



UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA
CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS, LETRAS E ARTES
COORDENAÇÃO DO CURSO DE LETRAS INGLÊS

JOSÉ ROBERTO GONÇALVES FILHO

VIDEO GAMES NO ENSINO DE LÍNGUA INGLESA

JOÃO PESSOA
2024

Catálogo na publicação
Seção de Catalogação e Classificação

G635v Gonçalves Filho, Jose Roberto.

Vídeo game no ensino da língua inglesa / Jose
Roberto Gonçalves Filho. - João Pessoa, 2024.
21 f.

Orientadora : Barbara Cabral Ferreira.
TCC (Graduação) - Universidade Federal da
Paraíba/Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes,
2024.

1. Vídeo games. 2. Gamificação. 3. Multimodalidade.
4. Ensino de língua inglesa. I. Ferreira, Barbara
Cabral. II. Título.

UFPB/CCHLA

CDU 794:821.111

JOSÉ ROBERTO GONÇALVES FILHO

VIDEO GAMES NO ENSINO DE LINGUA INGLES A

Trabalho de Conclusão de Curso submetido à Universidade Federal da Paraíba como parte dos requisitos necessários para a obtenção do Grau de Licenciado em Letras Inglês, sob orientação da Profa. Dra. Barbara Cabral Ferreira.

JOÃO PESSOA
2024

JOSÉ ROBERTO GONÇALVES FILHO

VIDEO GAMES NO ENSINO DE LÍNGUA INGLESA

Trabalho de Conclusão de Curso submetido à Universidade Federal da Paraíba como parte dos requisitos necessários para a obtenção do Grau de Licenciado em Letras Inglês.

Aprovado em 18 de Outubro de 2024.

BANCA EXAMINADORA

Profa. Dra. Barbara Cabral Ferreira – UFPB
Orientadora

Profa. Dra. Jailine Mayara Sousa de Farias – UFPB

Examinadora

Profa. Dra. Barthyra Cabral Vieira de Andrade – UFPB

Examinadora

Prof. Dr. Carla Lynn Reichmann – UFPB

Suplente

*A José Roberto Gonçalves, meu pai e
Suyama Batista de Sena Okamura, minha
mãe*

RESUMO

Este trabalho é uma pesquisa bibliográfica que se propõe a buscar compreender quais seriam os possíveis benefícios dos jogos eletrônicos, sejam eles educativos ou não, quando incorporados no ensino de língua inglesa através das metodologias da gamificação e da abordagem multimodal. Para isso, discorre sobre a história dos jogos de videogame desde o arcade até os computadores pessoais, os consoles domésticos e a internet e, posteriormente, busca encontrar uma definição para o que são os jogos de videogame, quais as características que definem esse meio digital e de que modo essas características poderiam beneficiar o ensino de língua inglesa. Finalmente são apresentados exemplos de pesquisas realizadas em sala de aula de língua inglesa no Brasil para entender, através desses exemplos reais, como os jogos eletrônicos foram incorporados nas atividades em sala de aula, quais foram os objetivos que levaram a utilização desses meios e quais foram os resultados obtidos com o uso desses jogos como ferramenta didática.

Palavras-Chave: Vídeo games, Gamificação, Multimodalidade, Ensino de língua inglesa

ABSTRACT

This essay is a bibliographical research that aims to understand what are possible benefits of electronic games, whether educational or not, when incorporated into English language teaching through gamification and multimodal approach methodologies. To this end, it briefly discusses the history of video games from the arcade to the personal computers, the domestic consoles and the internet and, subsequently, seeks to find a definition for what video games are, what characteristics define this digital medium and how these characteristics could benefit English language teaching. Finally, examples of research carried out in English classrooms in Brazil are presented in order to understand, through these real examples, how electronic games were incorporated into classroom activities, what were the objectives that led to the use of these means and what were the results obtained by the use of these games as a teaching tool.

Keywords: Videogames, gamification, English language teaching, multimodality

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	7
2 METODOLOGIA.....	9
3 HISTÓRIA E DEFINIÇÃO DOS JOGOS ELETRÔNICOS.....	11
4 VIDEO GAMES NO ENSINO DE LÍNGUA INGLESA.....	16
5 CONCLUSÃO	19
REFERÊNCIAS.....	20

1 INTRODUÇÃO

A tecnologia desempenha um papel muito importante na educação e com relação a isso, a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), o documento que rege a composição dos currículos da educação básica no Brasil, tem como quinta competência geral da educação básica:

5. Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva. (Brasil, 2018, p.5)

Logo, essa competência busca que o estudante tenha contato e aprenda a se valer de diferentes meios tecnológicos que podem permitir a ele, entre outras coisas, se comunicar e resolver problemas.

O ensino de línguas estrangeiras, como o inglês, possui grande potencial para extrair benefícios de diferentes meios tecnológicos, dentre eles estão os recursos multimodais como imagens, sons, vídeos, textos, músicas e muitos outros. Sobre os benefícios do uso de meios multimodais, Gee (2003) comenta que, em geral, os textos multimodais são mais eficazes em passar uma mensagem ao combinar a comunicação exercida de múltiplos modos diferentes.

Entre esses meios tecnológicos, os jogos eletrônicos¹ chamam especial atenção devido a sua adaptabilidade, podendo ser usados a serviço da educação. De acordo com Barbosa e Silva (2014), embora grande parte dos jogos de videogame não sejam desenvolvidos especificamente para a educação, muitos elementos presentes nesses jogos podem torná-los ideais para o uso nesse contexto. Sendo assim, este trabalho tem por objetivo geral fazer uma revisão bibliográfica sobre o uso de jogos de videogame como ferramenta didática para o ensino da língua inglesa, e como objetivo específico identificar os potenciais benefícios advindos da utilização dessas mídias dentro do contexto educacional, englobando tanto os jogos desenvolvidos especificamente para o uso em sala de aula, como também aqueles criados para fins de entretenimento e que, através do trabalho do professor, foram adaptados para uso em sala de aula.

A motivação por trás dessa pesquisa está na minha própria experiência com os jogos eletrônicos e como eu acredito que eles tenham sido parte essencial do meu aprendizado em

¹ Para este trabalho consideram-se os termos jogos de videogame, jogos virtuais e jogos digitais como sinônimos para jogos eletrônicos em geral.

inglês ao me apresentarem a língua e me permitirem enriquecer meu vocabulário em um ambiente rico de estímulos como pode vir a ser o mundo virtual proporcionado pelos videogames.

Os jogos eletrônicos, quando inseridos dentro de um contexto de sala de aula, podem oferecer grandes benefícios, dentre eles o mais perceptível é a interação com a língua. Tal interação pode acontecer de diversas maneiras, seja por meio da leitura, da escrita, da escuta ou até mesmo da fala. Desse modo, o contato estabelecido através dos videogames pode aproximar o estudante do idioma, como comentam Silva e Toassi (2020, p. 266):

Qualquer videogame que tem como interface a língua inglesa pode promover essa experiência com o idioma. No entanto, existem jogos que potencializam esse contato, auxiliando na aquisição de vocabulário e ajudando o estudante a desenvolver estratégias cognitivas para compreensão da língua inglesa.

Porém, existem ainda muitas outras maneiras pelas quais os jogos eletrônicos podem beneficiar o ensino de língua inglesa através de sua aplicação em sala de aula. Tendo isso em conta, esse trabalho busca responder às questões: Como os jogos de videogame são ou podem ser utilizados no ensino de língua inglesa? E quais os benefícios da utilização dos jogos de videogame na sala de aula de língua inglesa? Para isso, esse trabalho se organiza em cinco seções, sendo elas introdução, metodologia, história e definição dos jogos eletrônicos, video games no ensino de língua inglesa e conclusão.

2 METODOLOGIA

Este trabalho constitui-se de uma pesquisa bibliográfica com o objetivo de coletar dados referentes ao uso de jogos de videogame como ferramenta de ensino de língua inglesa, buscando, assim, expor as consequências do uso de jogos eletrônicos na sala de aula, bem como a maneira pela qual essa ferramenta é utilizada no ensino de língua inglesa, abrangendo tanto jogos projetados especificamente para uso educacional quanto os desenvolvidos para o uso recreativo e que, através do trabalho do professor, foram adaptados para uso em sala de aula.

Para fins de realização dessa pesquisa, primeiramente, através de ferramentas de busca como o *Google Scholar*, periódicos digitais como a Revista Campo do Saber e bancos de dados para pesquisas como *Researchgate*, entre outras fontes disponíveis na internet, foram coletados dados de pesquisas e estudos relacionados à proposta a ser trabalhada. Posteriormente, os materiais foram selecionados buscando informações relevantes à pesquisa sobre a história da origem dos jogos eletrônicos, a definição do que poderiam ser esses jogos eletrônicos e finalmente o uso dos jogos eletrônicos na educação.

Em seguida, a partir do material selecionado, buscou-se primeiro definir os conceitos de jogo e jogos eletrônicos para, dessa forma, esclarecer este objeto de interesse para essa pesquisa. Após a definição do objeto a ser abordado, fez-se necessária a análise resumida da história dos jogos eletrônicos, para assim compreender a origem desse objeto e seu uso através da história, e então, foi exposto o uso dos jogos de videogames como ferramenta de ensino de língua inglesa, buscando através do material selecionado, identificar os princípios que guiam o uso dessa ferramenta, especificamente a metodologia de Gamificação e o uso da multimodalidade, além de exemplos reais de uso dos jogos de videogame em sala de aula.

Finalmente, foi abordado o uso real e aplicado em sala de aula dos video games, evidenciando as formas pelas quais houve a realização das atividades envolvendo esse recurso, bem como os resultados obtidos por essa utilização, Para isso foram abordadas as pesquisas conduzidas por Borges e Corrêa. (2023), Lauermann, Santos e Barbosa (2022) e Borges (2022), Centenaro e Dos Reis (2017) que utilizaram a Multimodalidade e metodologias como a Gamificação e em conjunção aos jogos eletrônicos educacionais e não educacionais para demonstrar como essa associação de ferramenta e metodologia poderia ser benéfica no ensino de língua inglesa, esses trabalhos foram selecionados principalmente por

cada um apresentar o uso dos jogos eletrônicos em uma etapa diferente do ensino como ensino fundamental, médio e superior.

Por último, vale também destacar os desafios e dificuldades encontrados durante a realização dessa pesquisa de cunho bibliográfico. Em destaque, a grande variedade de literatura disponível sobre o tema a ser pesquisado é ampla, o que, embora seja um aspecto positivo para o desenvolvimento do trabalho, também significa a necessidade de dedicar mais tempo na seleção dos materiais mais adequados, atuais e significativos.

3 HISTÓRIA E DEFINIÇÃO DOS JOGOS ELETRÔNICOS

Jogos eletrônicos são uma entre muitas formas de entretenimento que existem na atualidade. Tais jogos englobam elementos digitais interativos para chamar a atenção dos jogadores e, dessa forma, incitá-los a completar desafios específicos, com objetivos como passar de uma fase para outra, aumentando gradativamente de dificuldade enquanto progride ou, ainda, coletar o maior número de pontos e, até mesmo, competir contra outros jogadores ou juntar-se a eles para cumprir objetivos específicos.

Em primeiro lugar, se faz necessário reconhecer a origem dos jogos eletrônicos como uma entre muitas categorias de jogos. Segundo Barbosa e Silva (2014, p.2), “Os jogos de tabuleiro podem ser considerados os jogos mais antigos na história do homem. Seguidos pelas cartas, pelos jogos atléticos, infantis ,eletromecânicos e os eletrônicos.”, desse modo nota-se que os jogos eletrônicos são um entre os vários tipos de jogos desenvolvidos ao longo do curso da história da humanidade.

Um dos primeiros jogos de videogame a se tornarem conhecidos foi *Spacewar*. Originalmente pensado para o computador PDP-1, o *Spacewar* começou a ser desenvolvido por uma equipe composta por programadores como Steve Russel e Martin Graetz. Alguns outros contribuidores adicionaram suas ideias ao jogo, incluindo o *Tech Model Railroad Club*, um grupo de programadores do *Massachusetts Institute of Technology (MIT)*. A partir de então,o jogo se espalhou e foi distribuído para outros sistemas. (Isaacson, 2014).

Outro jogo que desempenhou papel fundamental na popularização dos jogos de videogame foi o *Pong*, criado por Allan Alcorn como sendo um jogo de Arcade simples que simulava uma partida de tênis de mesa com duas pequenas barras nas laterais da tela servindo com raquetes e uma bolinha. Apesar da simplicidade o *Pong* logo alcançou popularidade e lucratividade, levando o seu criador a investir na produção de mais máquinas e a abrir uma fábrica dedicada ao jogo, além de futuramente desenvolver uma versão do jogo para consoles domésticos (Isaacson, 2014)

Avanços no desenvolvimento de jogos como *Spacewar* e *Pong* contribuíram para a popularização dos fliperamas e para a criação dos primeiros consoles domésticos, como comentam Barbosa e Silva (2014, p.6): “Mas o ápice na história dos videogames aconteceu quando os jogos eletrônicos migraram das casas de fliperama para as residências na forma de consoles que utilizavam os aparelhos de televisão como monitores de jogo.”

Em adição a isso, os jogos de videogame ainda ganharam espaço ao se expandirem para os computadores pessoais e para a *internet*. Barbosa e Silva (2014, p.6) comentam que, graças aos computadores pessoais e à criação de computadores especificamente otimizados para jogos de videogame, a indústria dos videogames sofreu uma evolução que, com a disseminação da *internet*, culminou na popularização dos jogos *online*. Desse modo, entende-se que, por conta das novas tecnologias que estão em constante desenvolvimento, os jogos de videogame ampliaram seus horizontes e agora podem ser encontrados além de em arcades, computadores e consoles de videogame, em *smartphones*, em óculos de realidade virtual e na *internet*, tornando-se, assim, uma constante na vida de diversas pessoas e demonstrando uma grande versatilidade para adaptar-se a diferentes plataformas.

Portanto, sendo os jogos eletrônicos um meio de entretenimento versátil, que se adapta às novas tecnologias e aos diversos tipos de audiências, através da sua diversidade de gêneros, com diferentes focos e atrativos para numerosos públicos, abrem espaço para um mercado amplo e diversificado. E, essa diversidade é proporcionada graças à natureza dos jogos, sejam eles eletrônicos ou não, de se adaptarem aos seus contextos, como comentam Barbosa e Silva (2014, p.2):

O jogo é uma das atividades mais antigas da humanidade. Pode ser dividido em diversas categorias e cada um tem sua peculiaridade. Um mesmo jogo pode ter regras diferentes de acordo com fatores sociais e culturais. Contudo, a maioria dos jogos possui regras universais, seguidas por jogadores de todas as partes do mundo. Os jogos olímpicos e os campeonatos mundiais de modalidades específicas como futebol, vôlei e basquete são exemplos mais comuns de jogos coletivos.

Desde a sua criação, os jogos de videogame vêm se popularizando e evoluindo juntamente às novas tecnologias para atender a um número cada vez maior e mais diversos de consumidores. Verifica-se que, atualmente, existe uma grande variedade de jogos eletrônicos de diferentes gêneros e estilos, a exemplo: jogos de plataforma em que o jogador tem como objetivo atravessar um cenário repleto de obstáculos como *Super Mario Bros*, *Sonic* e *Kirby*, jogos de *sandbox* que estimulam a criatividade do jogador com elementos de construção e sobrevivência como *The Sims*, *Minecraft*, *Terraria* e *Don't Starve*, jogos de tiro em primeira ou terceira pessoa onde os jogadores simulam combates com armas de fogo, como *Freefire*, *Call of Duty* e *Counter Strike* são apenas alguns dos gêneros e títulos que permeiam o mercado dos videogames. Porém, a grande maioria desses jogos possuem um elemento em comum que é a interação do ser humano com o universo virtual, mediada por um personagem. Tendo isso em conta, Lorenset (2018, p. 3) define os jogos digitais como:

Jogos digitais são basicamente ambientes virtuais que envolvem a interação humana com uma interface de usuário, ou seja, um personagem, para gerar feedback visual em uma plataforma. Exemplos de plataformas podem ser: um celular, um tablet, a tela de uma televisão, um console de jogos ou um monitor de computador.

Sendo assim, entende-se que os jogos digitais são um espaço onde se torna possível, através de aparelhos eletrônicos, interagir com os elementos de um mundo virtual por meio de um personagem que representa o jogador.

De modo semelhante, o ensino e aprendizado do inglês como língua estrangeira também está em constante evolução através de diferentes abordagens que incorporam cada vez mais as mídias e tecnologias amplamente difundidas na atualidade para, através do seu auxílio, promover maior familiaridade e acessibilidade com a língua, por meio da interação com esses meios digitais. Com isso, vale a pena destacar a quarta competência geral da educação básica contida na BNCC (2018, p. 9)

4. Utilizar diferentes linguagens – verbal (oral ou visual-motora, como Libras, e escrita), corporal, visual, sonora e digital –, bem como conhecimentos das linguagens artística, matemática e científica, para se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos e produzir sentidos que levem ao entendimento mútuo.

Ou seja, essa competência geral trata do incentivo ao exercício das capacidades linguísticas dos estudantes em diferentes campos, como verbal, as artes, ciências e matemáticas como forma de expressão individual. Tendo isso em mente, seria importante conhecer os modos pelos quais os jogos eletrônicos podem ser incorporados à sala de aula como recurso tecnológico.

Uma das maneiras pela qual os jogos eletrônicos podem ser incorporados ao ensino de língua inglesa é através da gamificação, uma metodologia que pode ser definida como a “[...] aplicação de elementos de jogos e técnicas de design de jogos (profissional que desenvolve jogos eletrônicos) em atividades do dia a dia, ou seja, em contextos que não são relacionados a jogos. ” (Borges; Corrêa. 2023, p. 4), ou seja, por meio da gamificação, as mecânicas, dinâmicas e elementos de um jogo podem ser aplicadas a novos ambientes como por exemplo, a sala de aula.

Porém, deve-se ainda pensar quais os benefícios que a gamificação poderia trazer para o contexto de uma aula de inglês. Para isso, é necessário compreender como e quais características dos jogos eletrônicos podem ser empregadas no ambiente de ensino. De acordo com Borges e Corrêa (2023, p. 4):

A gamificação pode ser aplicada em diversas situações, no meio empresarial, educacional, da saúde, dentre outros. Esses elementos tradicionais que podem ser encontrados nos jogos, são: a narrativa, erros, sistema de recompensas, desafios a serem cumpridos, cooperação, feedback, conflitos, regras, níveis, diversão, interação, e assim por diante, essas características são analisadas e aplicadas em atividades que não são relacionadas a jogos, mas que tem o intuito de promover a motivação da mesma maneira que os jogos permitem que ocorram.

Ou seja, o uso dos jogos de videogame no ensino de língua inglesa está atrelado, entre outras coisas, à gamificação, ou seja, a utilização de elementos presentes comumente em jogos, como objetivos e desafios, para permitir que o estudante possa conectar-se com a disciplina através de objetivos claros, interação com objeto de estudo, superação de desafios, entre outras características que ajudam a manter o estudante engajado e motivado.

Em adição à gamificação, também é importante considerar ao se pensar no uso de jogos eletrônicos na sala de aula de língua inglesa a multimodalidade, ou seja, o uso de diferentes meios para transmitir uma mensagem. Em relação a multimodalidade e ao seu uso pelo professor em sala de aula, Zamoner e Freitas (2023, p.70-71) comentam que:

A multimodalidade é inerente ao processo de ensino e de aprendizagem de línguas. O professor utiliza, em sua prática docente, inúmeros recursos multimodais que auxiliam os alunos na construção do sentido em sala de aula. Na interação com os recursos pedagógicos e com os gestos, linguagem e tom de voz do professor, os alunos interagem e constroem significados.

Em outras palavras, a multimodalidade pode ser considerada uma ferramenta essencial para o professor em sala de aula, para levar o estudante a interagir mais significativamente com a matéria, através de diferentes modos. Desse modo, pensando em como a multimodalidade pode ser aplicada aos jogos de videogame, pode-se considerar que “O princípio multimodal está preocupado com o fato—[...]—de que, nos videogames, significado, pensamento e aprendizado estão conectados a múltiplas modalidades (palavras, imagens, sons, etc.) e não apenas palavras”² (Gee, 2003, p. 108, tradução nossa) Ou seja, através de palavras, imagens, sons e outros meios, os jogos de videogame são capazes de exercer o princípio da multimodalidade.

Em suma, tanto a Gamificação como a multimodalidade são meios pelo qual o professor de língua inglesa pode se valer para manter os estudantes motivados e auxiliá-los no aprendizado de língua inglesa, através do uso das mecânicas proporcionadas pelos jogos

² No original: The Multimodal Principle is concerned with the fact—[...]—that, in video games, meaning, thinking, and learning are linked to multiple modalities (words, images, actions, sounds, etc.) and not just to words.

eletrônicos e também pela interação que eles disponibilizam, além de também ser possível a associação desses jogos a outras atividades como forma de direcionar o aprendizado.

4 VIDEO GAMES NO ENSINO DE LÍNGUA INGLESA

Para melhor entender a utilidade dos jogos eletrônicos como ferramenta de ensino é necessário atentar-se para exemplos reais do seu uso em sala de aula, tendo em mente o contexto e a forma como essa ferramenta é trabalhada, além dos resultados obtidos e as dificuldades enfrentadas, tornando possível construir um panorama que permita compreender as questões que envolvem a utilização dos jogos de videogame na sala de aula de língua Inglesa.

Entre esses exemplos, pode -se citar a pesquisa conduzida por Borges e Corrêa. (2023) em uma turma de oitavo ano do ensino fundamental em um colégio municipal Paraense. onde eles utilizaram a gamificação para exercitar habilidades linguísticas dos estudantes através do jogo *FreeFire*, um jogo mobile de *Battle Royale* e tiro em terceira pessoa ambientado em uma ilha na qual os jogadores competem individualmente ou em equipes com o objetivo de eliminar os outros competidores em combate armado. Com o objetivo de permitir que os alunos interagissem em língua inglesa através da interface do jogo, pois esta permitia opções de comunicação rápida, como saudações despedidas e pedidos de recursos. Desse modo, a pesquisa concluiu que:

Acredita-se que o jogo Free Fire, como um todo, possibilita trabalhar as quatro habilidades linguísticas. Entretanto, precisa haver planejamento didático adequado, dependendo da necessidade que o professor se encontra e adaptando o jogo de acordo com seu propósito e a realidade de seus alunos, pois o mesmo aborda aspectos interessantes para manter os usuários envolvidos e interessados, tornando-se uma ferramenta valiosa com grandes oportunidades de aprendizagens aos alunos de hoje.(Borges; Corrêa. 2023, p.16)

Ou seja, a pesquisa conclui que com as devidas adaptações e levando em consideração o contexto e as necessidades do estudante, o professor pode utilizar jogos eletrônicos como *FreeFire* para desenvolver as habilidades linguísticas dos alunos e promover o interesse da turma em relação às atividades desenvolvidas.

Já Lauermann, Santos e Barbosa (2022, p.9), com relação ao uso da multimodalidade em sala de aula, relatam que em uma sala de aula de língua inglesa do ensino médio observada por eles, a professora da turma constatou que houve um considerável benefício aos estudantes nas áreas de leitura e de escrita em língua inglesa relacionado ao uso do jogo educativo *Water Generations*, um jogo educacional Brasileiro com o objetivo de gerir o consumo de água de uma residência, como recurso multimodal em sala de aula associado a

uma atividade da construção de uma nuvem de palavras. Esse relato serve de exemplo de como a utilização de jogos de videogame como recurso multimodal em conjunção com outras atividades didáticas pode oferecer benefícios ao ensino de língua inglesa.

Ainda com a temática da multimodalidade em foco, Borges (2022) conduziu uma atividade com uma turma de nono ano do ensino fundamental na qual foi utilizado como recurso multimodal o jogo para dispositivos móveis *Final Fantasy XV Pocket Edition*, um jogo de *RPG (Role playing game)*, gênero caracterizado pelo foco nos jogadores interpretarem o papel de personagens em aventuras fantasiosas, sobre esse gênero Gee (2003) comenta que ele é composta da interação de três identidades a virtual (o personagem do jogo), a real (o jogador) e a projetiva (a projeção do jogador no personagem). Durante essa atividade, os alunos foram incentivados a interagir com elementos em língua inglesa presentes no jogo, como diálogos, imagens, comandos e tutoriais para progredir no jogo. Dentre suas conclusões de pesquisa, Borges (2022) constatou que:

[...] no ato de jogar, os alunos/participantes estabelecem a conexão entre as unidades da jogabilidade procurando compreender o que está acontecendo no jogo. Para isso, eles observam principalmente as falas (enunciados) dos personagens com dicas sobre o que fazer e para onde ir, os mapas que normalmente têm uma marcação do caminho a seguir e se no cenário há algum item destacado que eles estejam procurando.

Ou seja, o conjunto multimodal entre texto (diálogos) e imagem (Mapas, cenário) dentro do jogo fornecem o contexto necessário para que os alunos possam entender como alcançar seus objetivos. Desse modo, Borges (2022) ainda acrescenta que:

Essas estratégias traçadas pelo aluno/participante para passar de uma fase para outra, buscando a resolução da estrutura problema-solução, estão associadas aos recursos visuais, musicais, auditivos (sons) e gestuais (movimentos) presentes no game e que ajudam a entender os enunciados.

Desse modo, é demonstrado que é possível utilizar os jogos eletrônicos como forma de apresentar problemas para que, através da interação com os elementos midiáticos que o compõem, o jogador possa criar estratégias para superar os desafios apresentados pelo jogo, utilizando-se do contexto proporcionado pela multimodalidade para complementar o entendimento dos seus objetivos.

Porém, o uso dos jogos eletrônicos como ferramenta educacional pode se estender além do ensino médio e do ensino fundamental. Centenaro e Dos Reis (2017) conduziu um estudo com uma turma de ensino superior em Letras - Licenciatura em Língua Inglesa e

Respectivas Literaturas de faixa etária entre 17 e 40 anos e com níveis diversos de proficiência em relação ao uso de tecnologias digitais e fluência em língua inglesa. Essa pesquisa buscou utilizar jogos educativos em língua inglesa disponibilizados gratuitamente na internet, especificamente *Trace Effects* e *Mission US*, ambos jogos educativos focados no ensino de história Americana, sendo o objetivo do uso desses jogos, dentre outros, a prática de linguagem.

Como um dos resultados da pesquisa, Centenaro e Dos Reis (2017) observam que, embora com diferentes desempenhos e dificuldades, todos os estudantes conseguiram completar os desafios dos jogos. Porém, a experiência também ressaltou a importância do professor como figura mediadora e auxiliadora nessas atividades com jogos digitais, como comenta Centenaro e Dos Reis (2017, p.47) “Com isso, notamos a necessidade da intervenção do professor ao fazer uso de JD, pois entendemos que o mediador possui papel importante ao oferecer suporte, auxiliando o aluno a atingir o novo conhecimento”. Desse modo, essa pesquisa traz a vista um aspecto importante no uso de jogos digitais em sala de aula, que é a presença do professor como mediador entre o aluno e o material no decorrer das atividades.

A partir desses exemplos, é possível entender alguns aspectos sobre os jogos eletrônicos aplicados no ensino de língua inglesa. O primeiro é sobre o papel crucial do professor no desenvolvimento e aplicação das atividades, uma vez que é dele o papel de adaptar os jogos à realidade dos alunos e de auxiliá-los durante a sua execução. Em segundo lugar, observa-se o valor didático dos jogos, uma vez que através das mecânicas, bem como dos meios modais presentes neles, os jogos eletrônicos promovem a interação com a língua inglesa e podem ser utilizados para expandir e praticar vocabulário, dentre outras práticas de linguagem..

Em conclusão, é possível afirmar que o uso de jogos de videogame apresenta consideráveis benefícios à sala de aula de língua inglesa, pois esses jogos, ao serem incorporados às atividades realizadas em sala, podem servir como fator motivador para o estudante, além de ajudar a traçar metas, criar objetivos, buscar o conhecimento e interação com a língua inglesa e desenvolver habilidades linguísticas.

5 CONCLUSÃO

Em conclusão, compreende-se que os jogos de videogame podem vir a ser uma ferramenta didática que apresenta grande possibilidade de uso no ensino de língua inglesa, uma vez que por meio da multimodalidade e da metodologia da gamificação, o jogo eletrônico, através de sua interface virtual, possibilita que o estudante interaja com o idioma de maneira significativa, ao buscar completar objetivos e desafios e exercitar a resolução de problemas.

Além disso, ao se considerar os exemplos de uso de jogos de vídeo game em sala de aula, também pode-se entender a necessidade de levar em consideração o contexto da sala de aula durante a construção da atividade utilizando jogos eletrônicos. Desse modo, características como gratuidade, familiaridade da turma com os elementos digitais e com a língua inglesa e os recursos disponibilizados pelo jogo (sons, imagens, texto) estão entre os aspectos importantes a serem observados ao trabalhar com essa ferramenta. Em adição a isso, o professor de língua inglesa também desempenha um papel fundamental nesse trabalho, uma vez que ele é responsável por propor as atividades, bem como acompanhar os estudantes e servir de mediador entre o aluno e o recurso tecnológico, que é o videogame.

Por fim, essa pesquisa buscou contribuir para o entendimento de como os jogos de vídeo game, educacionais ou não, podem ser incorporados ao ensino de língua inglesa. Vale destacar, entretanto, que ainda existem muitas outras metodologias e recursos pelas quais esse meio pode ser utilizado em sala de aula e muitos outros trabalhos na área que não foram mencionados nessa pesquisa bibliográfica, uma vez que os jogos eletrônicos são uma ferramenta extremamente versátil e que podem trazer inúmeros benefícios à área da educação.

REFERÊNCIAS

- BARBOZA, E. F. U.; SILVA, A. C. de A. **A evolução tecnológica dos jogos eletrônicos: do videogame para o newsgame.** 5º Simpósio de Ciberjornalismo. Ago. 2014. Disponível em: https://www.academia.edu/32142148/A_evolu%C3%A7%C3%A3o_tecnol%C3%B3gica_dos_jogos_eletr%C3%B4nicos_do_videogame_para_o_newsgame Acesso em: 03 out. 2024
- BORGES, C. N. P. Videogames como textos nas aulas de Língua Inglesa: dimensão do sistema de jogabilidade e a abordagem multimodal. **Kiri-kerê: Pesquisa em Ensino**,v.1, n.8,p.131-149 ago. 2022 Disponível em: <https://periodicos.ufes.br/kirikere/article/view/37940/25517> Acesso em 03 out. 2024
- BORGES, K.de S; CORRÊA, R. E.C. Free fire: gamificação como proposta de ferramenta de apoio no ensino-aprendizagem de língua inglesa em uma escola de ensino fundamental do baixo tocantins/cametá/pa. **Campo do Saber.** v. 9, n. 1, p.1-18, Mai, 2023. Disponível em : <https://periodicos.iesp.edu.br/index.php/campodosaber/article/view/587> Acesso em: 03 out. 2024
- BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular.** Brasília: MEC, 2018.
- CENTENARO, F. K.;DOS REIS, S. C. **Jogos digitais em sala de aula de Língua Inglesa: investigação de uma proposta de gestão pedagógica para o ensino.** v. 20, n. 1, p. 35-60,2017 Disponível em: <https://periodicos-old.ufpel.edu.br/ojs2/index.php/rle/article/view/15216/9410#> Acesso em 03 out. 2024
- GEE, J. P. **What Video Games Have to Teach us About Learning and Literacy.** New York, N.Y: Palgrave, 2003
- ISAACSON, W. **Os inovadores: Uma biografia da revolução digital.** São Paulo, SP: Editora Schwarcz S.A. 2014
- LAUERMANN ,V.;DOS SANTOS, P. R.; BARBOSA, D. N. F. Multimodalidade e jogos digitais como recursos motivadores para aprendizagem de língua inglesa no ensino médio. **Praxis & Saber.** v.13,n.34, p. 1-19, 17, Ago. 2022. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/363286871_Multimodalidade_e_jogos_digitais_como_recursos_motivadores_para_aprendizagem_de_lingua_inglesa_no_ensino_medio Acesso em: 03 out. 2024
- LORENSET, C. **Jogos digitais na sala de aula de inglês como língua estrangeira.** CIET, EnPED.p.1-7. Mai. 2018. Disponível em https://www.researchgate.net/publication/328477821_JOGOS_DIGITAIS_NA_SALA_DE_AULA_DE_INGLES_COMO_LINGUA ESTRANGEIRA Acesso em: 03 out. 2024
- SILVA, F. W. da C.; TOASSI, P. F. P. O papel dos jogos eletrônicos na aquisição da língua inglesa. **Revista do GEL,** v. 17, n. 1, p. 259-283, 2020. Disponível em: <https://revistadogel.emnuvens.com.br/rg/article/view/2757/1745> Acesso em 03 out. 2024

ZAMONER, D.; FREITAS, E. C. de. Multimodalidade na ação de ensinar língua inglesa para crianças como ferramenta didática na construção do sentido. **Entretextos**, Londrina, v.23, n.4, p.68–89, 2023 Disponível em: <https://ojs.uel.br/revistas/uel/index.php/entretextos/article/view/48318/49545> Acesso em 03 out. 2024