

APRENDENDO INGLÊS NO METAVERSO COM ROBLOX

Felipe Ortiz Bueno (Unespar)¹
Unespar/Campus Paranavaí, felipeorbu@gmail.com

Marcelo José da Silva (Orientadora/a)
Unespar/Campus Paranavaí, marcelo.silva@unespar.edu.br

Modalidade: Pesquisa
Programa Institucional: PIBITI: Programa Institucional de Bolsas de Iniciação em Desenvolvimento Tecnológico e Inovação

Grande Área do Conhecimento: Linguística, Letras e Artes

RESUMO: Aprender um novo idioma pode ser um desafio, especialmente quando se trata de desenvolver habilidades comunicativas na prática. Com o avanço das tecnologias digitais de informação e comunicação (TDIC), metodologias inovadoras de ensino estão sendo experimentadas. O surgimento de modos de interação, ancorados no uso das TDIC, tem permitido o desenvolvimento de formas inéditas de aprender, incluindo o uso do metaverso (Hang, Liu e Gao, 2023). Com a popularidade de mundos virtuais (Brown, Vaughn, 2011; Lewis, 2018) como o Roblox, um ambiente virtual em constante expansão, educadores têm encontrado oportunidades únicas para exploração com o objetivo de auxiliar os alunos a aprimorar suas habilidades em inglês. Buscamos, portanto, investigar acerca do uso do Roblox como um ambiente virtual pode ser eficaz na aprendizagem da língua inglesa, proporcionando uma experiência imersiva e inovadora para os aprendizes. Para atingirmos esse objetivo, realizamos uma pesquisa qualitativa de cunho bibliográfico e exploratório. Inicialmente, efetuamos busca no portal da CAPES e Google Acadêmico para coletar trabalhos que abordassem os termos metaverso e Roblox. A partir dos trabalhos localizados, verificamos aqueles relacionados ao ensino e/ou aprendizagem de inglês, a fim de construir o referencial teórico. Na sequência, passamos a explorar a plataforma Roblox analisando suas características e potencialidade de uso como ambientes imersivos para o ensino de línguas, e, por fim, analisamos a eficácia da utilização de um jogo disponível na plataforma para o desenvolvimento das habilidades comunicativas em inglês dos participantes. Para o ensino de língua inglesa, as incursões ao metaverso, realizadas nesse estudo, revelaram características que possibilitam o ensino criativo, interativo, imersivo e conectado com a vida real. Ao utilizar o jogo Livetopia na aprendizagem, os estudantes fazem uso da língua em simulações de contexto real, proporcionando ao aprendizado um significado menos abstrato.

Palavras-chave: Metaverso, Roblox, Ensino de inglês.

¹ O presente trabalho foi realizado com apoio da Unespar, por meio de bolsa concedida ao(a) estudante Felipe Ortiz Bueno.