

BARBARA FALCÃO

PROJETO DE DESIGN INSTRUCIONAL DO OBJETO EDUCACIONAL: “Inglês –
Turismo e Trabalho”

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Centro Universitário Senac – Campus Santo Amaro, como exigência parcial para obtenção do título de Especialista em Design Instrucional. Trabalho desenvolvido na disciplina Trabalho de Conclusão de Curso I, mediadas pela professora Cristiane Freire de Sá.

BANCA EXAMINADORA

A banca examinadora dos Trabalhos de Conclusão, em sessão pública realizada em __/__/____ considerou o(a) candidato(a):

1) Examinador(a)

2) Examinador(a)

3) Presidente

RESUMO

O presente trabalho propõe o desenvolvimento de um projeto cujo resultado será um Objeto Educacional estruturado dentro de uma ação pedagógica transmídia para a aprendizagem da língua inglesa por profissionais do turismo no Brasil. Este projeto de Design Instrucional por meio da convergência de um jogo digital apresentado em metáforas e de ações pedagógicas de produção de conteúdo e aprendizagem colaborativa na rede social *Facebook*, fornece todas o detalhamento das etapas e elementos necessários para que os estudantes aprendam competências comunicativas que lhes permitam melhor exercício de sua profissão e melhor recepção aos turistas.

Palavras-chave: Aprendizagem Língua, Jogos Digitais, Turismo, Educação à distância, Transmídia

ABSTRACT

This paper proposes a project's development in which the result will be an Educational Object structured within a transmedia pedagogical action for Brazilian tourism professionals to learn English. Through the convergence of a digital game presented in metaphors and pedagogical actions of content production and collaborative learning in the social media Facebook, the Instructional Design project provides all the detailed steps and necessary elements for students to learn communicative skills that allow them to better exercise their profession and better host tourists.

Keywords: Language Learning, Digital Games, Tourism, Online course, Transmedia

LISTA DE FIGURAS

Tabela 1 — custos.....	13
Quadro 1 — EQUIPE.....	14
Quadro 2 — Cronograma do Projeto previsto em meses	15
Quadro 3 — VISÃO GERAL DO O.E.....	18
Quadro 4 — descrição do conteúdo.....	22
Figura 1 — logotipo.....	26
Figura 2 - tela informação.....	27
Figura 3 — tela jogo fundo aluno.....	28
Figura 4 — personagens do jogo.....	30
Figura 5 — tela 1.....	31
Figura 6 — tela 1.2.....	31
Figura 7 — tela 2.....	32
Figura 8 — tela 2.1.....	32
Figura 9 — tela 3.....	33
Figura 10 — tela 4.....	33
Figura 11— tela 4.1.....	34
Figura 12— tela 5.....	34
Figura 13 — tela 5.1.....	35
Figura 14 — tela 5.2.....	35
Figura 15 — tela 5.3.....	36

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	9
1.1 CONTEXTO EM QUE O PROJETO SERÁ REALIZADO	9
1.2 TEMA DO O.E.	10
1.3 JUSTIFICATIVA	11
1.4 OBJETIVO GERAL DO PROJETO	12
1.5 PÚBLICO-ALVO	12
1.6 CUSTOS	13
1.7 EQUIPE	14
1.8 CRONOGRAMA	15
1.9 VISÃO GERAL DO OBJETO EDUCACIONAL	17
2 DESENVOLVIMENTO	19
2.1 MODELO DE DESIGN INSTRUCIONAL DO CURSO	19
2.2 LINGUAGEM	25
2.3 INTERFACE GRÁFICA	26
2.4 FORMAS DE INTERAÇÃO E FEEDBACK	28
3 DESIGN DO CURSO	30
4 CONSIDERAÇÕES FINAIS	37
REFERÊNCIAS	38

1 INTRODUÇÃO

O presente projeto faz parte do Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) da Pós-graduação lato sensu – Especialista em Design Instrucional, do Centro Universitário Senac. Este projeto possibilitará a compreensão de qual é a atuação do profissional Designer Instrucional dentro de todo o processo da construção de um projeto educativo

Será apresentado neste projeto o Objeto Educacional “Inglês – Turismo e trabalho”, um jogo digital didático que pretende oferecer noções básicas de língua inglesa a trabalhadores que atuam na área do turismo ou que desejem trabalhar nesta área. Será um jogo narrativo no qual o aprendiz acompanhará a viagem de dois visitantes falantes de inglês com atividades de apresentação, fixação e simulação com gravação de voz.

O jogo será utilizado juntamente com uma comunidade virtual de aprendizagem realizada através de uma página na rede social *Facebook* na qual o tutor também fornecerá conteúdos e atividades para promover o engajamento e a interação dos alunos/jogadores. Esta página também será de compartilhamento do conteúdo produzido pelo próprio aluno e funcionará como extensão do jogo.

Estas três atividades – jogo digital, produção de conteúdo do aprendiz e *fanpage* – serão usadas de modo coordenado para estruturar a narrativa do jogo, usando a estratégia de convergência de mídias – transmídia – proposta por Henry Jenkins que será detalhada ao longo deste trabalho.

O jogo será composto de 5 fases considerando as principais atividades de interesse turístico como base para a escolha das estruturas discursivas a serem trabalhadas no conteúdo do jogo. Devido à questões de concisão, optaremos no presente trabalho a apresentar detalhadamente o planejamento e desenvolvimento da primeira fase do jogo.

Fase 1 – Apresentação e recepção do visitante;

Fase 2 – Vendas, preços e formas de pagamento;

Fase 3 – Onde estão e como chegar aos atrativos turísticos;

Fase 4 – Hospedagem e serviços ao hóspede;

Fase 5 – Oferecendo pratos e servindo no restaurante.

1.1 CONTEXTO EM QUE O PROJETO SERÁ REALIZADO

O objeto educacional “Inglês – Turismo e trabalho” poderá ser oferecido a diversas instituições públicas e privadas que atuem ou tenham interesse no mercado de turismo no

Brasil. Preferencialmente por prefeituras de lugares turísticos que busquem expandir a oferta de serviços de qualidade aos visitantes.

A esfera pública (federal, estadual e municipal) já oferece alguns cursos à distância não apenas de línguas estrangeiras, mas dos mais diversos assuntos como saúde, finanças e organização do tempo. A grande maioria dos cursos são massivos e muitos ofertados apenas a funcionários públicos e pessoas ligadas às instituições que oferecem o curso. Muitos também são fruto de PPP (parceria público privada) na qual uma empresa cria e oferta o curso juntamente com a instituição pública.

Este projeto poderia, portanto, ser realizado através de parcerias, ou apenas por um dos setores, como empresas que atuem no ramo e queiram treinar seus funcionários, secretarias de turismo e de trabalho e inclusive escolas tanto de turismo como de línguas que se interessem em oferecer uma disciplina de língua inglesa voltada para os trabalhadores de turismo.

As condições institucionais, analisando como clientes prefeituras de cidades turísticas, são favoráveis já que seria necessário apenas a disponibilização de *wifi* para o acesso ao jogo digital que poderá ser feito pelo dispositivo móvel do aluno. Também a maioria destas cidades possuem um centro de turismo no qual pode ser disponibilizado este *wifi*, ou mesmo, ser ofertado nos centros digitais ou nas salas de informática de escolas públicas.

A proponente é formada em Letras com especialização em Gestão de Mídias Digitais e Design Instrucional e mestranda na área de ensino de Letras. Já foi coordenadora pedagógica de cursos preparatórios, profissionalizantes e de idiomas. Atuou também com a autora de material pedagógico digital e avaliações para diversas editoras, plataformas e projetos. Tem ampla experiência de sala de aula nos diferentes níveis e modalidades.

1.2 TEMA DO O.E.

O objeto educacional “Inglês – Turismo e trabalho” será um jogo didático para a aprendizagem de língua inglesa direcionado a brasileiros que trabalham ou pretendem trabalhar na área de turismo, abrangendo as três principais áreas nas quais se concentram os trabalhadores deste setor : hospedagem, alimentação e transporte.

Estas três áreas que servirão para o desenvolvimento do conteúdo foram definidas com base no relatório do IPEA (2015, p. 6) que define as principais ACT (Atividades

Características do Turismo) brasileiras. Segundo o relatório: “ As chamadas Atividades Características do Turismo – ACT’s são um conjunto de atividades que contemplam a maior parte dos gastos dos turistas.”

O jogo inteiro terá duração de 25 horas, divididas em 5 fases preferencialmente a ser jogado em dispositivos móveis.

As fases serão divididas nos seguintes subtemas e com a seguinte carga horária:

*Apresentar-se, Recepcionar o visitante, perguntar o que procuram; (5h)

Abordagem cortês, saudações, apresentação, boas-vindas, perguntas, nacionalidades.

*Oferecer um produto, dizer seu preço e formas de pagamento;(5h)

Características do produto oferecido ao visitante, preços e formas de pagamento.

*Indicar lugares necessários, explicar quais são e como chegar aos atrativos turísticos;(5h)

Informações sobre localização, lugares da cidade, indicação de rota, distância, meios de transporte.

*Oferecer hospedagem e serviços oferecidos ao hóspede;(5h)

Lugares de hospedagem, serviços oferecidos a hóspedes,

*Atender a mesa, descrever pratos, pedir e agradecer gorjetas. (5h)

Oferta do cardápio, Descrição do prato, pedido e agradecimento de gorjetas.

1.3 JUSTIFICATIVA

O turismo, apesar das crises econômicas que rondam o cenário mundial, apresentou, no ano passado, aumento de 7% em relação a 2016, o mais alto em sete anos, segundo relatório da OMT (Organização Mundial do Turismo). E mesmo sendo um país com muitos recursos naturais, a participação do Brasil neste setor em comparação com o outros países de potencial turístico semelhante é muito pequena. Segundo dados do relatório, o Brasil recebeu menos de 0,6% dos viajantes e faturou apenas 0,4% do valor global movimentado pelo setor de viagens. O Governo Federal lançou no ano passado "O Plano Nacional do Turismo" e um dos principais pontos é aumentar a qualificação dos trabalhadores deste setor.

Para alcançar um melhor atendimento ao visitante, junto ao Plano o Governo Federal lançou também a Política Nacional de Qualificação no Turismo, documento que

traz diretrizes para conseguir através de programas de qualificação melhorar a empregabilidade no setor.

Ao analisar este cenário, fica clara a necessidade de oferecimento de cursos acessíveis, principalmente a uma camada menos escolarizada, que possam ser realizados em diversas modalidades gerando mais emprego e renda para alguns lugares com grande potencial turístico, mas pouca qualidade nos serviços oferecidos.

O objeto educacional “Inglês – Turismo e trabalho” vai ao encontro destes objetivos federais que evidenciam a insuficiência na formação destes trabalhadores, sendo o conhecimento da língua estrangeira um grande fator de sucesso para a ampliação do setor turístico nacional e para agregar ainda mais valor à já famosa mundialmente simpatia brasileira.

1.4 OBJETIVO GERAL DO PROJETO

O objeto educacional “Inglês – Turismo e trabalho” visa contribuir com a formação de trabalhadores e moradores de lugares turísticos que pretendam ter um conhecimento básico de inglês para receber os turistas de forma mais acolhedora e eficaz. Favorecendo a empregabilidade e consequentemente a renda destas pessoas e a melhor oferta de serviços para o setor, aumentando, assim, a participação do Brasil neste grande mercado para o qual nosso país tem tanto potencial.

1.5 PÚBLICO-ALVO

a)O curso é destinado a pessoas que já trabalham ou pretendem trabalhar em atividades de turismo.

b)Embora a análise demonstre que a maioria dos trabalhadores possuem ensino médio, o objetivo do O.E. é que mais moradores das áreas turísticas sejam incluídos através do aumento da empregabilidade, sendo necessário somente ensino fundamental para uso eficiente do jogo digital.

c)Todas as faixas etárias, mas preferencialmente jovens de 18 a 25 anos.

d)Os aprendizes devem possuir smartphones e nível básico de fluência tecnológica.

e)Não há nenhum pré requisito específico.

f)Deverá ter conhecimentos básicos: instalação de aplicativos de dispositivos móveis, uso da câmera e o microfone destes dispositivos e redes sociais (*Facebook*).

g) Deverá dispor de cinco horas semanais para realizar as atividades.

h) O objetivo é que o jogo seja acessível, portanto deverá ser executado por conexão de dados e possivelmente ser baixado para ser executado mesmo sem acesso à internet depois do *download*.

i) Será totalmente à distância por tratar-se de um jogo digital.

1.6 CUSTOS

Tabela 1 – custos

Título do O.E.: Inglês – Turismo e Trabalho				
PREMISSAS ESTABELECIDAS Período de análise, design e desenvolvimento: 4 meses Período de implementação e avaliação: 2 meses				
Itens/Etapas	Unidade	Quantidade	Valor Unitário	Valor Total
A. Custos gerais do projeto				
1. Edificações e espaços físicos (aluguel de sala, luz, estúdio de gravação)	Meses	6	3.000	18.000
2. Softwares específicos para produção e desenvolvimento do curso				
3.1 <i>Unity Pro</i>	Meses	4	400.0	1.600
3.3 Líder Comercial	Meses	6	2.628	15.768
B. Análise Contextual do Projeto				
4. Planejamento, Coleta e Análise dos dados				
4.1 Pesquisador	Meses	1	2.654	2.654
4.2 Analista pedagógico	Meses	2	2.756	5.512
C. Design e desenvolvimento				
5. Design Instrucional	Meses	6	4.349	26.094
6. Conteudista				
6.1 Autor – especialista (1)	Meses	3	2.846	8.538
6.2 Professores colaboradores (3)	Serviço	1	2.617	2.617
7. Produção				
7.1 Designer de game(1)	Meses	4	4.260	17.040
7.2 Designer Gráfico	Meses	4	2.834	11.336
7.3 Ilustrador (1)	Meses	2	2.729	5.458
7.4 Programador (1)	Meses	3	2.235	6.705
7.5 Revisor de texto (1)	Meses	2	2.676	5.352
7.6 Produtor de som (1)	Meses	2	3.714	7.428
7.7 Técnico de Som (1)	Meses	2	2.491	4.982
7.8 Atores com inglês fluente (2)	dia	3	420	2.520
7.9 Especialista Turismo	Mês	1	2.743	2.743
D. Implementação				
1. Treinamento do tutor/ conteudista (seguir a narrativa do jogo na interação, moderação da <i>fanpage</i>	Serviço	1	2.348	2.348

<i>e gestão de redes sociais)</i>				
2. Tutoria / Conteudista	Mês	6	2.864	17.184
3. Testador de jogos	Mês	1	700	700
4. Especialista Redes Sociais	Mês	1	2.764	2.764
E. Avaliação				
4. Relatórios de Acompanhamento	Serviço	1	250	250
5. Certificados	Serviço	1	170	170
F. Outros				
11. Material de consumo (por exemplo, folha A4, tinta de impressora, canetas, clips, grampos, café)	Mês	1 2	2.500	30,000
CUSTOS				
CUSTO TOTAL	178.275,98			

Fonte: A autora (2019)

1.7 EQUIPE

Quadro 1 – equipe

CARGO	ATRIBUIÇÕES
1 Design Instrucional Sênior	Realiza o planejamento e o gerenciamento dos processos do projeto. Realiza a revisão, validação e avaliação dos conteúdos e atividades.
1 Técnico em áudio	Realiza a captação de áudio e equalização sonora dos áudios do jogo digital.
1 Desenhista/ Ilustrador	Realiza a criação, o design e desenvolvimento das interfaces do jogo e da identidade visual da página do <i>Facebook</i> e dos conteúdos produzidos
1 Design de game	Realiza o roteiro, o design e o desenvolvimento do jogo junto ao DI, desenhista, programador e conteudista.
1 Programador	Realiza o desenvolvimento do jogo junto ao DI, desenhista, o design do jogo e conteudista..
1 conteudista/ tutor especialista em língua inglesa	Realiza o planejamento de toda a ação educativa (jogo e rede social) junto ao conteudista de mídias sociais e o DI, desenvolve os conteúdos do jogo e das atividades na <i>fanpage</i> do <i>Facebook</i> , faz a mediação entre os estudantes nas postagens da página.
1 conteudista/tutor de redes sociais	Realiza o planejamento das ações nas redes sociais junto ao conteudista de língua inglesa e o DI, desenvolve os conteúdos do jogo e das atividades na <i>fanpage</i> do <i>Facebook</i> .
2 atores com inglês fluente	Realiza a gravação dos áudios do jogo.
1 Revisor bilíngue	Realiza a assistência aos conteudistas, a revisão de todo o material escrito e oral em português e inglês.

1 Líder Financeiro	Realiza o pagamento, recebimento das rotinas fiscais e a contabilização de documentos e relatórios fiscais;
1 Líder Comercial	Realiza a negociação, organização e as transações comerciais do jogo junto ao cliente.
1 Consultor Especialista Turismo	Validação junto ao DI e ao conteudista de línguas dos conteúdos abordados.

Fonte: A autora (2019)

1.8 CRONOGRAMA

Quadro 2 - Cronograma do Projeto previsto em meses

[illegible]

[illegible]

	os envolvidos.												
--	----------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Fonte: A autora (2019)

1.9 VISÃO GERAL DO OBJETO EDUCACIONAL

O O.E. é um jogo digital que será utilizado juntamente com a rede social *Facebook* numa estratégia didática transmídia, conceito que será aprofundado na parte 2.1 deste trabalho.

O jogo será narrativo com dois personagens, turistas de férias, simulando situações de conversação típicas do trabalho com turismo. O aprendiz poderá escolher seu percurso no jogo. Haverá três partes em cada fase. As atividades foram pensadas para contemplar vários estilos de aprendizagem e o planejamento pedagógico estruturado do mais simples para o mais complexo. Este roteiro será sugerido, mas o aprendiz poderá seguir o caminho que quiser para realizar as três atividades, porém só passará se realizar todas.

A primeira seria testes na qual a personagem fala a frase e ele terá que escolher entre as alternativas que estarão escritas e poderão ser ouvidas também, nesta atividade, ele tem a possibilidade de escutar/ ver o diálogo inteiro antes de responder.

Na segunda o diálogo inteiro será dividido em partes, e o aprendiz deverá organizar o diálogo inteiro, como um quebra cabeça, ele terá a opção também de poder ler o diálogo se quiser.

Estas duas atividades terão o mesmo número de pontos e poderão ser feitas várias vezes.

Na última ele deve interagir agora com estes turistas através da gravação de voz. O estudante terá que repetir as estruturas vistas nas atividades anteriores para responder as questões feitas pelos turistas. Esta atividade vale mais pontos com os quais se terá acesso às próximas fases, porém a cada resposta inadequada, o jogador vai perdendo pontos e até ter que refazer as outras duas atividades.

Além do jogo será feita uma página no *Facebook* na qual o perfil dos turistas do jogo serão os moderadores/tutores da comunidade virtual de aprendizagem. Serão feitos postagens com situações problemas nos quais os estudantes devem interagir com as personagens e entre eles. Será levado em conta o lugar do Brasil onde estará sendo ofertado o jogo para propor conteúdos que tenham a ver com vocabulário e atrativos da região motivando a participação dos jogadores/aprendizes.

Eles também serão convidados a enviarem vídeos nos quais mostrem o que aprenderam no curso, como pequenos diálogos de interação com o turista. No final da fase 3 e 6, haverá algumas ideias de texto/diálogo que eles podem gravar a partir do conteúdo estudado, além de orientações para fazer esta gravação. A ideia é incentivá-los a por em prática o que aprenderam. Cada envio dará mais pontos no jogo e estes vídeos, depois de analisados pelo tutor, serão postados na página do *Facebook* com comentários do tutor e para que os outros estudantes comentem.

Quadro 3 – Visão Geral do O.E.

Título do Objeto Educacional: Inglês – Turismo e trabalho Carga horária total: 30h Objetivo geral de aprendizagem: Comunicar-se de forma efetiva e clara em língua estrangeira em contextos de trabalho com turismo.			
FASES	Objetivos específicos de aprendizagem	Cargas horárias	Bibliografia
1	Apresentar-se, Recepcionar o visitante, perguntar o que procuram	5h	
2	Oferecer um produto, dizer seu preço e formas de pagamento	5h	
3	Indicar lugares necessários, explicar quais são e como chegar aos atrativos turísticos	5h	BRASIL. Ministério do Turismo. Plano Nacional do Turismo – 2018-2022 de 9 de março de 2015.

4	Oferecer hospedagem e serviços ao hóspede	5h	BRASIL. Ministério do Turismo/IPEA. Relatório com as estimativas da caracterização da ocupação formal e informal do turismo de Março, 2015.
5	Atender a mesa, descrever pratos, pedir e agradecer gorjetas.	5h	BRASIL. Ministério do Turismo. Plano Nacional do Turismo – 2018-2022 de 9 de março de 2015.

Fonte: A autora (2019)

2 DESENVOLVIMENTO

2.1 MODELO DE DESIGN INSTRUCIONAL DO CURSO

O modelo de DI usado neste projeto é misto com características do modelo fixo, já que o foco está no conteúdo do jogo e este não permite qualquer alteração na fase de implementação, inclusive uma parte da produção será na realização de testes para já prever e consertar qualquer *bug* eventual. Porém terá características de DI aberto na parte de interação na rede social e no envio de seus próprios vídeos, na qual o tutor será também conteudista e o aluno será o foco principal, inclusive sendo incentivado a produzir

conteúdo. Será usado o modelo ADDIE para o processo de produção que abrange as fases de Análise, Design, Desenvolvimento, Implementação e Avaliação.

A estratégia pedagógica de usar o jogo e a rede social está baseada no conceito de transmídia. As narrativas transmídia, segundo Jenkins (2009), são um processo no qual múltiplos elementos de uma narrativa são distribuídos sistematicamente por diferentes canais, com o objetivo de criar uma experiência coordenada e unificada de comunicação.

Transmedia precisa ser entendida como uma mudança no formato pelo qual a cultura é produzida e consumida, uma forma diferente de organizar a dispersão de conteúdo dos meios de comunicação em várias plataformas de mídia. Podemos compreender isso em termos de uma distinção que faço entre multimídia e transmídia. Multimídia refere-se à integração dos vários modos de expressão dentro de uma única aplicação. Assim, por exemplo, um CD-ROM educativo de uma década ou mais atrás pode combinar texto, fotografias, arquivos de texto, fotografias, arquivos de som e arquivos de vídeo que são acessados através da mesma interface. Transmídia refere-se à dispersão desses mesmos elementos em múltiplas plataformas de mídia. Assim, por exemplo, o uso da web para alargar ou anotar o conteúdo da televisão é transmídia, enquanto o IPAD em si promove um retorno ao interesse em multimídia.¹ (<http://henryjenkins.org>)

Assim temos o jogo no qual as personagens do jogo interagem com os alunos no *Facebook* e podem eles próprios criar conteúdos a partir do que aprenderam no jogo digital. A narrativa do jogo é estendida para outras mídias favorecendo a aprendizagem.

No jogo digital a aprendizagem é autogerida com abordagem behaviorista. O objetivo é que a aprendizagem aconteça pela repetição e reforço de acertos através da pontuação do jogo e comprovada pela mudança de comportamento do aprendiz, sendo o material neste caso reprodutivo participativo já que, apesar da liberdade de escolher qual tarefa do jogo realizará primeiro, há uma sequência lógica na qual ele toma decisões adequadas que coincidem com os resultados preestabelecidos. Esta abordagem é a mais relacionada a jogos por sua relação de resposta automática e reforço positivo e por isso também mais conhecida pelo público-alvo o que facilita o acesso dos aprendizes ao conteúdo trabalhado no jogo e, por conseguinte, à aprendizagem.

Já a página no *Facebook* e a interação que pretende se estabelecer com as personagens do jogo/tutores/conteudistas e os alunos junto com a realização do vídeo a partir da situação comunicativa estudada será de aprendizagem colaborativa e de abordagem mais construtivista já que serão propostos através dos post na rede social desafios, situações problema dos quais os alunos buscarão em conjunto uma resolução, criando assim comunidades virtuais de aprendizagem já que todos estarão em torno de

¹Tradução da autora

um mesmo tema – a aprendizagem de uma língua estrangeira – com o mesmo grau de conhecimento oferecido pelo jogo e cada um contribuirá na discussão com sua experiência pessoal no trabalho com os turistas promovendo uma aprendizagem mais completa do idioma estrangeiro.

Esta escolha articulada através da teoria da narrativa transmídia foi feita para promover uma aprendizagem mais complexa da língua, usando a narrativa para agregar emoção ao processo de aprendizagem e motivar os aprendizes através da ludicidade e da participação colaborativa. Esta participação e resposta dos alunos servirá na fase de Avaliação como avaliação formativa.

O jogo será desenvolvido pelo programa Unity por ser uma ferramenta completa e de fácil desenvolvimento. A comunidade virtual de aprendizagem será realizada através de uma página comercial (*fanpage*) do jogo na rede social *Facebook*, uma popular rede social no Brasil, na qual é permitido enviar vídeos, criar fóruns de discussão através das postagens, publicar as suas próprias, inclusive com dúvidas e enviar mensagens. Esta interação dos alunos será usada como avaliação formativa.

Os alunos deverão enviar vídeos com situações comunicativas que valerão pontos no jogo, farão parte da avaliação somativa e serão comentados pelo tutor.

O tutor terá um papel muito especial, pois ele terá múltiplas funções:

- conteudista - proporá situações problema na qual os estudantes deverão pesquisar para responder à proposição contida na postagem;
- mediador - promoverá e mediará discussões e debates entre os participantes;
- moderador - o tutor deve moderar as participação dos alunos e zelar para não haver nenhum tipo de discurso preconceituoso ou de ódio nos comentários feitos, principalmente nos vídeos produzidos pelos alunos.

-roteirista/ redator de mídias sociais – ele fará a interação com os alunos usando as personas/avatars das personagens do jogo “Inglês – Turismo e trabalho” como se estas fossem os perfis das personagens interagindo com os alunos através da rede social. Para isso deverá ter total domínio da narrativa do jogo e deverá seguir este roteiro ao criar as postagens e interagir com os aprendizes.

Outra mídia utilizada além do jogo e da rede social, serão os vídeos que os alunos deverão enviar para que sejam postados na página do *Facebook*.

O jogo terá 5 fases divididas nas três atividades detalhadas na parte 1.2 deste trabalho: o teste, o quebra-cabeça e o envio de voz. Todas as atividades do jogo poderão

ser feitas quantas vezes o jogador desejar, porém a fase do envio de voz, que funciona como uma avaliação somativa, a partir da terceira tentativa, o jogador é aconselhado a realizar as outras atividades. Cada atividade somará a pontuação adequada para que o jogador possa abrir as outras fases do jogo, até a fase 5. O envio de vídeo dará um bônus de pontuação ao final de cada fase.

O aluno poderá escolher por qual atividade começar, mas será sugerida uma sequência. As fases serão sequenciais, a pontuação de uma abre o acesso a outra, até a fase 5. Ao final da fase 3 e 5, o aluno será orientado a enviar o vídeo e participar da página do jogo no *Facebook*, podendo interagir ou não e quantas vezes desejar. Está previsto no projeto a atuação semanal do tutor no trabalho de interação na rede social para que não haja distância transacional. Estas orientações estarão por todo o jogo e poderão ser abertas também no seu menu informando também as instruções necessárias para poder jogar e participar na rede social, uma aplicação experimental anterior será feita com uma pequena mostra do público-alvo e especialistas para avaliar possíveis erros na fase de implementação.

Quadro 4 - descrição do conteúdo

FASE S DO JOGO	Sub tem as	Objetivo s específic os de aprendiz a gem	Materiais (textos, vídeos, animações etc.)	Estratégias (ativida des)	Avaliações (fixação, verificação, diagnóstica, etc.)
RIME IRO CONT ATO COM O TURI STA	P Saudação/apresentação	Apresentar-se e perguntar nome e nacionalidade	O jogo terá um texto/áudio de apresentação falando do jogo e da participação no <i>Facebook</i> . No menu estarão estas orientações também. O jogo terá a parte do	Na introdução do jogo será explicada a narrativa que eles serão guias de dois turistas – um que viaja a passeio e outro a negócio. Eles primeiro verão e exercitarão as estruturas linguísticas para depois conversar com seus	A última fase do jogo de envio de voz e o vídeo gravado assim como as produções de conteúdo para a rede social servirão como avaliação somativa. Todas as atividades do jogo terão resposta automática e
	perguntar o que procuram	Perguntar e compreender a resposta dos interessados do			

		turista no lugar	diálogo em animação como se fosse um vídeo introdutório. Os estudantes terão nas atividades partes desse diálogo com respostas escritas que ao clicarem também podem ser ouvidas. Nas duas primeiras	visitantes. O jogo terá 3 atividades que serão sugeridas na sequência, mas podem ser realizadas como o aprendiz desejar: 1. Haverá uma parte do diálogo e três alternativas de resposta que ao clicar podem ser ouvidas também. Ele escolhe a mais adequada, se certa, ganha pontos. Se não é convidado a refazer e a ver o diálogo inteiro antes de voltar a responder. 2.Outro diálogo com a mesma situação comunicativa – para que o estudante conheça diversas estruturas discursivas – agora o diálogo está separado e embaralhado. Vão aparecendo os trechos da conversa – igual ao primeiro – com áudio e animação – e ele deve arrastar e por nas caixas para colocá-lo em ordem. Haverá o	serão enviados relatórios das atividades dos alunos à equipe que junto com os comentários e interação dos alunos – seus comentários, críticas, o engajamento – servirão de avaliação formativa.
	Oferecer atividades	Oferecer atividades turísticas ao visitante	o estudante pode assistir ou ler o diálogo todo para fazer as atividades. Na última ele vai seguir o modelo e o jogo será em primeira pessoa com o aprendiz praticando a estrutura aprendida com envio de voz. Será usada a rede social <i>Facebook</i> para fóruns de discussão propostas de atividades colaborativas, produção de conteúdo por		

			parte dos estudantes que devem enviar vídeos de acordo com seu progresso no jogo – usando a câmera e o microfone de seu próprio dispositivo móvel – e outros conteúdos como memes, áudios, textos, etc. Na página do <i>Facebook</i> também serão oferecidos links externos de outros cursos gratuitos, dicionários online e outras demandas que serão apontadas pelos alunos.	diálogo escrito para abrir caso o estudante queira e será sugerido depois da terceira tentativa errada. Na última parte, ele irá interagir com os visitantes, as personagens do jogo em primeira pessoa, responderá gravando sua resposta no microfone do celular. Todas as atividades terão a resposta para o aprendiz na hora. Depois da terceira tentativa sem sucesso, será sugerido que ele refaça as outras atividades antes de avançar. Se ele consegue a pontuação, ele avança de fase e ao final da terceira e da sexta fase aparece a mensagem com orientações sobre a gravação e o envio do vídeo ao <i>Facebook</i>. Na rede haverá uma fanpage onde o tutor será as personagens do jogo e através do avatar estas irão interagir e propor	
--	--	--	---	---	--

				atividades de pesquisa, interação e de criação aos estudantes.	
--	--	--	--	--	--

Fonte: A autora (2019)

2.2 LINGUAGEM

Por tratar-se de um curso de línguas serão usadas as três matrizes: visual, sonora e escrita para que a experiência de aprendizagem possa ser completa. A visual será usada para compor a estrutura narrativa do curso por meio das personagens que vão interagir com os estudantes bem como a possibilidade do estudante compor o cenário com fotos de sua cidade, aumentando a aproximação e a carga afetiva que ajudam na aprendizagem. A escrita e principalmente a sonora serão aliadas para promover o desenvolvimento da competência comunicativa que, segundo Galvan (2005, p.25), refere-se "tanto ao conhecimento - consciente ou inconsciente - sobre a linguagem, quanto à habilidade de utilizar esse conhecimento quando se participa de uma comunicação real."

Quanto à linguagem verbal, levando em conta o perfil deste público-alvo e o objetivo do curso, a linguagem será informal, pois assim como a estrutura narrativa, a linguagem informal será uma estratégia de aproximação do estudante com o conteúdo.

O curso, como já foi dito, será baseado na estrutura narrativa da metáfora de um casal de viajantes conhecendo o lugar turístico, embora vão existir nos links externos e nas explicações de uso dentro do curso estruturas explicativas e descritivas. Sempre levando-se em conta principalmente o nível educacional e social dos falantes, fazendo-se necessária uma curadoria importante por parte do DI junto ao conteudistas que todos esses links externos sejam de linguagem informal sem termos linguísticos e técnicos mais elaborados que dificultem o acesso destes estudantes à informação que está sendo passada.

E principalmente na parte transmídia da ação na rede social *Facebook* o tratamento deverá ser todo informal para manter a metáfora de quem está por trás da *fanpage* do curso ser um turista também igual ao do jogo, sendo necessário um importante trabalho do tutor que deverá fazer o papel da mediação e orientação das atividades sem perder de vista a metáfora proposta pelo curso.

2.3 INTERFACE GRÁFICA

A identidade visual do curso também refletirá a escolha pela linguagem informal, sendo usadas fontes sem serifa, consideradas menos sérias, cores que transmite a sensação de leveza e alegria, com predominância do verde e laranja dos botões principais e o azul do logotipo do curso que estará presente em todas as telas, as caixas de botões terão cantos arredondados e não haverá caixas de texto. Além do design descontraído e informal, a economia de elementos para a visualização em dispositivos móveis, a composição de imagens também remete às mídias mais conhecidas do público-alvo como televisão e *video-game*, sempre procurando aumentar a proximidade do estudante.

Figura 1 - Logotipo



Fonte: A autora (2019)

A metáfora proposta pelo curso: de um casal de turistas cuja viagem é guiada pelo estudante na língua alvo, será apresentada como um jogo em primeira pessoa em que o estudante interagirá com as personagens, estes se comunicaram por áudio, sempre em um tom amistoso e animado.

Os botões presentes no canto inferior da tela conduzirão a atividades de leitura, áudio e envio de voz. Na tela inicial de cada fase, no quadro superior está presente a situação inicial da fase jogada. Nos botões superiores estão os links externos para a rede social e para a página para fazer o *upload* da foto da cidade do estudante, esta foto estará no fundo da tela em que aparece as personagens. No canto superior esquerdo está a pontuação do jogo. Este último quadro estará presente em todas as telas. As orientações estarão presentes em quadros azuis que aparecerão ao por o mouse em cima de cada botão ou clicando no botão “vamos jogar” na parte superior da tela.

Figura 2 - tela informação



Fonte: A autora (2019)

A possibilidade de colocar como fundo da tela uma imagem da própria cidade na qual este estudante mora também vai ao encontro deste objetivo, pois esta escolha permite que ele se sinta parte, fazendo com que a metáfora do jogo seja ainda mais eficaz para o processo de aprendizagem da língua estrangeira.

Figura 3 - tela jogo fundo aluno



Fonte: A autora (2019)

Todas as imagens utilizadas foram retiradas de banco de imagens gratuitos, sendo que na página na qual o estudante fará o *upload* de sua foto estarão todas as orientações de como tirar as fotos e não usar fotos de terceiros.

2.4 FORMAS DE INTERAÇÃO E FEEDBACK

A principal forma de interação será a *fanpage* do curso na rede social *Facebook*, por meio da narrativa transmídia criada pela convergência do jogo com as atividades propostas na *fanpage*, sendo o jogo a parte fixa e a *fanpage* a parte aberta do modelo de DI proposto.

O jogo é a forma de interação aluno-conteúdo. Este fará as atividades propostas no jogo e poderá também acessar links externos relacionados ao conteúdo estudado em cada fase. O *feedback*, apoiado na teoria behaviorista, será feito pela pontuação do jogo.

Já na *fanpage*, o tutor faz o papel de um turista estrangeiro falante da língua alvo que dialoga com os alunos através de postagens, comentários e mensagens, ou seja, a comunicação se dá usando as próprias ferramentas que o site dispõe e que já são mais conhecidas por quem não tem familiaridade com as funções presentes em um ambiente virtual de aprendizagem.

A primeira ação desta parte do curso será a postagem dos vídeos feitos pelos próprios aprendizes e enviados através do jogo. Este vídeos serão postados com comentários feito pelo tutor e perguntas para que os outros estudantes comentem o vídeo uns dos outros. Posterior a isso, serão propostas diversas atividades de pesquisa e reflexão por parte dos alunos por meio das mensagens do tutor/personagem e como a rede social permite troca de mensagens e postagem de comentários, esta também será a forma de interação aluno-aluno, além de aluno-tutor. Portanto, o *feedback* será feito através de comentários e mensagens individuais do tutor e também pelos outros participantes.

Esta narrativa transmídia proposta pelo curso visa trazer engajamento e sentido ao processo de ensino-aprendizagem criando uma Comunidade Virtual de Prática pois segundo Calvo (2017, p.15) é o domínio do conhecimento que "estabelece o foco comum, a comunidade constrói relações que permitem a aprendizagem conjunta, e a prática centraliza a aprendizagem no que as pessoas fazem."

Como todos os alunos compartilham do mesmo objetivo que é melhorar a sua prática no que se refere a receber melhor os turistas falando a língua deles, este aprendizado é intensificado através da relações estabelecidas entre os estudantes que dividem seus conhecimentos e suas reflexões sobre a prática realizada.

Sendo importante salientar o trabalho do DI junto ao tutor e conteudista para que as atividades sugeridas na *fanpage* levem os participantes a desenvolver o conhecimento acerca do conteúdo estudado e promover a reflexão deste conhecimento com a prática do seu trabalho cotidiano. O papel do tutor/personagem também será de promover um ambiente amistoso e cordial entre os participantes, inclusive usando possíveis problemas que possam surgir como uma oportunidade de fomentar reflexões que agreguem conhecimento à comunidade.

3 DESIGN DO CURSO

O curso terá duas partes como já foi colocada: o jogo e a *fanpage* do *Facebook* usando a narrativa transmídia para articular estas duas etapas dentro um contexto que dê sentido e motivação ao estudante.

A *fanpage* será uma página comercial do *Facebook* com nome e o logotipo do curso e o mesmo casal que aparece no jogo de avatar como se os estudantes falassem com eles. Na página estarão os vídeos e fotos que os estudantes enviarem ao longo do curso. O design seguirá o design da uma página comercial do *Facebook*, sendo a foto de perfil, o casal presente no jogo.

Figura 4 - personagens do jogo



Fonte: A autora (2019)

A primeira parte, o jogo, será dividida em 5 fases como descrito no item 1.3 e por questão de concisão e dos objetivos deste presente trabalho, apresentamos nas figuras a seguir o *storyboard* da primeira fase do jogo.

Figura 5 - tela 1

	Nome do projeto: Inglês Turismo e Trabalho DI responsável: Barbara Falcão Nome do curso: OE Inglês Turismo e Trabalho/ Módulo 1/ Aula 1/ Semana	Código de Tela 1	Tipo de Tela apresentação	
Orientações do desenvolvedor -PLANO ABERTO FECHANDO COM PLANO AMERICANO NAS PERSONAGENS QUE FALAM : HELLO! -TOM DO ÁUDIO AMIGÁVEL E ANIMADO, PROPONDO MESMO QUE O ESTUDANTE QUEIRA RESPONDER. -CAIXA DE REPRODUÇÃO INTERNA -METADADOS PARA POSSIBILITAR CARREGAR FOTO NO FUNDO ONDE ESTÃO AS PERSONAGENS	 VAMOS JOGAR COLOQUE SUA CIDADE NO JOGO VISITE A PÁGINA DO FACEBOOK Este são Elen e Joe, eles chegaram hoje ao Brasil e querem fazer turismo na sua cidade. Vamos conhecer esse casal? O PONTOS  ESCOLHA ORGANIZE CONVERSE			NAVEGAÇÃO: -BOTÃO "ESCOLHA" LEVA À TELA 2 -BOTÃO "ORGANIZE" LEVA À TELA 3 -BOTÃO "CONVERSE" LEVA À TELA 4 -BOTÃO "COLOQUE SUA CIDADE" LEVA À TELA 1.3 -BOTÃO "VISITE A PÁGINA" LEVA LINK EXTERNO DA FANPAGE DO CURSO -BOTÃO "CONVERSE" CLICÁVEL DEPOIS DE CONCLUÍDAS AS TAREFAS DAS TELAS 2 E 3, NA TELA 5 -BOTÃO "VAMOS JOGAR" ABRE TUTORIAL CONTÍNUO TELA 1.1

Fonte: A autora (2019)

Figura 6 - tela 1.2

	Nome do projeto: Inglês Turismo e Trabalho DI responsável: Barbara Falcão Nome do curso: OE Inglês Turismo e Trabalho/ Módulo 1/ Aula 1/ Semana	Código de Tela 1.2	Tipo de Tela ATIVIDADE
Orientações do desenvolvedor -PODE HAVER MAIS ELEMENTOS GRÁFICOS COMO LINHAS -ACEITAR DIFERENTES TAMANHOS DE FOTO PARA FACILITAR O ENVIO VOLTAR – VOLTA PARA A TELA 1	 SUA CIDADE NO JOGO ORIENTAÇÕES SOBRE COMO ESCOLHER UMA FOTO E FAZER O UPLOAD PARA APARECER NO FUNDO ENVIAR FOTO VOLTAR		

Fonte: A autora (2019)

Figura 7 - tela 2

	Nome do projeto: Inglês Turismo e Trabalho DI responsável: Barbara Falcão Nome do curso: OE Inglês Turismo e Trabalho/ Módulo 1/ Aula 1/ Semana 1		Código de Tela 2	Tipo de Tela ATIVIDADE

Orientações do desenvolvedor

- BOTÃO "VER" ABRE O VÍDEO COM O DIÁLOGO COMPLETO
- TOM DO ÁUDIO AMIGÁVEL.
- CAIXA DE REPRODUÇÃO INTERNA
- NAVEGAÇÃO:
- BOTÃO "LER" ABRE CAIXA DE DIÁLOGO COM TEXTO ESCRITO DO DIÁLOGO COMPLETO
- BOTÃO "ESCOLHER" ABRE TELA 2.1
- BOTÃO "PARA SABER MAIS" - LINKS EXTERNOS SOBRE O TEMA DA UNIDADE



FASE 1- UNIDADE 1

PARA SABER MAIS

Agora você vai ver uma conversa para conhecer os turistas. Você deve ver o vídeo, ler a conversa e depois escolher as alternativas.

O PONTOS



TEXTO DO DIÁLOGO

VER

LER

ESCOLHER

Fonte: A autora (2019)

Figura 8 - tela 2.1

	Nome do projeto: Inglês Turismo e Trabalho DI responsável: Barbara Falcão Nome do curso: OE Inglês Turismo e Trabalho/ Módulo 1/ Aula 1/ Semana 1		Código de Tela 2.1	Tipo de Tela ATIVIDADE

Orientações do desenvolvedor

- CLIQUE NA QUESTÃO CERTA AUMENTA 10 PONTO NA CAIXA DE PONTUAÇÃO E ABRE CAIXA DE PARABÉNS E VAI PARA A PRÓXIMA PERGUNTA
- CLIQUE NA QUESTÃO ERRADA NÃO MARCA PONTO E ABRE CAIXA DE "VAMOS TENTAR DE NOVO"



FASE 1- UNIDADE 1

COLOQUE SUA CIDADE NO JOGO

VISITE A PÁGINA DO FACEBOOK

Ouçe e leia a pergunta depois clique na resposta certa.

O PONTOS



PARABÉNS!

QUESTÃO 1

VAMOS TENTAR DE NOVO

certa Errada errada

-QUATRO TELAS DE TESTES SEGUINDO O MESMO MODELO, AO FINAL NA PONTUAÇÃO 40 VOLTA PARA TELA INICIAL 1 COM A PONTUAÇÃO CONSEGUIDA

Fonte: a autora (2019)

Figura 9 - tela 3

	Nome do projeto: Inglês Turismo e Trabalho DI responsável: Barbara Falcão Nome do curso: OE Inglês Turismo e Trabalho/ Módulo 1/ Aula 1/ Semana 1		Código de Tela 3	Tipo de Tela ATIVIDADE
	FASE 2- UNIDADE 1 PARA SABER MAIS Arraste as partes do diálogo para a caixa maior na ordem em que aprendeu. Quando o diálogo estiver em ordem, a caixa vai mudar de cor. Vamos organizar estas falas. Você também pode ouvir a frase que está escrita clicando duas vezes. 40 PONTOS Pergunta 4 Resposta 1 Resposta 4 Resposta 1 Resposta 3 Pergunta 2 Resposta 2 Pergunta 5 Resposta 3 Resposta 5 CAIXA PARA ARRASTAR O TEXTO DO DIÁLOGO			

Orientações do desenvolvedor

- CAIXAS DE TEXTO ARRASTÁVEIS PARA O QUADRO MAIOR EM ORDEM. QUANDO CONSEGUIR, O QUADRO FICA VERDE, AUMENTA 20 PONTOS E APARECE A MENSAGEM DE "PARABÉNS" SEGUINDO O MODELO DA TELA 2.1. CASO ESTEJA ERRADA O QUADRO NÃO MUDA COR E APARECE A MENSAGEM DE ERRO DO MODELO ANTERIOR
- COLOCAR FRASES PEQUENAS PARA FACILITAR LEITURA.
- BOTÃO "PARA SABER MAIS" - LINKS EXTERNOS SOBRE O TEMA DA UNIDADE
- OUVR O TRECHO ESCRITO COM DOIS CLIQUES NA CAIXA ONDE ESTÁ ESCRITO

Fonte: a autora (2019)

Figura 10 - tela 4

	Nome do projeto: Inglês Turismo e Trabalho DI responsável: Barbara Falcão Nome do curso: OE Inglês Turismo e Trabalho/ Módulo 1/ Aula 1/ Semana 1		Código de Tela 4	Tipo de Tela ATIVIDADE
	FASE 3- UNIDADE 1 PARA SABER MAIS PROBLEMAS PARA GRAVAR Vamos conversar com Ellen e Joe agora. Você vai ouvir as perguntas e responder no microfone de seu aparelho. 60 PONTOS  QUESTÃO 1 OUÇA A PERGUNTA GRAVE SUA RESPOSTA			

Orientações do desenvolvedor

- ZOOM NA PERSONAGEM QUE FOR FALAR
- RECONHECIMENTO DE VOZ PARA RESPOSTA CORRETA
- QUESTÃO CERTA AUMENTA 10 PONTO NA CAIXA DE PONTUAÇÃO
- CAIXAS DE ACERTO E ERRO DE ACORDO COM MODELO ANTERIOR

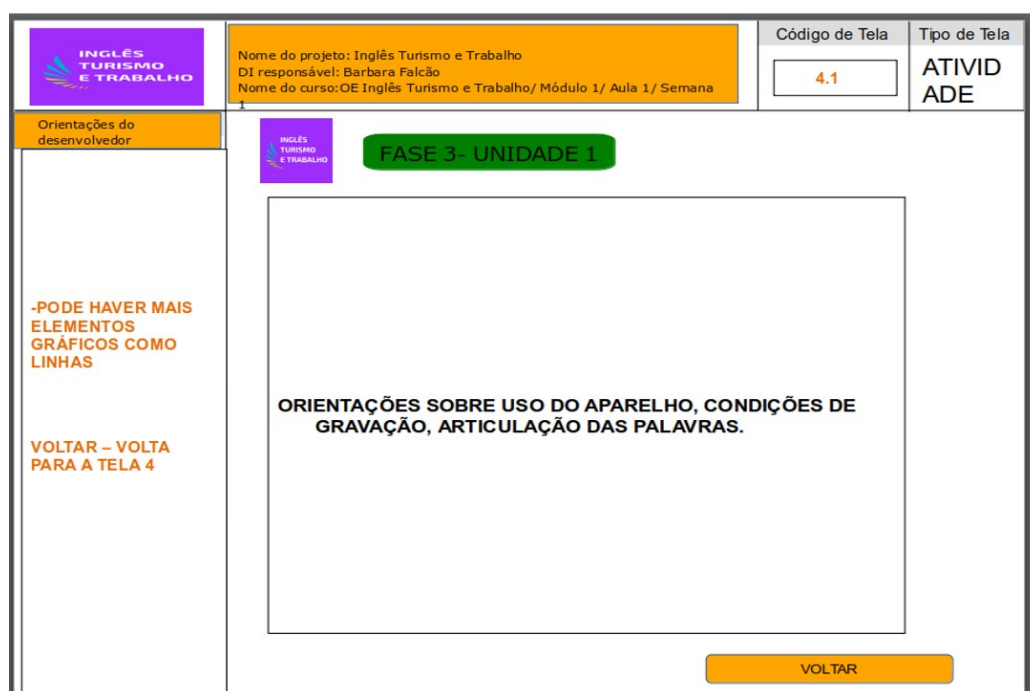
PROBLEMAS PARA GRAVAR – LINK PARA TELA 4.1 COM ORIENTAÇÕES DE USO

PARA SABER MAIS – LINKS EXTERNOS

QUATRO TELAS DE QUESTÕES SEGUINDO O MESMO MODELO, AO FINAL NA PONTUAÇÃO 100 VAI PARA A TELA 5

Fonte: a autora (2019)

Figura 11 - tela 4.1



Fonte: a autora (2019)

Figura 12 - tela 5



Fonte: a autora (2019)

Figura 13 - tela 5.1

	Nome do projeto: Inglês Turismo e Trabalho DI responsável: Barbara Falcão Nome do curso: OE Inglês Turismo e Trabalho/ Módulo 1/ Aula 1/ Semana 1		Código de Tela 5.1	Tipo de Tela ATIVIDADE
	 PARA GRAVAR SEU VÍDEO ORIENTAÇÕES SOBRE USO DO APARELHO, CONDIÇÕES DE GRAVAÇÃO, ARTICULAÇÃO DAS PALAVRAS. VOLTAR			

Orientações do desenvolvedor

-PODE HAVER MAIS ELEMENTOS GRÁFICOS COMO LINHAS

 VOLTAR – VOLTA PARA A TELA 5

Fonte: a autora (2019)

Figura 14 - tela 5.2

	Nome do projeto: Inglês Turismo e Trabalho DI responsável: Barbara Falcão Nome do curso: OE Inglês Turismo e Trabalho/ Módulo 1/ Aula 1/ Semana 1		Código de Tela 5.2	Tipo de Tela ATIVIDADE
	 PARA ENVIAR SEU VÍDEO ORIENTAÇÕES SOBRE COMO ENVIAR ENVIAR SEU VÍDEO			

Orientações do desenvolvedor

ENVIAR SEU VÍDEO – DESTINO FANPAGE DO FACEBOOK PARA POSTERIOR AVALIAÇÃO PELO TUTOR

 -PODE HAVER MAIS ELEMENTOS GRÁFICOS COMO LINHAS

 VOLTAR – VOLTA PARA A TELA 5

Fonte: a autora (2019)

Figura 15 - tela 5.3

	Nome do projeto: Inglês Turismo e Trabalho DI responsável: Barbara Falcão Nome do curso: OE Inglês Turismo e Trabalho/ Módulo 1/ Aula 1/ Semana 1	Código de Tela 5.3	Tipo de Tela ATIVIDADE
Orientações do desenvolvedor -PODE HAVER MAIS ELEMENTOS GRÁFICOS COMO LINHAS VOLTAR – VOLTA PARA A TELA 5	 VISITE A PÁGINA DO CURSO ORIENTAÇÕES SOBRE COMO SERÁ A AÇÃO TRANSMÍDIA, A AVALIAÇÃO DO TUTOR E A INTERAÇÃO ENTRE COLEGAS. VÁ PARA PÁGINA DO CURSO VOLTAR		

Fonte: a autora (2019)

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente trabalho procurou criar um objeto de aprendizagem que será utilizado, dentro de uma narrativa transmídia, em conjunto com uma página comercial na rede social *Facebook*. O curso como um todo pretende fornecer conhecimentos básicos para trabalhadores do turismo. Nesta articulação entre as duas plataformas para alcançar os objetivos do trabalho, foi importante perceber como o trabalho do Design Instrucional abrange vários aspectos na obtenção destes objetivos – tanto de ensino quanto de aprendizagem, como também a capacidade de gestão e organização do projeto.

A importância desta visão abrangente favorece a outra importante função do D.I., que é ter criatividade, pois é importante para o sucesso do projeto que se leve em conta tanto questões objetivas como tempo e custos como também o perfil e o contexto no qual o curso será inserido e questões subjetivas como motivação e aproximação dos aprendizes para gestar projetos interessantes, viáveis e lucrativos.

A solução por usar um OE que pode ser tanto usado junto ou separado das atividades da *fanpage* pareceu adequada para aumentar sua reusabilidade, ao mesmo tempo que a narrativa transmídia sendo usada para convergir o OE com as atividades na *fanpage* aumenta as possibilidades de aprendizagem propostas no OE, dando caráter misto ao design de DI e usando outras teorias de aprendizagens mais construtivistas aumentando, assim, o potencial de ensino do projeto.

A estrutura narrativa usada na estratégia transmídia também possibilita maior afeto e ludicidade à aprendizagem da outra língua, pois ao parecer que falamos com pessoas de verdade, a distância transacional diminui e podemos ter mais identificação com o conhecimento a ser adquirido.

A escolha das mídias também foi importante para a obtenção dos objetivos, pois o uso de sons combinados com imagens bem como a produção audiovisual proposta para os alunos faz com que os alunos desenvolvam competências importantes de produção e compreensão em língua estrangeira.

Principalmente devido à narrativa transmídia há um trabalho de estudo e produção contínuos, tanto do DI como o do tutor e conteudista, para propor atividades que engajem os estudantes para que eles continuem estudando a língua inglesa bem como explicar qualquer dúvida e mediar conflitos, sempre usando como avatar as personagens do jogo, portanto, trabalhando muito bem a linguagem com os estudantes para que não haja inconsistência da narrativa, ponto em que o trabalho conjunto é de extrema importância.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério do turismo. **Plano Nacional do Turismo 2018-2022**. Brasília, DF, 2018.

BRASIL. Ministério do Turismo/IPEA. **Relatório com as estimativas da caracterização da ocupação formal e informal do turismo**. Brasília, DF, 2015.

CALVO, Luciana Cabrini Simões. Comunidades de Prática: revisão dos estudos seminais e dos desenvolvidos na área de formação e atuação docente. **Universidade Estadual de Londrina**. Londrina, 2017, p. 186-217. Disponível em: <www.uel.br/revistas/uel/index.php/signum/article/download/27653/20864>. Acesso em: 21 nov. 2018.

CANI, Josiane Brunetti et al. Análise de jogos digitais em dispositivos móveis para aprendizagem de línguas estrangeiras. **Revista Brasileira de Linguística Aplicada**. Belo Horizonte, 2017, p. 455-481. Disponível em: <<http://dx.doi.org/10.1590/1984-6398201711880>>. Acesso em: 12 nov. 2018.

DMITRUK, Hilda Beatriz(Org.). **Cadernos metodológicos**: diretrizes da metodologia científica. 5. ed. Chapecó: Argos, 2001. 123 p.

GALVÁN, Claudia Bruno. **Competência Comunicativa e Competência Profissional: Espanhol Instrumental para Hotelaria**. São Paulo, 2005. Tese (Mestrado em Linguística Aplicada e Estudos da Linguagem) - PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO.

JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. 1. ed. São Paulo: Aleph, 2009.

_____. Transmedia Education: the 7 Principles Revisited. **henryjenkins**. 2010. Disponível em: <<http://henryjenkins.org>>. Acesso em: 9 jan. 2019.

MAXIMIANO, Antônio Cesar Amaru. **Administração de Projetos**: Como transformar ideias em resultados. 3. ed. São Paulo: Atlas, 2008.

WORLD TOURISM ORGANIZATION . **UNWTO Tourism Highlights**. Madrid, 2018.