

O JOGO DIGITAL COMO RECURSO PEDAGÓGICO PARA UMA APRENDIZAGEM SIGNIFICATIVA DA LÍNGUA INGLESA

Sarah Lyns de Assis Nicolau e Ana Lúcia de Souza Lopes

Apoio: PIVIC Mackenzie

RESUMO

Este trabalho objetivou compreender de que maneira o jogo digital (e ambiente de jogo) pode servir como um recurso para impulsionar aprendizagens significativas da Língua Inglesa. A pesquisa tem como ponto de preocupação a busca por um material didático e uma proposta metodológica que sejam adequados aos nativos digitais, que pensam e agem a partir de novas demandas da sociedade. Propõe-se a investigação a partir dos questionamentos: como o jogo digital pode criar condições para uma aprendizagem significativa da Língua Inglesa? Como os jogos comerciais existentes na literatura e no mercado podem ser utilizados para ensinar a Língua Inglesa e impulsionar o aprendizado incorporado e, ao mesmo tempo, autônomo de crianças e jovens? Após o estudo teórico acerca das temáticas: Jogos Digitais, Aprendizagem Significativa e Métodos de Ensino da Língua Inglesa, foi realizada uma qualitativa para selecionar três jogos, dentre os quais far-se-ia a seleção de um deles para uma análise mais detalhada e criação de um plano pedagógico aplicado aos anos finais do ensino fundamental. As análises permitiram compreender que os jogos comerciais são uma dentre as várias possibilidades de materiais didáticos para o ensino da Língua Inglesa. Isso se deve ao fato de possuírem características que o adequam ao tipo de alunos do século XXI. Além de serem um material autêntico e cultural da língua a ser aprendida, configuram-se como recursos potencialmente significativos.

Palavras-chave: Jogos digitais; Aprendizagem Significativa; Ensino de Língua Inglesa.

ABSTRACT

This work aimed to understand how digital play (and play environment) can be a resource to drive meaningful English language learning. The research has as a point of concern the search for didactic material and a methodological proposal appropriate to digital natives, who think and act to new demands of society. It is proposed to research the questions: How can digital games create conditions for meaningful English language learning? How can commercial games in literature and the market be used to teach the English language and boost the autonomous learning of children and young people? After the theoretical study on the themes: Digital Games, Significant Learning, and English Language Teaching Methods, a qualitative study was performed to select three games, among which one of them was selected for a more detailed analysis and creation of a pedagogical plan applied to the final years of elementary school. The analyses allowed us to understand that commercial games

are one of several possibilities of teaching materials for teaching the English language due to the fact that they have characteristics that suit the type of students of the 21st century. Besides being an authentic and cultural material of the language to be learned, they are configured as potentially significant resources.

Keywords: Digital games; Meaningful Learning; English Language Teaching.

1. INTRODUÇÃO

De modo geral, os alunos do presente século são diferentes. Já que, tanto em aspectos sociais quanto cognitivos, desenvolvem-se mais rapidamente, possuem melhores fontes de informação e visões de mundo mais amplas do que as de seus antecessores. O motivo principal desta amplificação é a tecnologia, especificamente a Internet, que possibilita com que todos¹ estejam conectados. Esses estudantes que fazem parte de um novo século, adentrados em uma cibercultura (LÉVY, 2010) e denominados “nativos digitais” (PRENSKY, 2012), não deveriam ter de se adequar aos métodos de ensino antigos, mais monótonos e antiquados, uma vez que sofreram mudanças cognitivas, ou seja, pensam e aprendem de formas diferenciadas. Portanto, é importante que a escola se sirva das possibilidades que a tecnologia trouxe para conectar alunos com a aprendizagem, e, também, ofertar novas formas de aprender e ensinar condizentes com o perfil do aluno do século XXI.

Ao longo da pandemia ficou ainda mais presente a utilização dos jogos – tanto comerciais quanto didáticos – pelos chamados nativos digitais encerrados em suas casas, no contexto de um *lockdown* que provocou o ensino remoto emergencial. Logo, em uma forma de evadir a situação turbulenta, muitos começaram a jogar, uma vez que o jogo oferece as oportunidades para imergir em outra realidade (HUIZINGA, 2019), assim como para formar vínculos afetivos.

Desde a antiguidade os jogos fazem parte da sociedade e, ao longo da história humana, como nos aponta Huizinga (2019), o lúdico e o jogo existem como elementos partícipes da cultura, a tal ponto que o autor chega a nomear o homem como *homo ludens*².

A partir desta premissa, é possível entender que o jogo digital, quando utilizado com intencionalidade pedagógica, tem também a capacidade de promover aprendizagens que podem vir a ser aplicadas – dentro do universo do jogo – no desenvolvimento da Língua Inglesa, conforme apresenta Emerique (2017) em sua dissertação. Esta autora discute que alguns aspectos tais como motivação, identidade e aprendizagem estão presentes nas narrativas e nos desafios que os jogos trazem.

Ao pensar no ensino de Língua Inglesa e nas relações que a tecnologia permite no interior do universo dos jogos, podemos imaginar as várias possibilidades ofertadas às crianças e jovens na aprendizagem de uma segunda língua, no caso, a Língua Inglesa. De forma divertida, interativa e envolvente, pode-se romper com a ideia tradicional e bancária do ensino da Língua Inglesa que perpassa pela memorização do verbo *to be*, por exemplo.

Compreender a potência que o jogo – em especial o jogo digital – tem para os processos de estudo permite que este possa ser utilizado como instrumento que cria condições para um aprendizado incorporado e significativo. Dessa maneira, esses jogos, quando selecionados e analisados, poderão vir a ser utilizados por profissionais da área que

¹ Não se pretende adentrar nas questões de desigualdade social, embora conheçamos sua existência.

² Expressão em Latim que pode ser entendida como: o homem é um ser lúdico, que joga.

compreendem seus benefícios e da aprendizagem de forma significativa, podendo auxiliar em direção a uma melhor dinâmica e fluidez de sua apreensão.

A proposta desta pesquisa se alicerça na compreensão da potência dos jogos, especialmente dos jogos digitais, como recurso para criar condições de uma aprendizagem significativa para jovens do século XXI. Para tanto, questiona-se: como o jogo digital pode criar condições para uma aprendizagem significativa da Língua Inglesa? Como os jogos comerciais existentes na literatura e no mercado podem ser utilizados para a aprendizagem da Língua Inglesa e impulsionar uma aquisição incorporada e, ao mesmo tempo, autônoma de crianças e jovens?

É importante se adequar e entender, de forma que os alunos do séc. XXI – sendo nativos digitais, com cultura digital já incorporada em sua vida cotidiana – realmente venham a aprender, dado que “só há ensino quando há captação de significados ou, se quisermos, só há ensino quando há aprendizagem” (GOWIN, 1981 apud MOREIRA, 2010, p. 22). O assunto em pauta, então, é relevante para esclarecimento e útil aos educadores que desejam aplicar esse elemento da cultura (HUIZINGA, 2019) de forma relevante para aprimoramento na aquisição de uma nova língua de maneira significativa.

A importância da presente pesquisa é compreender e identificar como os jogos digitais – inclusive os comerciais, ou seja, criados com o principal objetivo de entreter – podem ser utilizados como recursos didáticos e metodológicos, de modo a impulsionar o aprendizado significativo da Língua Inglesa. Busca-se, ainda, apresentar quais jogos possuem características condizentes com a teoria da aprendizagem significativa e que podem favorecer o aprendizado da Língua Inglesa, e mais condizentes com o perfil do aluno do século XXI.

2. REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 Jogos: da origem aos digitais

A princípio, faz-se interessante compreender que a origem do jogo pode ter definições diferentes dependendo do entendimento que se tem sobre a sua funcionalidade. Enquanto alguns entendem sua função em razão de características biológicas, como a Teoria do Excedente Energético ou a Teoria do Relaxamento (MURCIA et al., 2008), o autor Huizinga (2019) não atribui ao jogo nenhuma função a saber fora dele mesmo. O autor considera o jogo uma atividade que possui sua própria significância que independe do homem e de suas necessidades. Consequentemente, o jogo não é uma atividade exclusivamente humana, pois, possuindo ou não uma função exterior, existe antes mesmo da origem da humanidade e de seu desenvolvimento, já que os animais brincavam e brincam dentro de seus próprios sistemas: “Essas brincadeiras dos cachorrinhos constituem apenas uma das formas mais simples de jogo entre os animais. Existem outras formas muito mais complexas, verdadeiras competições, [...]” (HUIZINGA, 2019, p. 7). São muitas as

atividades que podem ser inseridas dentro da definição deste autor, a começar pelos mitos e cultos às brincadeiras. Cabe destacar que, diferentemente das brincadeiras (atividades livres), os jogos possuem regras que limitam as ações do jogador para que se alcance um objetivo. Huizinga define-o como:

[...] uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da "vida quotidiana." (2019, p. 29, grifo nosso)

Atrelado à essa definição de jogo, além de nomear o homem como *homo ludens*, Huizinga opta por descrever o jogo do ponto de vista histórico e lhe atribui a denominação como sendo um fenômeno da cultura e não “na” cultura: “Encontramos o jogo na cultura, como um elemento dado existente antes da própria cultura, acompanhando-a e marcando-a desde as mais distantes origens até a fase de civilização em que agora nos encontramos.” (2019, p. 8). Os jogos refletem a cultura da sociedade na qual foram apropriados, um exemplo disso são os Coliseus de Roma, onde se realizavam jogos de sobrevivência, presenciados por uma plateia.

Os jogos possuem características envolventes e imersivas, o que leva à ideia de um círculo mágico. Este pode ser definido como um estado de fluxo, ou seja, “Quando estamos em um estado de fluxo, o desejo é permanecer ali: desistir e ganhar são resultados igualmente insatisfatórios” (MCGONIGAL, 2012, p. 34). A mesma ideia é apresentada por Prensky que ressalta: “O que estraga um jogo nem é tanto o trapaceiro que aceita as regras, mas não as segue (podemos lidar com eles); o problema é o niilista que nega a existência de todas elas. As regras fazem que os jogos sejam justos e empolgantes.” (2012, p.173). Compreendendo a amplitude do jogo e a criatividade humana, é possível pressupor que, à medida em que a técnica foi se aprimorando, todas as produções sofreram mudanças, chegando ao que temos no século XXI, jogos mediados pela tecnologia.

Com o avanço tecnológico e o desenvolvimento dessas atividades para as plataformas digitais, os jogos passaram a ser muito bem planejados. Atualmente, muitos possuem personagens em narrativas envolventes e estruturas hiper-realistas; é um mercado que compete, inclusive, com as plataformas de *streaming*. São produções bem elaboradas, extremamente envolventes e que também expressam aspectos culturais. Seja qual for a origem ou sua determinada funcionalidade e significância, os jogos estão presentes na vida diária dos nativos digitais.

Tendo em vista o panorama apresentado e discutido até agora, é de fundamental relevância compreender como os jogos, por possuírem características que envolvem o público numa perspectiva imersiva (círculo mágico), podem impactar e mobilizar o sujeito. Em destaque no que se refere à era digital e às possibilidades que os recursos tecnológicos

proporcionam, há o surgimento dos jogos digitais que podem ser utilizados como recurso didático para impulsionar aprendizagens ativas e significativas no contexto escolar, como será abordado a seguir.

2.2 Aprendizagem significativa e os jogos digitais

Para discutir a necessidade de ressignificar os processos de aprendizagem da atualidade, ao buscar uma abordagem mais condizente com o perfil do aluno do século XXI, compreende-se que a Teoria da Aprendizagem Significativa (TAS) proposta por David Ausubel (2013) oferece amplo arcabouço teórico para mobilizar o estudante numa perspectiva ativa de aprendizagem, tendo em foco o jogo como um instrumento potencialmente relevante para a apreensão da Língua Inglesa. Moreira descreve a aprendizagem significativa como sendo aquela

(...) em que ideias expressas simbolicamente interagem de maneira substantiva e não-arbitrária com aquilo que o aprendiz já sabe. Substantiva quer dizer não-literal, não ao pé-da-letra, e não-arbitrária significa que a interação não é com qualquer ideia prévia, mas sim com algum conhecimento especificamente relevante já existente na estrutura cognitiva do sujeito que aprende. (2010, p.2)

Nessa teoria não se faz uma dicotomia com a aprendizagem mecânica dos Behavioristas, mas apresenta essa linha – já intrínseca à nossa sociedade – de forma útil, e que, através de um ensino potencialmente relevante, pode-se alcançar a aprendizagem significativa, ressaltando, porém, que nem sempre a primeira evolui para a segunda, a denominada aprendizagem significativa. Este estudo será apoiado em Ausubel (2013), Moreira (2010), Masini & Moreira (2008).

De acordo com a TAS, para que haja uma aprendizagem significativa, são necessárias três condições: conhecimento prévio, predisposição para aprender e um material potencialmente significativo. De acordo com Moreira, “Recursos computacionais como, por exemplo, games, simulações, modelagem também podem facilitar a aprendizagem significativa, inclusive, porque têm o potencial de aumentar a predisposição para aprender do aluno.” (2010, p.43)

Compreende-se que o jogo como um recurso didático e com intencionalidade pedagógica pode auxiliar nesses três aspectos. Primeiramente, porque serve de organizador prévio, auxiliando aqueles que não possuem nenhum conhecimento sobre determinado assunto, já que “O conhecimento prévio, segundo Ausubel, é a variável que mais influencia a capacidade de aprender do ser humano, podendo facilitá-la, limitá-la ou até mesmo bloqueá-la.” (MOREIRA, 2010, p. 26)

A aprendizagem mecânica, segundo o autor, é, possivelmente, uma parte importante para a aprendizagem, especialmente quando se torna necessário criar conhecimentos prévios. No caso de uma outra língua, por exemplo, a repetição sempre estará presente. O

que diferencia é a abordagem ou o contexto em que se dá essa repetição. Nesse sentido, o jogo pode ser considerado como um potencializador da aprendizagem de uma língua, já que possui um mecanismo que oferta exatamente o que se necessita ao adquirir uma segunda língua, a repetição contextualizada.

A aprendizagem, porém, não deve estagnar-se na mecânica, sendo um *continuum* que deve desenvolver-se para uma aprendizagem significativa. Após a construção de um conhecimento prévio, como por exemplo uma quantidade básica de vocabulário, essa aprendizagem possibilitará a ativação de novos conhecimentos que se ancorarão no conhecimento prévio já estabelecido. Isto é, em um jogo ou em uma língua, após obter-se o conhecimento base, deve-se prosseguir para a aquisição de novas habilidades ou conteúdos, ou seja, subsunçores, que irão se ancorar no conhecimento já existente.

O jogo pode ser considerado como um material de grande potencial porque tem um significado lógico, ou seja, apresenta ideias que podem ser relacionadas de formas não-arbitrárias e não-literais às estruturas cognitivas. Por essa razão, observa-se que dentro do universo do jogo, as habilidades a serem aprendidas – e cobradas – não são apresentadas de forma linear. Da mesma forma ocorre na aprendizagem da língua, já que, embora tente-se sistematizar as estruturas e os léxicos que serão aprendidos primeiro (considerados básicos) para logo aprender os de níveis intermediário e avançado, a aprendizagem não ocorre de forma linear.

É notório que há uma necessidade de renovação das práticas pedagógicas, mas ainda hoje se vivencia na escola uma educação prioritariamente tradicional, centrada no professor e que carece, cada vez mais, de novas possibilidades de aprender e ensinar, especialmente em contextos que envolvam a cultura digital. Nesse sentido, os jogos digitais surgem como possibilidade didática que impulsionam aprendizagens, para que assim possam ir para além da aprendizagem mecânica. Os jogos digitais são totalmente compatíveis com as gerações Z (nativos digitais) e Alpha. Isso acontece porque já nasceram imersos na tecnologia digital e passaram por mudanças cognitivas; sendo assim, pensam, agem e aprendem diferente. Prensky (2012) afirma que o jogo digital como recurso pedagógico não tem sua utilidade somente para revisão ou conteúdos “fáceis”; pode desempenhar também o processo principal da aprendizagem, inclusive as mais complexas ou de conteúdo factuais, em que precisa haver repetições de formas contextualizadas.

Pode-se entender o jogo como um recurso potencialmente significativo, uma vez que traz a motivação que poderá auxiliar tanto na pré-disposição do aluno, quanto na aquisição ou organização do conhecimento prévio. Silva e Vargas propõem a leitura como uma solução de ensino contextualizado e significativo da Língua Inglesa e sugerem uma possível substituição da palavra texto por jogo:

O mero ensino de gramática e vocabulário, em listas de palavras desconexas de um contexto real de uso, envolvem a aula de inglês em um processo reconhecidamente enfadonho e sem perspectivas de significância.

O texto [jogo], enquanto potencial elemento subsunçor, segundo a perspectiva ausubeliana, pode ser utilizado em diferentes atividades na aula de línguas. [...] Ademais, o emprego de temas de outras disciplinas tais como Geografia, História e Ciências, além de ajudarem a reforçar os conhecimentos já trabalhados por tais áreas, possibilita ao texto [jogo] constituir-se como elemento subsunçor efetivo. Esse trabalho deverá levar sempre em conta a relevância dos gêneros textuais [tipos de jogos]. Nessa esteira, o texto [jogo] pode resgatar conteúdos de domínios discursivos [habilidades e competências] com os quais os alunos já possuem certa familiaridade em sua língua materna. (2018, p. 36, adaptação nossa)

Abordar o jogo na perspectiva didático-metodológica é entender que ele possui finalidades no lazer e na educação, tornando-se potente para impulsionar aprendizagens. Porém, por ser uma atividade que existe em várias características e formatos, é interessante pensar sobre quais seriam as melhores opções para o contexto educacional. Pode-se compreender os jogos em dois grandes espectros: formato didático e comercial.

2.2.1 Os jogos didáticos e comerciais

Os jogos, quando criados enquanto recurso didático-pedagógico, embora não sejam exclusivos para uso dentro da escola, geralmente são rejeitados por alunos por não serem divertidos. Esse é um dos aspectos destacados por Costa, em seu artigo que trata sobre a diferença entre os jogos comerciais e os jogos pedagógicos. De acordo com ele, “Os jogos de entretenimento, ao contrário dos educativos, possuem pelo menos uma estrutura similar à do objeto de conhecimento, o que facilita a aprendizagem deste.” (2009, p. 4) Ou seja, a criação de um jogo pedagógico, não deve ser feito levando em conta somente o conteúdo encontrado dentro de um jogo comercial (uma estrutura) já existente, o ideal é que:

Em vez de pegar a estrutura de um jogo de entretenimento para ensinar o objeto de conhecimento, deve-se pensar em pegar a estrutura do objeto de conhecimento para criar um jogo de entretenimento. Em outras palavras, o jogo educativo deve ser um jogo de entretenimento criado (baseado) a partir da estrutura do objeto de conhecimento, e não um jogo de entretenimento adaptado. (COSTA, 2009, p. 13)

Ao criar um jogo de entretenimento adaptado, o que ocorre é a perda de seu elemento essencial: a diversão. Além desse fator, o que ocorre em aspectos teóricos ao tentar impor ao jogo uma significância, é que este perde o seu ideal de ter finalidade em si mesmo (HUIZINGA, 2019), portanto, deixa de ter em sua essência esse aspecto básico. Por outro lado, um jogo comercial, a partir da intencionalidade pedagógica do docente, pode promover aprendizagens significativas enquanto um jogo pedagógico – com o objetivo de ensinar – não. Considera-se comercial, qualquer jogo que tenha sido criado com propósitos que não sejam o de ensinar algum conteúdo científico, buscando principalmente promover a

diversão e lucrar com isso. Sendo assim, este é jogado de forma voluntária e precisa ser divertido para se manter (gerar lucro), não falhando, portanto, em aspectos teóricos em sua definição de jogo.

Cabe destacar que, por mais que um jogo possua todas as características que o fazem ser um jogo, dentro de um contexto educacional, ele será aplicado como uma atividade gamificada³. Isto porque um jogo dentro de uma escola deixa de ser visto como uma atividade voluntária. Um plano gamificado pode não conter um jogo, mas um jogo em sala de aula precisa estar envolvido e ser pensado pedagogicamente. Assim, a utilização de jogos comerciais dentro do ambiente escolar torna-se possível. Para tanto, é necessário que haja uma sistematização de uma estratégia gamificada que se aproprie da potência desse recurso, segundo objetivos pedagógicos.

É importante enfatizar que o material (o jogo) só pode ser potencialmente significativo de acordo com o aluno, ou seja, não existe livro significativo, nem aula significativa, pois o significado em si só será possível pelo aluno que irá dialogar com esses materiais (MOREIRA, 2010). Portanto, assim como ressalta Prensky (2012), o jogo não vem para excluir o livro ou outros métodos didáticos, mas para fazer parte das opções pedagógicas. O jogo, somado a outros materiais, faz com que o estudante tenha a chance de se adentrar em uma outra linguagem, possibilitando novas formas de assimilação. É notória a existência de várias formas de aprendizado, já que cada indivíduo é único e diferente.

O jogo como um recurso didático não deve dar tanto trabalho aos professores e tampouco eles deveriam ter de criá-los. Assim, os jogos – ainda que comerciais – podem ser acessíveis, desde que o professor tenha intencionalidade e se aproprie deles, podendo usar do que existe no mercado e que faz parte do cotidiano dos alunos para promover aprendizagens significativas partindo inclusive de um conhecimento prévio.

2.3 Jogos digitais: Recurso metodológico para o Ensino de Língua Inglesa

Seguindo o currículo da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), os estudantes devem estudar a Língua Inglesa a partir do primeiro ano do Ensino Fundamental. No novo currículo, o ensino dessa língua franca não deve meramente se apresentar com suas estruturas linguísticas, mas também com a potência cultural que ela carrega. Tendo em vista este aspecto norteador para o ensino da Língua Inglesa, o jogo se apresenta como um recurso metodológico interessantíssimo, já que pode aproximar pessoas culturalmente diferentes, funcionando como uma imersão que potencializa o aprendizado e aquisição do idioma.

³ Entende-se por gamificação uma estratégia que utiliza aspectos dos jogos (tal como ser divertido, proporcionar autonomia, dar *feedback*) para estimular a aprendizagem ou o desempenho, podendo ser aplicada nos mais diversos campos.

Além dessa primeira razão, existem outros motivos pelos quais os jogos digitais são materiais incrivelmente compatíveis com o ensino-aprendizado de Língua Inglesa. Os jogos proporcionam a imersão e simulação (prática) necessária para a aquisição significativa de vocabulário, que será bem contextualizado e demonstrado por meio de mais de um sentido, como a audição, visão e até mesmo tato (e mobilidade). Aprende-se de várias maneiras e – ainda que se tente sequenciar – dificilmente uma língua é aprendida de forma ordenada. Os jogos oferecem o ensino paralelo ideal para o aprendizado.

O jogo estimula a habilidade de reflexo que é adquirida através da repetição. Essa habilidade de reflexo é aplicada também durante o *speaking* em que não há tempo para pensar palavra por palavra ao falar, tornando-se uma habilidade internalizada. A possibilidade de estar imerso no jogo por meio de uma tela e em estado de fluxo faz com que o aluno consiga, além de motivação, a desinibição que o jogo proporciona, extremamente necessária ao aprender um idioma.

Existem quatro habilidades ao se aprender uma nova língua, sendo duas “ativas” e duas “passivas”. São elas: o *writing* e o *speaking*, o *reading* e o *listening*. Outro motivo pelo qual o jogo seria ideal para o aprendizado de línguas é que, em geral, pode-se abordar ambas as habilidades, a “passiva” e a “ativa”. Por esses motivos, o jogo se torna uma plataforma ideal de material didático para o ensino de uma segunda língua, já que amplia e possibilita várias nuances que poderão ser apropriadas pelo docente.

Nesse sentido, ao lançar um olhar sobre a BNCC, pode-se identificar a potência dos jogos, especialmente para o ensino da Língua Inglesa conforme já abordado acima, pois os jogos possibilitam o desenvolvimento das competências, a saber: conhecimento; pensamento crítico, científico, criativo; repertório cultural; comunicação; cultura digital; trabalho e projeto de vida; argumentação; autoconhecimento e autocuidado; empatia e cooperação e responsabilidade e cidadania

Pode-se compreender a potência dos jogos, especialmente os comerciais, no que se refere a possibilidades de aprendizagem. Compreende-se, nesta pesquisa que os jogos comerciais possuem características relevantes para a promoção da aprendizagem significativa, pois, além de serem materiais autênticos da língua, não perdem o fator essencial na composição dos jogos: a diversão.

3. METODOLOGIA

A presente pesquisa tem caráter qualitativo, como apontam Bogdan e Blikem (2013), cujo tipo analítico observa o ambiente natural (neste caso, o digital) como fonte de dados e o tem como seu principal instrumento. Dessa forma,

o papel do pesquisador é justamente o de servir como veículo inteligente e ativo entre esse conhecimento construído na área e as novas evidências que serão estabelecidas a partir da pesquisa. É pelo seu trabalho como

pesquisador que o conhecimento específico do assunto vai crescer [...].
(LÜDKE; ANDRÉ, 2018, p. 5)

O primeiro passo dado foi buscar, por meio do aporte teórico, identificar e estabelecer relação entre o jogo digital e o recurso didático para o ensino de Língua Inglesa, na busca da promoção de uma aprendizagem significativa. A pesquisa tem caráter exploratório e busca discutir os jogos digitais no ensino da Língua Inglesa de forma significativa no campo dos anos finais da educação básica.

Após essa primeira fase, partiu-se para uma análise documental digital, com foco na seleção e análise de ambientes e plataformas de jogos digitais comerciais voltados para parte do ensino fundamental (6º ao 9º ano), potencialmente significativos para a disciplina de Língua Inglesa, destacando-se características e possibilidades para criar condições de aquisição de conhecimentos apoiados na teoria da aprendizagem significativa. Com tais informações, elaborou-se os Quadros 1 e 2 expostos mais à frente.

Em seguida, elencou-se um ambiente de jogo para uma análise mais aprofundada, no qual se propôs uma estratégia didática com o uso deste ambiente como forma de apoio a professores da educação básica e como fonte de inspiração para outras possibilidades voltadas para o ensino de Língua Inglesa tendo jogos como recurso didático.

3.1. Critérios de seleção

Foram criados instrumentos fundamentados no aporte teórico para a seleção e análise dos ambientes.

Quadro 1 – Características do Jogo Comercial *versus* Jogo Didático

JOGOS COMERCIAIS	JOGOS DIDÁTICOS
Diversão: O jogo possui seu aspecto básico de ser divertido?	
Esse é o fator chave. Um jogo comercial raramente irá falhar nesse aspecto, levando em conta que sua popularidade (e lucro) decorre principalmente desse fator.	Geralmente são mais pedagógicos que divertidos, o que danifica o principal propósito ao se escolher um jogo como material didático.
Aplicabilidade: É possível utilizá-lo em ambiente educacional formal?	
Apresenta dificuldade para utilização em sala de aula, pois é <i>amplo</i> e não encaixa em conteúdos de forma literal, é interdisciplinar.	É de fácil utilização em sala de aula, uma vez que foi pensado para esse ambiente, podendo abordar habilidades específicas.
Incentivo: O jogo motiva os alunos dentro e fora da escola?	
<u>Apresenta aos nativos digitais como eles podem se beneficiar de atividades do seu cotidiano para o aprendizado</u> (conhecimentos prévios, maior engajamento).	Pelas características do jogo didático, raramente será utilizado fora da sala de aula. Menor engajamento.

Fonte: Criado pelas autoras.

Quadro 2 – Aspectos Teóricos para analisar os jogos potencialmente significativos

ASPECTOS TEÓRICOS PRINCIPAIS PARA UTILIZAR AO ANÁLISAR OS JOGOS		
APRENDIZAGEM	JOGOS	METÓDO DE ENSINO ESL
Teoria da Aprendizagem Significativa	PRESNKY, HUIZINGA, GEE e COSTA	OLIVEIRA
É um organizador prévio? Ativa os conhecimentos prévios? Há relação/contextualização?	O recurso é um jogo? Possui regras? Será jogado de forma voluntária?	Abrange as habilidades <i>listening, writing, speaking, reading</i> da língua?
É um facilitador de aprendizagem?	O conteúdo é adequado à sua mecânica?	Produz imersão na Língua? Possui aspectos culturais?
Possui <i>feedback</i> automático que promove a aprendizagem mecânica para posteriormente se desenvolver como aprendizagem significativa? (BARNES; LOPES, 2022)	Oferece recompensas? Motiva o usuário a seguir jogando diariamente?	Apresenta situações que poderão servir para trabalhar com questões gramaticais recorrentes, tais como os tempos verbais?
Possui um desafio (na zona proximal) que faz com que os alunos mobilizem os conhecimentos prévios (âncora) para entender um novo tema (subsunçor)? (BARNES; LOPES, 2022)	Pode ser customizado para níveis próprios? É possível criar um avatar e ter sua própria identidade? Oferece informações contextualizadas de acordo com a necessidade?	É um material autêntico da Língua?

Fonte: Criado pelas autoras.

3.2 Estratégia Pedagógica

Para a elaboração da estratégia pedagógica, adotou-se um modelo de plano de atividades apresentado na seção *resultados e discussões*. Para a análise proposta nesta pesquisa, foi identificada a Plataforma *Roblox*, cujos resultados serão apresentados a seguir.

4. RESULTADOS E DISCUSSÕES

Como discorrido anteriormente no Quadro 1, é possível compreender a potência que um jogo comercial possui, uma vez que, ao escolher um jogo como recurso didático o principal motivo se deve à diversão. Além disso, ao selecionar-se o ambiente de jogo que seria analisado, também foram utilizados os critérios citados no Quadro 2.

4.1 – A Plataforma *Roblox*

O *Roblox* é uma plataforma comercial de jogos, em sua maioria, de simulação. Os jogos de simulação recriam qualquer aspecto da vida cotidiana ou fantasiosa. Este fator

estimula a imersão, tão necessária no aprendizado, pois “Aprendem-se a língua e a linguagem por meio da imitação, da prática e da imersão” (PRENSKY, 2012, p.121).

Sendo uma plataforma, não se trata, portanto, somente de um jogo, mas de um enorme acervo com várias simulações e tipos de ambientes de jogos, em que qualquer pessoa pode criar um minijogo⁴ ou ambiente da forma que preferir. Abordando os aspectos do Quadro 3, criou-se uma tabela com as respostas relacionadas ao *Roblox*:

Quadro 3: Aspectos Principais da Plataforma *Roblox*

APLICABILIDADE			ACESSIBILIDADE	
CONTEÚDO	BNCC	MALEABILIDADE	MODALIDADE	SUPORTE
Existem vários minijogos com diversos conteúdos. É interdisciplinar. Faixa etária adequada para os anos finais do ensino fundamental.	Dependerá principalmente do minijogo selecionado e da abordagem pedagógica. A plataforma contém jogos que abrangem todas as competências gerais.	Os minijogos possuem seu <i>layout</i> fechado, embora o ambiente dê grande liberdade quanto aos jogos que poderão ser reproduzidos. Já o <i>Roblox Studio</i> permite a construção do <i>layout</i> , tanto individual quanto em conjunto.	Os ambientes de jogos em geral são em grupos, já que em sua maioria são simulações. Dependendo do minijogo, a cooperação ou a competitividade será estimulada.	É possível acessar o <i>Roblox Player</i> por qualquer plataforma. Já o <i>Roblox Studio</i> somente pelo computador. As duas versões somente são acessáveis com Internet.

Fonte: Criado pelas autoras.

Como pode ser observado no Quadro 3, a plataforma existe em duas modalidades: *Roblox Player* e *Roblox Studio*. Na primeira, encontram-se os minijogos e ambientes de jogos, as pessoas, os grupos, a configuração de alteração de idioma e todos os aspectos do avatar. Observa-se que já existem sistemas de ensino que aproveitam a potência dessa plataforma para o ensino, como é o caso da *Bilingval*⁵. A *Bilingval* é uma escola *on-line* que ensina a Língua Inglesa principalmente para Russos. No site, a escola ainda afirma utilizar tanto o *Minecraft* quanto o *Roblox* para o ensino, aproveitando-se, portanto, da potência dos jogos e de sua influência no público jovem.

No jogo, pode-se notar uma aba *Roblox*, isto é, a moeda virtual do jogo. Embora o jogo ofereça sua ampla versão gratuita, existe a possibilidade de comprar objetos virtuais para o avatar externo (visível na foto) ou dentro de minijogos. Além disso, o *Roblox* pode ser utilizado para comprar um servidor particular em qualquer ambiente de jogo.

Já o *Roblox Studio* é o local de criação de ambientes, o qual todos os usuários podem acessar para desenvolver o universo que desejar. Essa modalidade é inclusive

⁴ Entende-se por minijogo qualquer ambiente virtual que a plataforma oferta, abrangendo, portanto, jogos, ambientes de jogos e ambientes virtuais de interação.

⁵ Fonte: <https://bilingval.com/games>

utilizada pela *Byju's*⁶ para ensinar crianças a programarem seus próprios minijogos. A utilização da programação poderá automatizar o ambiente e melhorar outros aspectos, mas para os leigos, nesse sentido, ainda é possível se divertir criando os mais diversos cenários.

Dentro da plataforma é possível se comunicar com as pessoas adicionadas utilizando um chat privado. O *Discord* é uma rede social amplamente utilizada, principalmente no meio de jogadores, para a comunicação e a formação de comunidades de interesse em comum. Em cada minijogo ou ambiente de jogo existe a possibilidade de se adicionar links para redes sociais preferidas. Nesse quesito o *Discord* se destaca, possuindo ligação direta com o *Roblox*, permitindo ao jogador a entrada em algum servidor de um minijogo – sendo necessário verificar com uma conta do *Roblox*.

A plataforma *Roblox* por si só possui características que a fazem adequada para o ensino significativo da Língua Inglesa, ainda mais quando somada à utilização do *Discord*, que insere o jogador em mais uma comunidade. Este fator, junto com a criação de um avatar, possibilita a criação de uma nova identidade, assim como a aprendizagem de uma nova língua. Pois: “O conhecimento de uma língua adicional envolve também o desenvolvimento de algum tipo de 'identidade' e incorporação de elementos da cultura da língua adicional, que está sendo aprendida.” (EMERIQUE, 2017, p. 40).

2. Jogos selecionados pré-analisados

Considerando as características da plataforma *Roblox*, os “jogos” selecionados são denominados nesta pesquisa como “*ambientes de jogos*”. A escolha pelo termo se deve principalmente às potências que esses ambientes apresentam, já que, como sua estrutura é bem maleável, possibilita a realização de vários processos dentro do ambiente.

Os ambientes de jogos selecionados são de simulação e RP, ou seja, o usuário entra em um mundo fantasioso ou uma cidade real, nos quais poderá ser alguém. Os ambientes de jogos são gratuitos, embora possuam itens disponíveis para compra, inclusive servidores particulares. Além disso, os ambientes possuem um sistema de troca que permite com que os usuários negociem itens.

⁶ Fonte: <https://www.byjusfutureschool.com/blog/mx/aprende-a-programar-videojuegos-con-roblox/>

Quadro 4 Jogos Pré-Selecionados

JOGOS PRÉ-SELECIONADOS			
AMBIENTE	DESCRIÇÃO	POTÊNCIA DIDÁTICA	ACESSOS/MÍDIA
<i>Adopt Me!</i>	Ambiente baseado em cenários de fantasia. Inicialmente, o usuário pode escolher qual <i>role</i> deseja seguir. No jogo, cada usuário possui uma casa, que pode decorar da forma que preferir. Outro ponto é que se pode colecionar itens e realizar transações. Por último, dentro dele, cada usuário pode ter (ou adotar) um <i>pet</i> .	Possibilita contatos, em contextos cotidianos, principalmente familiares, que auxiliarão na aquisição de vocabulário contextualizado e útil para o desenvolvimento da habilidade comunicativa geral. O vocabulário poderá se relacionar com o conhecimento prévio sobre locais e palavras conhecidas que são utilizadas no Português, como por exemplo: <i>baby, okay, petshop</i> . O jogo estimula o <i>trade</i> , ou seja, as trocas de itens e ainda mostra a quantidade de dinheiro para cada objeto comprado e o valor no banco. São fatores que podem ser abordados em matemática, na educação financeira e em Língua Inglesa, relacionados à construção de vocabulário argumentativo, já que os jogadores precisam convencer o outro de que é uma boa troca.	O ambiente de jogo está presente em várias redes sociais, destacando o <i>YouTube</i> e o <i>Discord</i> . Encontram-se explicações no <i>YouTube</i> sobre o jogo, com guias para iniciantes, curiosidades e novos eventos. O ambiente foi criado em 2017 e até 2022 recebeu 29.4+ bilhões de visitas.
<i>Brookhaven RP</i>	Reproduz uma cidade e todos os ambientes possíveis que existem, tais como estação policial, bombeiro, hospital, escola, bairro residencial etc. O usuário pode escolher o tipo de casa e carro que deseja ter, além de poder decidir seu emprego.	Possibilita vasta aquisição de vocabulário em situações cotidianas frente a uma cidade virtual baseada em uma cidade dos Estados Unidos. O vocabulário seria autêntico, permitindo ao aluno a aquisição, além da língua, também de noções básicas sobre a cultura local.	O ambiente de jogo está presente em várias redes sociais, destacando o <i>Twitter</i> e o <i>Discord</i> . Sendo mais ativo neste último. O ambiente foi criado em 2020 e até 2022 recebeu 21.4+ bilhões de visitas.
<i>MeepCity</i>	Reproduz uma cidade virtual com vários locais comuns como o <i>Brookhaven RP</i> . Cada usuário pode ter um <i>Meep</i> e um <i>pet</i> . Além disso, é possível comprar e negociar acessórios.	Segue o mesmo conceito do <i>Brookhaven RP</i> . Possui cenários como escolas americanas, com todos os seus detalhes. Possibilita que ocorra uma aula tradicional virtual, embora existam outras possibilidades de aula dentro do cenário.	Não é muito ativo nas redes sociais, possui somente um canal no <i>YouTube</i> , sem muito conteúdo, e um grupo no próprio <i>Roblox</i> . O ambiente de jogo foi criado em 2016 e até 2022 recebeu 14.1+ bilhões de visitas.

Fonte: Criado pelas autoras.

Estes ambientes de jogos podem ser utilizados como recursos didáticos significativos por vários motivos. Além dos anteriormente citados, destaca-se o vocabulário contextualizado que se relaciona com o conhecimento prévio, o que é um grande auxílio para adentrar os alunos na Língua Inglesa – desde os níveis mais básicos até os mais

avançados. Os ambientes de jogos, por si sós, estimulam o desenvolvimento de várias habilidades, como a de convívio em sociedade, a educação financeira e a capacidade de argumentação. O vocabulário contextualizado que se relaciona com o conhecimento prévio é um grande auxílio para os adentrar na Língua Inglesa desde os níveis mais básicos até os mais avançados. Os ambientes de jogos por si só estimulam o desenvolvimento de várias habilidades, como as de convívio em sociedade, a educação financeira e a capacidade de argumentação. Além disso, os jogos, juntamente com o *Discord*, proporcionam as quatro habilidades (citadas acima) de uma língua.

4.3. *Brookhaven* RP: potência pedagógica para aprendizagem significativa

O ambiente de jogo selecionado para uma análise mais detalhada foi o *Brookhaven* RP, pois, se comparado aos outros, é o que mais apresenta características de potências pedagógicas para o ensino da Língua Inglesa, principalmente no que tange aos aspectos culturais, tanto do ambiente em si, quanto do conteúdo presente nas redes.

Pode-se já observar que o ambiente de jogo é em Língua Inglesa e traz aspectos culturais, como por exemplo a utilização da hora em AM ou PM. O tempo no ambiente não é literalmente o mesmo, pois basicamente 30 minutos na vida real seria um dia inteiro dentro do jogo. O *Brookhaven* RP, como já citado anteriormente, é um ambiente de simulação que carrega o nome de uma cidade real nos Estados Unidos⁷. O chat do jogo fica disponível para todos que estão dentro do mesmo servidor, sendo que cada servidor comporta até 18 jogadores ao mesmo tempo. Ao entrar na escola, o usuário pode escolher qual papel deseja realizar, podendo escolher ser professor ou aluno. A possibilidade de escolha desenvolve a autonomia do aluno, que poderá decidir sobre vários aspectos no ambiente.

Ao selecionar alguma ação, o avatar (ou personagem) irá realizá-la. Este é um aspecto automático do ambiente que poderá servir para iniciar uma aprendizagem mecânica. O aluno precisará descobrir, uma por uma, até que se “decore” visualmente, qual palavra realiza qual ação, para posteriormente desenvolver uma aprendizagem significativa, pois, com a habituação de jogar e interpretar um personagem, o aluno terá aprendido eficazmente tais vocábulos. Outro aspecto a ser observado são os ícones. Por exemplo, um deles, além de explicitar seu símbolo direcionado para uma casa, também mostra a palavra *house*. Dessa maneira, existe o estímulo a algumas assimilações importantes no início do aprendizado da língua. O ambiente por si só se contextualiza, o que é outra vantagem para o ensino da Língua Inglesa. Por exemplo, caso um aluno não saiba o que é um Starbucks⁸, ainda assim entenderá que é uma loja de café, pois dentro do ambiente há uma reprodução que permite ao aluno associações.

⁷ Embora exista uma cidade na Geórgia (EUA) com o nome *Brookhaven*, não foi possível verificar se o ambiente de jogo está baseado na cidade real.

⁸ Franquia norte-americana de café.

Caso o aluno não possua conhecimento prévio de aspectos culturais que englobam a cultura da Língua Inglesa (particularmente, norte-americana), o jogo servirá de organizador prévio, preparando o aluno para entender uma outra cultura. Vale destacar que o jogo, ainda que se passe em outro país, possui muitos aspectos comuns aos da nossa cultura.

Tendo em vista as potências no ambiente do jogo analisado, foram aplicados aspectos teóricos a um plano didático que poderá ser útil a professores que têm o desejo de usufruir de suas vantagens pedagógicas.

4. Plano Pedagógico aplicado

Levando em conta que o eixo (ou habilidade) que geralmente apresenta maior dificuldade de desenvolvimento ser o oral (*speaking*) apresenta-se, abaixo, a estratégia didática.

Quadro 5 – Estratégia Didática com o uso do Jogo “*Brookhaven RP*”

Área: Língua Inglesa		Eixo: Oralidade
Ambiente de jogo: <i>Brookhaven</i> RP	Público-alvo: Alunos do Ensino Fundamental (anos finais, 6º e 7º)	
Habilidades (BNCC): ➤ 6º ANO: (EF06LI01) (EF06LI02) (EF06LI03) (EF06LI04) (EF06LI05) (EF06LI06) ➤ 7º ANO: (EF07LI01) (EF07LI02) (EF07LI03) (EF07LI04) (EF07LI05)		
OBJETIVOS CONCEITUAIS	OBJETIVOS PROCEDIMENTAIS E HABILIDADES	OBJETIVOS ATITUDINAIS E VALORES
Conhecer e explorar a cidade norte-americana do jogo, observando as diferenças e semelhanças nos ambientes para o local de vivência, procurando relacionar tais aspectos com o conhecimento prévio do aluno. Compreender como a Língua Inglesa pode ser útil em contextos fora de sala de aula.	Desenvolver-se como falante da Língua Inglesa, tornando-se capaz de atuar e argumentar sobre temas conhecidos e cotidianos. Ser capaz de reconhecer palavras com base no contexto. Tomar iniciativa em situações de troca oral, perdendo a inibição e o medo. Aprimorar habilidades no uso da tecnologia, descobrindo novas plataformas. Aprender a manter uma conversa, aprimorando a habilidade interpessoal.	Perceber as possibilidades de aprendizado da língua por meio da utilização de materiais autênticos. Atuar com respeito às variedades linguísticas e à identidade do outro. Compreender a importância de se trabalhar em equipe. Apreciar a cultura materna e a internacional.
Conteúdo Programático da estratégia • O que é o ambiente <i>Brookhaven</i> RP • Aspectos culturais dentro do ambiente • O que é uma investigação • Como argumentar e manter uma troca (conversa) produtiva		Metodologia: O docente deverá fazer uma breve introdução sobre a plataforma <i>Roblox</i> (e <i>Discord</i> , caso seja online), pedindo para que cada um crie uma conta e um avatar gratuitamente. Logo, deverá explicar o que é uma investigação e o que são argumentos, ensinando como fazer perguntas que não resultem somente a “Sim” ou “Não”.

Como jogar?

Objetivo

Cada **Agente** deve descobrir as características pertencentes ao menos a uma das **Personagens**.

Preparação

1º) Dividir a turma em dois grupos: **Agentes do FBI** e **Personagens**.

2º) O professor dará uma lista elencando opções das personagens e suas características tiradas de filme, série ou livro escolhidos pelo docente para que cada integrante das **Personagens** possa escolher a sua *persona* (avatar).

3º) Passar a lista aos **Agentes** sem a identificação das escolhas feitas pelas **Personagens**.

Parte 1

A) Inicialmente, cada **Personagem** deverá agir de acordo com a *persona* escolhida previamente. Os **Agentes** os observarão por um dia (no jogo equivale a aproximadamente 20 min.) e anotarão no caderno seus hábitos para serem usados em argumentações futuras. As **Personagens** devem escolher objetos, como casa e carro, e aspectos, como profissão, vestimenta e hábitos de acordo com a *persona* escolhida na lista inicial. Deverão, também, anotar seus próprios hábitos e de suas vestimentas para justificar suas escolhas nas argumentações no final do jogo.

- Sugere-se que os **Agentes** vistam-se uniformemente.

B) Ao final do primeiro dia no jogo, o professor avisará o grupo de **Agentes** que podem iniciar investigações com perguntas a uma única **Personagem**, bem como entrar em sua respectiva casa.

Parte 2

C) No segundo dia no jogo, os **Agentes** poderão interferir na história, fazendo perguntas e checando suas casas. As **Personagens** não poderão mentir neste momento.

- Ao decorrer da atividade, o professor deverá agir como mediador, observando casos e julgando se os alunos estão quebrando as regras ou não.

D) Se um **Agente** achar que descobriu as características referentes a uma **Personagem**, deverá chamar o professor e argumentar, estando junto com a **Personagem**, para justificar com os hábitos observados e respostas obtidas.

- Para dificultar ou facilitar o jogo, o professor poderá decidir se irá delimitar a quantidade de perguntas que os **Agentes** poderão fazer às **personagens**.

E) OPÇÃO 1: Caso o **Agente** erre, poderá ter mais uma chance para adivinhar as referidas características de uma determinada **Personagem**. Para isso, a **Personagem** deverá dizer três sentenças sobre si ou sobre seus hábitos diários. Duas das sentenças precisam ser falsas e o **Agente** deverá dizer qual das sentenças é verdadeira, neste momento, não poderá ser feita nenhuma pergunta direta para a **Personagem**.

OPÇÃO 2: Caso o **Agente** erre, poderá adivinhar novamente quem é a **Personagem**, sendo esta a última chance de continuar no jogo. Se o **Agente** errar, perderá seu distintivo, será rebaixado a Detetive podendo somente observar os personagens e se comunicar com outros **Agentes** ou Detetives.

F) Se uma **Personagem** for descoberta, deverá transformar-se em Fantasma, podendo apenas observar os outros jogadores. Não poderá mais ter casa ou carro.

- Caso o professor ache interessante e queira dificultar o jogo, poderá permitir que os Fantasmas sejam Espiões, disfarçando-se de **Agentes** para fingir ajudar outro **Agente**, mas confundindo e mentindo para salvar a descoberta de alguma **personagem** ainda em jogo.

G) Se um **Agente** acertar uma **Personagem**, poderá continuar jogando como **Agente** e ajudar outros **Agentes** a descobrirem outras **personagens** ou até mesmo avisar aos colegas que existe um Fantasma entre eles.

H) Ao final, se uma **Personagem** não for descoberta ou a acusarem de não interpretar o papel, deverá justificar com base em fatos e argumentar como interpretou o papel.

Quais regras não posso romper?

- Não sair do papel;
- Os **Agentes** não poderão interagir diretamente com a **Personagem**, podendo segui-la, mas sem questionar ou invadir sua respectiva casa. Regra adicional: Caso o professor veja necessidade, poderá pôr a regra de não fazer perguntas que possam ser respondidas somente com "yes" ou "I do" (ou o oposto). Estimulando nos alunos **Agentes** o desenvolvimento de melhores perguntas, enquanto nas **Personagens** melhores respostas;
- O professor deverá agir como um sistema de *feedback*, ressaltando a questão do estilo de perguntas e respostas, assim como observando se alguma **personagem** mente.

Punições

Por se tratar de um jogo, os que não seguem as regras poderão quebrar o círculo mágico nos quais todos os demais estão inseridos. Portanto, em caso de entendimento das regras e sua quebra, o aluno poderá receber uma das opções abaixo:

- Rebaixamento de cargo: De Agente a Detetive observador, de Personagem a Fantasma;
- Desqualificação: **Agentes e Personagens** que não cumprirem as regras serão banidos temporária ou permanentemente do servidor.

Recompensas

- Quando um Agente adivinhar corretamente qual é a **Personagem**, deverá receber um objeto no jogo (podendo ser um acessório que antes não era permitido usar), ilustrando sua habilidade investigativa;
- Quando uma Personagem for trocada por outra, rebaixa-se o Agente a Detetive observador e a Personagem receberá um objeto (podendo ser um acessório que antes não era permitido usar), ilustrando sua habilidade de interpretação;
- Fantasmas e Detetives não recebem recompensas.

Qual deveria ser a equipe vencedora?

- Caso o professor deseje estimular a competitividade, poderá afirmar que a equipe vencedora será a que mais tiver integrantes em suas “formas” máximas, ou seja, na equipe de Agentes, quantos Agentes existem (não contando com o Detetive observador). Na equipe das Personagens, quantas Personagens existem (não contando os Fantasmas).

Quando o jogo termina?

- O jogo termina quando os dois dias acabam. Ou, caso o professor deseje estender o período, deverá deixar claro a passagem de cada dia e o tempo limite aos jogadores.

Após a realização da atividade, o professor deverá incentivar a relação entre o ambiente de jogo e a cultura norte-americana, além de destacar pontos sobre como foi investigar e argumentar com base em fatos.

Critério de Avaliação:

A avaliação é formativa. Portanto, o professor, após a atividade, poderá dar o *feedback* sobre os aspectos principais da atividade, que são:

- Iniciativa para utilizar a Língua Inglesa nos diversos contextos durante a atividade;
- Trabalho em equipe.

RECURSOS:

- Aparelho com acesso à Internet (para cada usuário);
- Plataforma *Roblox* (Ambiente de jogo *Brookhaven*) e 100 *Roblox* (para acessar um servidor privado);
- *Discord* (caso a estratégia seja utilizada à distância);
- Papel e lápis.

REFERÊNCIAS

ROBLOX: <https://www.roblox.com>.

Acesso em 20 de ago. 2022

DISCORD: <https://discord.com>. Acesso em 20 de ago. 2022

Fonte: Criado pelas autoras.

Alguns pontos a serem destacados: ainda dentro da estratégia, há a possibilidade de que a lista de personagens sugeridos seja de algum livro, filme ou narrativa estudada anteriormente, interligando conhecimentos. A estratégia é gamificada, pois possui os seguintes aspectos: proporciona autonomia aos alunos, oferece recompensas e, o mais importante, é divertida. De forma ideal, sugere-se que a atividade seja realizada duas vezes com os mesmos alunos, para que assim todos tenham a possibilidade de estarem em ambos os papéis. Recomenda-se que se utilize o *Discord* para a troca oral em caso de uma aula à distância, pois assim o aluno poderá se inserir, posteriormente à aula, na comunidade do jogo, entrando em contato com materiais autênticos da língua.

Por último, lembrando que os nativos digitais dispõem de uma habilidade cognitiva que é a aprendizagem de forma não linear, é possível aplicar a estratégia exemplificada sem seguir a ordem de aula: exposição – prática – reflexão.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho buscou identificar quais características nos jogos fornecem subsídios para uma aprendizagem significativa da Língua Inglesa, como uma forma de adequar os recursos didáticos e metodologias aos alunos – nativos digitais. A fim de estabelecer parâmetros norteadores de análise e seleção, foram produzidos alguns quadros levando em conta o referencial teórico, bem como a popularidade e a aplicabilidade do jogo. Para tanto, foram selecionados três jogos em uma plataforma comercial popularmente usada, o *Roblox*.

Durante a análise dos jogos foi possível perceber que eles podem ser nomeados de “ambiente de jogos” por conta de suas características. Portanto, foi possível propor a aplicação do ambiente de jogo *Brookhaven* RP em uma estratégia didática que leva em consideração habilidades da BNCC, adequadas à faixa etária e ao ano escolar.

Cabe destacar que a estratégia didática foi sistematizada como um exemplo dentre as mais variadas possibilidades de utilização da plataforma *Roblox*, em junção com um sistema (narrativa) que propicia a apropriação de um ambiente de jogo para a criação de um jogo. Além disso, o sucesso, aqui entendido como aprendizagem significativa, dependerá de vários fatores, dentre eles, que o professor se aproprie do espaço, propondo um jogo dentro da estrutura do comercial. A pesquisa revelou a potência dos jogos nos processos de aprendizagem como recurso didático para uma aprendizagem significativa no ensino de Língua Inglesa, envolvendo a possibilidade de novas reflexões e de pesquisas aplicadas que verifiquem a eficácia do uso de jogos comerciais em sala de aula.

6. REFERÊNCIAS

- AUSUBEL, D. **Aquisição e retenção de conhecimentos: uma perspectiva cognitiva**. Lisboa: Plátano, 2013.
- ASSONI, A. **A competência comunicativa intercultural e o cinema contemporâneo no ensino de língua estrangeira**. 2017. 126 f. Dissertação (Mestrado em Letras) – Universidade Presbiteriana Mackenzie. São Paulo, 2017.
- BARNES, H. LOPES, A. Jogos e química: utilizando o jogo “e não sobrou ninguém” como recurso didático. **Trama Interdisciplinar**, São Paulo, v. 13, n. 1, p. 114-138, jan./jun. 2017. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.5935/2177-5672/trama.v13n1p114-138>. Acesso em: 01 ago. 2022.
- BOGDAN, R; BIKLEN, S. **Investigação Qualitativa em Educação**. 12ª ed. São Paulo: Porto Editora, 2013.

COSTA, L. **O que os jogos de entretenimento têm que os educativos não têm: 7 princípios básicos para projetar jogos educativos eficientes**. Rio de Janeiro: Editora PUC Rio, 2010.

EMERIQUE, L. **Jogos digitais em inglês: um estudo sobre a presença dos princípios dos “bons jogos” e dos princípios da aprendizagem de James Paul Gee**. 2009. 142 f. Dissertação (Mestrado em Estudos Linguísticos) – Faculdade de Letras da Universidade Federal de Minas Gerais. Belo Horizonte, 2009.

GEE, J. **Bons videogames e boa aprendizagem**. Perspectiva, Florianópolis, v. 27, n. 1, 2009. Disponível em: <https://doi.org/10.5007/2175-95X.2009v27n1p167>. Acesso em: 19 abr. 2021.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. 2ª ed. São Paulo: Perspectiva, 2019.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. 3ª ed. São Paulo: Editora 32, 2010.

LÜDKE, M; ANDRÉ, M. **Pesquisa em educação: abordagens qualitativas**. 2ª ed. Rio de Janeiro: E.P.U, 2018.

MCGONIGAL, J. **A realidade em jogo**. Rio de Janeiro: BestSeller, 2012.

MASINI, Elcie F. Salzano; MOREIRA, Marco Antonio. **Aprendizagem Significativa na Escola**. Curitiba: Crv, 2017.

MASINI, E. F. S.; MOREIRA, M.A. **Aprendizagem Significativa: condições para ocorrência & lacunas que levam a comprometimentos**. São Paulo: Vetor, 2008.

MOREIRA, M. **O que é afinal aprendizagem significativa**. Aula inaugural do Programa de Pós-Graduação em Ensino de Ciências Naturais, Instituto de Física, Universidade Federal do Mato Grosso, Cuiabá, MT, 23 de abril de 2010. Disponível em <http://moreira.if.ufrgs.br/oqueeafinal.pdf>. Acesso em 24. abr. 2021.

MURCIA, Juan Antonio Moreno *et al.* **Aprendizagem através do jogo**. Porto Alegre: Artmed, 2008. 173 p. Disponível em: <https://app.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788536314013/pageid/1>. Acesso em: 30 ago. 2021.

OLIVEIRA, L. A. **Métodos de ensino de inglês**. São Paulo: Parábola, 2014.

PRENSKY, M. **Aprendizagem baseada em Jogos Digitais**. São Paulo: Senac, 2012.

SILVA, J. R. R. D.; VARGAS, J. **A leitura em inglês como proposta de aprendizagem significativa na escola pública brasileira**. Revista Entreideias, v. 7, n.1, p. 23–40, 2018.

Contatos: sarahlyns.sis@gmail.com e analucia.souza@mackenzie.br