K. Plano de investigação. In: *Investigação qualitativa em educação*. Porto: Porto Editora, 1994. Parte II- p 81-109.
- GEE, J. P. *Bons videogames e boa aprendizagem*. (2009) Disponível em:< <https://periodicos.ufsc.br/index.php/perspectiva/article/view/2175-795X.2009v27n1p167>>. Acesso em: 14 set. 2017.
- MCGONIGAL, J. *Gaming can make a better world*. (2010) Disponível em:< https://www.ted.com/talks/jane_mcgonigal_gaming_can_make_a_better_world>. Acesso em: 4 mar. 2018.
- PRENSKY, M. *The Digital Game-Based Learning Revolution*. (2001) Disponível em:< <http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Ch1-Digital%20Game-Based%20Learning.pdf>>. Acesso em: 5 out. 2018
- SHELL, J. *Art of Game Design: a book of lenses*. EUA:Morgan Kaufmann, 2008.
- SILVA, M. S. *Clube de matemática: jogos educativos*. 2.ed. Campinas, SP: Papyrus, 2005.
- YIN, R. K. *Estudo de caso: planejamento e métodos*. 2 ed. Porto Alegre: Bookman, 2001.