

# UNIVERSIDADE DO ESTADO DA BAHIA

Autorização Decreto nº 9237/86. DOU 18/07/96. Reconhecimento:  
Portaria 909/95, DOU 01/08-95

COLEGIADO DE LETRAS: LÍNGUA INGLESA E LITERATURAS

DCH - CAMPUS V  
Departamento  
de Ciências Humanas



**UNEB**  
UNIVERSIDADE DO  
ESTADO DA BAHIA

QIDSON DE MATOS CARQUEIJA

JOGOS DIGITAIS E APRENDIZAGEM DE LÍNGUA INGLESA

SANTO ANTÔNIO DE JESUS

2025

QIDSON DE MATOS CARQUEIJA

JOGOS DIGITAIS E APRENDIZAGEM DE LÍNGUA INGLESA  
MONOGRAFIA

Este trabalho consiste em uma Monografia e foi  
construído visando o cumprimento de requisitos  
para a obtenção do título de Licenciado em Letras:  
Língua Inglesa e Literaturas, pela Universidade do  
Estado da Bahia (UNEB) – *Campus V*.

Orientador: Prof. Dr. Adelino Pereira dos Santos

SANTO ANTÔNIO DE JESUS

2025

## FOLHA DE APROVAÇÃO

Trabalho de conclusão de curso aprovado por Banca Examinadora, em 14 de março de 2025, sendo avaliadores:

*Adelino Pereira dos Santos*

*Prof. Dr. Adelino Pereira dos Santos (Orientador)*  
UNEB

*Jamily Vasconcelos Caribé Souza*

*Profa. Dra. Jamily Vasconcelos Caribé Souza (Parecerista)*  
UNEB

*Tassila Ferreira Valle Guimarães*

*Profa. Ma. Tassila Ferreira Valle Guimarães (Parecerista)*  
UNEB

## **AGRADECIMENTOS**

Em primeiro lugar, agradeço a Deus por ter me permitido chegar até aqui e por ter me dado forças e saúde para continuar seguindo em frente, mesmo nos momentos mais difíceis durante todo o tempo que estive estudando.

Ao prof. Dr. Adelino Pereira dos Santos, meu orientador, agradeço pela paciência e por ter estado sempre disposto a ajudar. Pelos bons conselhos e pela forma como corrigia minhas escritas, sem causar nenhum tipo de desmotivação ou constrangimento.

Agradeço também a minha esposa Cris, pela compreensão e por estar sempre me motivando a continuar seguindo com meus objetivos, e também por ter tido a tranquilidade e paciência em escutar minhas conversas sobre meu curso e sobre meu trabalho de TCC.

Ao meu filho Akon, por ter tido a maturidade, apesar de ser ainda criança, de entender que eu não podia dedicar toda minha atenção para ele sempre que ele queria estar comigo, pois eu tinha que me concentrar nos estudos e trabalhar.

Aos meus irmãos, familiares e amigos que sempre estiveram torcendo pelo meu sucesso, mesmo não falando isso com palavras.

*“Quando a educação não é libertadora, o sonho do oprimido é ser o opressor” (Paulo Freire).*

## RESUMO

Este trabalho de conclusão de curso teve como objetivo fazer uma análise sobre como o uso de jogos digitais podem contribuir para o ensino-aprendizagem da língua inglesa em sala de aula e como professores e aprendizes podem se utilizar dos jogos e das tecnologias digitais para aprimorarem seus conhecimentos. Através desses recursos, professores podem desenvolver estratégias para tornar as aulas de língua inglesa mais interativas e dinâmicas. O objetivo deste estudo foi analisar como os jogos e as ferramentas digitais podem ser exploradas de maneira eficaz, seus pontos positivos e negativos para o aprendizado da língua inglesa. A metodologia utilizada foi a revisão bibliográfica, através da análise de pesquisas de dissertações de mestrados e uma tese de doutorado, todas focadas em estudos de casos que tinham o estudo de idiomas como ancoragem principal. Como resultado desta pesquisa, foi possível perceber que apesar de já existir uma grande variedade de conteúdo didático voltada para o ensino-aprendizagem da língua inglesa a partir dos jogos digitais, ainda há muito a ser feito quanto à forma como esses conteúdos são utilizados ou apresentados, seja por falha docente ou por falta de recursos adequados em sala de aula. Apesar disso, esta pesquisa tornou evidente a importância mais do que nunca dos jogos e tecnologias digitais na vida das pessoas, principalmente quando aprendizes da língua inglesa.

**Palavras-chaves:** jogos digitais; ensino-aprendizagem de língua inglesa; tecnologias digitais.

## **ABSTRACT**

This final project aimed to analyze how the use of digital games can contribute to English language teaching and learning in the classroom and how teachers and learners can utilize games and digital technologies to enhance their knowledge. Through these resources, teachers can develop strategies to make English language classes more interactive and dynamic. The objective of this study was to analyze how games and digital tools can be effectively explored, and their strengths and weaknesses for English language learning. The methodology used was a literature review, analyzing research from master's dissertations and a doctoral thesis, all focused on case studies that had language learning as their primary anchor. As a result of this research, it was possible to observe that although a wide variety of educational content already exists for English language teaching and learning through digital games, much remains to be done regarding how this content is used or presented, whether due to teacher failure or a lack of adequate resources in the classroom. Despite this, this research has made it clear that games and digital technologies are more important than ever in people's lives, especially when learning the English language.

**Keywords:** digital games; English language teaching and learning; digital technologies.

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO.....</b>	<b>09</b>
<b>2 ALGUMAS DAS TEORIAS QUE EXPLORAM OS PROCESSOS DE APRENDIZAGEM E AQUISIÇÃO DE UMA LÍNGUA ESTRANGEIRA.....</b>	<b>13</b>
<b>2.1 A Teoria Construtivista.....</b>	<b>13</b>
<b>2.2 Teoria Behaviorista.....</b>	<b>15</b>
<b>2.3 Aprendizagem e Aquisição segundo Krashen.....</b>	<b>16</b>
<b>3 FERRAMENTAS DIGITAIS E SUAS CONTRIBUIÇÕES PARA A APRENDIZAGEM DE UM NOVO IDIOMA.....</b>	<b>19</b>
<b>3.1 Como fazer um bom uso das tecnologias digitais.....</b>	<b>20</b>
<b>3.2 O uso de jogos digitais no aprendizado da língua inglesa.....</b>	<b>23</b>
<b>4 UTILIZANDO A MECÂNICA DA GAMEFICAÇÃO NO PROCESSO DO ENSINO-APRENDIZAGEM.....</b>	<b>26</b>
<b>4.1 Ferramentas para uso de jogos no ensino de língua inglesa.....</b>	<b>29</b>
<b>4.2 Jogos para o aprendizado da língua inglesa.....</b>	<b>30</b>
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>35</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>36</b>

## 1 INTRODUÇÃO

Observando a forma como meu filho de dez anos de idade tem aprendido e aprimorado seu conhecimento na língua inglesa, percebi que ele sempre que se depara com algum conteúdo nesse idioma, procura pesquisar e me questionar coisas a respeito do assunto, e em suas buscas por respostas ele aprendeu a escrever, ler, falar e compreender o inglês. Isso me fez observar também que o aprendizado dele é mais dinâmico quando ele está fazendo o que mais gosta de fazer, que é brincar em plataformas de jogos digitais. A partir dessas observações fica o seguinte questionamento: porque não dar oportunidades de se aprender fazendo o que está diretamente ligado ao interesse do aprendiz? Porque não procurar observar o que o aprendiz de língua inglesa tem interesse, e utilizar essas coisas na hora de facilitar o aprendizado?

Conforme descrito acima, meu filho tem feito uso, principalmente, de jogos digitais em servidores que disponibilizam grupos para jogadores que utilizam exclusivamente o inglês como idioma para se comunicarem dentro dos jogos, onde são direcionados para jogar num ambiente com conteúdo totalmente voltado para a essa língua. No caso do meu filho, ele gosta muito de jogar fazendo estorinhas, as quais os *players* chamam de RP, e na qual, a depender do jogo, o jogador pode mudar seu personagem, atribuindo a esse, diversas possibilidades de características físicas, o que torna o jogo ainda mais dinâmico e interessante.

Existem também jogos onde os personagens são animais das mais variadas espécies do reino animal e essa é só mais uma opção da vasta gama de possibilidades que as plataformas gamificadas oferecem para seus usuários. Todo esse mundo digital disponível no ambiente da web tem uma importância muito relevante quando se trata da aprendizagem de um idioma, pois é muito mais prazeroso aprender algo fazendo o que se gosta, do que fazendo coisas que não estão diretamente voltadas para o interesse pessoal da pessoa que está estudando.

Foi com base nesse modo como meu filho aprendeu a língua inglesa que resolvi buscar respostas para as seguintes perguntas problemas que servirão como ponto de partida para a produção do meu trabalho de conclusão de curso (TCC): Como os jogos digitais podem contribuir para a aprendizagem autônoma da língua inglesa? Quais são os principais fatores que colocam as TDICS e os jogos digitais como importantes ferramentas para melhorar a aprendizagem da língua inglesa em sala de aula? Os jogos

digitais podem realmente oferecer para as crianças e adultos, uma oportunidade para o aprendizado da língua Inglesa?

Esta pesquisa tem como objetivo geral investigar como os jogos digitais podem contribuir para aprendizagem da língua inglesa em sala de aula e como objetivo específico analisar livros, dissertações e teses que abordam as questões relacionadas à aprendizagem da língua inglesa através dos jogos e das ferramentas digitais disponibilizadas no ambiente da Web e que estão incluídas nas chamadas TDICs (Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação). Ao analisar essas abordagens, essa pesquisa visa observar quais são os fatores positivos e negativos para o aprendiz com relação ao uso dessas ferramentas digitais e como um uso adequado, orientado por um professor pode amenizar possíveis danos colaterais para o aprendiz, sem diminuir o nível de aquisição da língua estudada.

Como justificativa os resultados desta pesquisa poderão servir para auxiliar professores a refletir e orientar de maneira adequada os alunos que ficam testando diversos recursos digitais, muitas vezes sem uma indicação consistente, e de modo aleatório, o que faz com que os mesmos acabem perdendo muito tempo na procura de um recurso digital adequado e sem uma base fundamentada, conforme este trabalho pretende apresentar.

A metodologia de pesquisa utilizada foi a revisão bibliografia onde busquei através de exaustivas leituras extrair o máximo de conteúdo relevante com o objetivo de produzir uma monografia que apresentasse um alto nível de relevância. Esta pesquisa está dividida em três capítulos e suas seções, sendo três seções para o primeiro capítulo e duas seções para os capítulos seguintes, os quais abordam questões pertinentes ao ensino-aprendizagem a partir do uso de jogos e ferramentas digitais e também suas contribuições para o aprendizado da língua inglesa.

No capítulo 2 é trazido algumas das principais teorias que estudam como ocorrem os processos de desenvolvimento da aprendizagem e aquisição de uma língua estrangeira por um aprendiz. Nesse capítulo são apresentadas as teorias construtivistas, que apresentam um formato de ensino-aprendizagem onde a criança é o personagem principal no processo de construção do próprio conhecimento, nela o professor deve atuar como um mediador e não como o personagem principal nesse processo.

Também é apresentado a teoria behaviorista que prega que o comportamento humano e o comportamento animal podem ser objeto de estudos de observações e que a

repetição é o que irá moldar o indivíduo para que esse atinja uma perfeição no que está aprendendo até que haja a completa ausência de erros.

Na sequência é apresentada a seção 2.3 abordando os estudos e pesquisas relacionadas à aprendizagem e aquisição de uma segunda língua e que tem o norte-americano Stephen Krashen como um dos maiores contribuintes e influenciadores quando o assunto é entender como as crianças aprendem ou adquirem uma língua estrangeira. Essa seção traz um pouco sobre as cinco hipóteses de Krashen, nas quais o linguista tem sua teoria fundamentada e através das quais busca analisar e esclarecer quais são os caminhos que levam um indivíduo à aquisição de um novo idioma.

O terceiro capítulo fala sobre as ferramentas digitais e suas contribuições para a aprendizagem. São apresentadas informações com referências de autores renomados, estudiosos do assunto ensino-aprendizagem de um novo idioma, que dizem que é possível sim o aprendizado não só de um, mas de vários idiomas, através do uso das ferramentas digitais. A seção 3.1 aborda sobre a chegada das tecnologias na vida das pessoas e principalmente no ensino-aprendizagem e como é possível fazer um bom uso das mesmas, as quais estão facilmente disponíveis no nosso dia a dia.

A seção 3.2, discorre sobre o uso dos jogos digitais no ensino-aprendizagem, apresentando algumas referências de estudiosos desse assunto e fazendo também uma relação da hipótese do filtro afetivo de Krashen, com a forma como as pessoas lidam com os jogos e como se comportam durante o uso dos mesmos. Nessa hipótese o teórico diz que quanto mais um indivíduo está preso aos seus anseios, seus medos, angústias, mais exposto este estará a suas emoções, o que acontece na contramão de tudo quando essas emoções ficam de lado para dar lugar a momentos de descontração quando o indivíduo acaba dando espaço para uma absorção mais natural, ocorrendo assim o que Krashen chama de uma aquisição espontânea.

No capítulo 4 é abordado a questão da utilização da mecânica da gamificação no processo do ensino-aprendizagem no qual é apresentado uma noção básica de como os mecanismos gamificados são desenvolvidos para dar às plataformas de games as características que irão torná-las gamificadas pois, só assim um jogo é capaz de proporcionar ao jogador as atividades cognitivas ideais para uma aquisição relaxante e proveitosa.

Seção 4.1 apresenta algumas ferramentas que podem ser utilizadas para auxiliar professores da língua inglesa na elaboração de atividades gamificadas e que podem ser

acessadas remotamente pelos alunos, para a prática da língua, o que dá a oportunidade de o aprendiz responder as atividades ao mesmo tempo em que se diverte jogando. Na seção 4.2 são apresentados alguns jogos que trabalham as quatro habilidades linguísticas e que podem ser facilmente utilizados por professores e aprendizes.

## **2 ALGUMAS DAS PRINCIPAIS TEORIAS QUE EXPLORAM OS PROCESSOS DE APRENDIZAGEM E AQUISIÇÃO DE UMA LÍNGUA ESTRANGEIRA**

Existem muitas teorias no campo da aprendizagem e da pedagogia, e nesta seção irei fazer uma breve, porém importante abordagem sobre algumas dessas principais teorias e seus principais teóricos. Primeiramente falarei da teoria construtivista e behaviorista e na sequência trarei um pouco do teórico Stephen Krashen, linguista e educador norte-americano que teve um papel muito importante no campo da linguística, influenciando vários estudos relacionados à aquisição de uma (LE) língua estrangeira. A teoria de Krashen é fundamentada em cinco hipóteses que buscam encontrar respostas que expliquem como se dá o processo de aquisição de uma língua estrangeira.

Há muitos séculos que são desenvolvidas pesquisas que buscam compreender como as crianças aprendem, quais os mecanismos que levam as mesmas a uma aprendizagem e como isso ocorre em cada indivíduo. A partir dessa linha de pesquisa, todos os estudos direcionados a essa compreensão buscam explicar através das teorias de teóricos como Piaget, Vygotsky, Dewey e Montessori e o behaviorista Skinner, como o processo de aprendizagem e aquisição de uma língua estrangeira ocorre em uma criança, e como isso está diretamente ligado à forma com que a mesma está inserida no meio em que vive.

Como exemplo temos as pessoas com quem a criança convive, a naturalidade com que esse convívio oferece oportunidades para que a criança absorva e explore as diversas possibilidades ao testarem o que foi aprendido, e como o perfil psicológico e os aspectos sócio culturais podem influenciar positiva ou negativamente no processo do ensino-aprendizagem da criança. Dessa forma com base nos estudos desses teóricos é possível traçar um caminho que leve a uma possível compreensão dos processos de aprendizagem e aquisição no campo da pedagogia.

### **2.1 Teoria Construtivista**

Essa teoria apresenta um formato de ensino-aprendizagem onde a criança é o personagem principal no processo de construção do próprio conhecimento, nela o professor deve atuar como um mediador e não como o personagem principal nesse processo.

[...] Dewey, nos Estados Unidos, e Montessori e Piaget, na Europa, representam o Movimento da Educação Progressiva. Nesse movimento, o processo de ensino-aprendizagem na escola deve envolver materiais da vida real dos alunos e experiências tidas fora do universo escolar (Mooney, 2013, apud; Levay; Paula Bastos, p. 25, 2015).

Dessa forma a teoria construtivista tem como objetivo levar o aprendiz a experimentar situações do cotidiano, onde os mesmos irão vivenciar a experiência e não apenas um faz de conta, pois nessa condição esse indivíduo terá a oportunidade de aprender na prática, ao passo que chega a resolução de problemas, o que lhe dará maior confiança para atuar na vida real como protagonista dos seus próprios atos e não meros espectadores.

[...] Desse modo, devem ser oportunizados a construir conhecimento por meio de conexões entre os conhecimentos prévios e novos, principalmente por meio de resolução de problemas, deixando de ser agentes passivos e receptores de informações. Nesse cenário, o professor assume o papel de facilitador, o que potencializa a criança como agente na construção do aprendizado.” (Levay; Paula Bastos, p. 25, 2015).

Levay (2015) também cita Vygotsky como um dos defensores da educação onde o foco é a criança, e que o aprendiz deve estar no centro das ações que o professor realiza, ela também apresenta um perfil do aprendiz segundo o construtivismo de Vygotsky apontando o mesmo com comportamentos ativos através de iniciativas que o torna capacitado a construir seu próprio conhecimento a partir de suas próprias conclusões.

Portanto, segundo a teoria construtivista, um indivíduo tem maior facilidade em aprender quando está exposto a um ambiente com pessoas mais experientes ou igualmente experiente a ele, e que quanto mais fonte de informações o mesmo estiver exposto, conseqüentemente maior será seu potencial de construção de conhecimento.

A teoria construtivista tem, portanto, seu foco no aprendiz no que diz respeito ao seu comportamento, no qual o professor deverá realizar tarefas que estejam diretamente ligadas aos interesses do aprendiz e deverá proporcionar situações que levem o mesmo a utilizações da língua que está sendo aprendida, fazendo com que este saia de sua zona de conforto ao colocar em prática a mesma, tudo isso dentro da perspectiva comunicativa do ensino-aprendizagem de línguas. Dessa forma é preciso que o professor crie condições que coloque o aprendiz, diante de um ambiente em que o aluno possa tanto falar, quanto ouvir seus colegas, e assim errando e acertando, o aluno será capaz de produzir linguagem.

Diante disso é pertinente falar sobre a importância da Zona de Desenvolvimento Proximal de Vygotsky que foi uma das maiores contribuições do sócio-construtivismo, conhecida como ZDP e que aborda inferências relevantes a respeito da importância da interação social para a construção do conhecimento e desenvolvimento de um indivíduo.

[...] Estudos embasados no trabalho Vygotskyano dão suporte à visão de que o desenvolvimento depende da atuação, da interação social com um par mais experiente que possui uma compreensão diferente da tarefa (Fawcett; Garton, 2005 apud, Figueiredo ET AL, 2014. apud; Levay; Paula Bastos, p. 26, 2015).

Ainda segundo a teoria de Vygotsky existem várias janelas de aprendizagem, e para o teórico cada aprendiz tem sua própria janela e este fator deverá ser levado em consideração quando o professor no exercício de sua função, for aplicar uma atividade, onde levando em conta o fato da existência das janelas deverão criar oportunidades de aprendizagem para o perfil de cada aluno.

## **2.2 Teoria Behaviorista**

A teoria behaviorista segue na contramão dos princípios da teoria construtivista, pois enquanto o construtivismo prega a construção do conhecimento do indivíduo através das experiências vivenciadas e adquiridas no convívio social, o behaviorismo prega que o comportamento humano e o comportamento animal podem ser objeto de estudos de observações e que a repetição é o que irá moldar o indivíduo para que esse atinja uma perfeição no que está aprendendo até que haja a completa ausência de erros. “[...] O behaviorismo surgiu do trabalho do teórico Skinner (1957). Os behavioristas acreditam que a imitação e a prática são processos primordiais no desenvolvimento da linguagem a qual é vista como um comportamento condicionado. (Levay; Paula Bastos, p. 27, 2015)”.

Essa teoria tem origem nas pesquisas do psicólogo John Watson que criou seus princípios baseado no chamado behaviorismo metodológico e que se inspirou nos estudos de Ivan Pavlov, o qual desenvolveu experimentos com animais. Waltson também desenvolveu uma pesquisa que ficou conhecida como o experimento do menino Albert, onde um bebê de nove meses que o estudioso pegou em um orfanato foi submetido a vários testes com o objetivo de estudar o comportamento do bebê nas diferentes situações as quais esse foi submetido.

Este estudo é muito criticado até hoje no meio científico, porém não se pode negar que trouxe muita contribuição para a psicologia e psicanálise, pois graças a Waltson muitos estudos puderam ser aprimorados até os dias atuais, e foi justamente com base nos

estudos de John Watson, que Skinner desenvolveu sua teoria behaviorista radical, fundamentada nas premissas de que o indivíduo precisa ser condicionado, moldado conforme parâmetros psicológicos que o fará desempenhar ações conforme foi condicionado.

### **2.3 Aprendizagem e Aquisição segundo Krashen**

Os estudos e pesquisas relacionados a aprendizagem e aquisição de uma segunda língua tem o norte-americano Stephen Krashen como um dos maiores contribuintes e influenciadores quando o assunto é entender como as crianças aprendem ou adquirem uma língua estrangeira. O linguista tem sua teoria fundamentada em cinco hipóteses, através das quais busca analisar e esclarecer quais são os caminhos que levam um indivíduo à aquisição de um novo idioma.

Em sua primeira hipótese o linguista tem como objetivo diferenciar aprendizagem de aquisição e quando se trata de aprendizagem e aquisição de uma segunda língua, deve-se primeiramente compreender como esses processos tomam forma. Para tanto trarei aqui o conceito de aprendizagem e aquisição segundo Krashen (1977, p.143, apud, Mileski e Santos) que diz que o conhecimento linguístico resulta de dois processos: a aquisição e a aprendizagem.

Segundo Krashen, a aquisição ocorre através de um processo subconsciente onde a internalização de uma língua ocorre de modo natural, e esse processo natural de internalização ocorre tipicamente em crianças, pois as crianças diferentemente dos adultos comumente se utilizam de recursos presentes no cotidiano, tais como: brincadeiras e situações nas quais costumam desenvolver suas criatividade e com a ajuda desses estímulos, acabam por internalizar estrutura e contextos culturais de uma determinada língua em que se encontra utilizando. Tudo isso de forma inconsciente e natural, portanto a aquisição é um processo de internalização que ocorre de maneira natural e inconsciente.

Ainda conforme Krashen, (1977, p. 145, apud, Mileski e Santos, 2011) a aprendizagem é um processo consciente característico de internalização formal da linguagem, que implica em feedback, correção de erros e aplicação de regras. Portanto, podemos observar que, enquanto a aquisição é um processo de internalização de uma língua, de forma natural, o que é típico das crianças, a aprendizagem é algo consciente que se desenvolve conscientemente e é geralmente fruto de um processo formal comum aos adultos, que se encontram numa situação formal de aprendizagem.

Segundo Levay (2015), Krashen em sua segunda hipótese defende que sempre existe uma ordem natural através da qual a aquisição de uma língua estrangeira ocorrerá, ordem essa que é previsível, mas para o linguista isso não quer dizer que esse processo se dá do mesmo jeito que acontece na aquisição da língua materna. Segundo essa ordem natural as coisas aconteceriam primeiramente com o indivíduo aprendendo a receber as informações que ouve ou ler e após a internalização dessas informações, esse indivíduo passa a produzir informações através da fala e da escrita e dessa maneira a sequência dessa ordem seria primeiro ouvir, segundo lê e depois escrever.

A terceira hipótese de Krashen é a hipótese do insumo, e segundo Levay (2015) esta é a hipótese que dá suporte à teoria anterior e onde todo trabalho do teórico costuma estar estruturado. Também chamada de the input hypothesis, essa teoria estabelece que um indivíduo precisa estar exposto a vários tipos de mensagens, essas são chamadas de insumos, as quais deverão ser compreensíveis e estar em um nível de complexidade mais elevado que o conhecimento do aprendiz, mas não muito elevado, estes insumos devem, por exemplo, acrescentar algo a mais no repertório do aprendiz. “[...] Dessa forma, recebendo o insumo (i) mais 1, o aluno passará do estágio de linguagem recebida para linguagem adquirida. (Levay; Paula Bastos, p. 24, 2015)”.

A quarta hipótese do linguista é a hipótese do monitor na qual, segundo Levay (2015), Krashen determina uma possível relação entre aprendizagem e aquisição. Segundo o teórico, “[...] o aprendiz desenvolve um monitor que serve como meio de disciplinar sua produção de linguagem... (Levay; Paula Bastos, p. 24, 2015)” e para o autor a função da aprendizagem serviria apenas para isso, deixar o aprendiz ciente das regras (monitor) pois, para ele a aprendizagem só será possível se houver um entendimento das regras por parte do aprendiz, pois assim poderá ser feita uma auto-correção pelo o aprendiz.

A quinta hipótese de Krashen é a hipótese do filtro afetivo, nela segundo o autor, todas as mensagens (insumo) que o aprendiz recebe, passa primeiramente por uma espécie de barreira antes de serem internalizadas, as quais ele chama de filtro afetivo e que determinará o nível de complexidade em que o indivíduo irá absorver as informações recebidas. Esse filtro está relacionado com a parte emocional do aprendiz, pois para o autor os conflitos internos do indivíduo, suas necessidades, seus medos, seus anseios, podem interferir na motivação quando se trate da aquisição de uma língua,

[...] um número de variáveis afetivas tem um papel facilitador na aquisição de uma língua estrangeira. Estas variáveis afetivas incluem: motivação, autoconfiança e ansiedade. Aprendizes motivados, confiantes e com baixa ansiedade tendem a ser bem sucedidos no processo de aquisição de uma outra língua. (Levay; Paula Bastos, p. 24, 2015).

Portanto, nessa quinta e última hipótese de Krashen fica evidente que as emoções têm também um papel muito importante quando, o que está em questão é o processo de ensino aprendizagem pois como se pode observar na hipótese do filtro afetivo, as emoções do aprendiz são fatores que um professor não deverá ignorar em seus alunos visto que a percepção de identificar essas emoções que farão com que bons resultados sejam atingidos no decorrer dos processos ensino-pedagógicos.

### **3 FERRAMENTAS DIGITAIS E SUAS CONTRIBUIÇÕES PARA A APRENDIZAGEM DE UM NOVO IDIOMA**

Com o advento das novas tecnologias, presentes cada vez mais no dia a dia das pessoas, não há como não fazer uso das ferramentas digitais que estão disponíveis e ao alcance da maioria dos habitantes do nosso planeta, o que torna estas ferramentas tecnológicas muitas vezes, algo indispensável para que muitas atividades diárias no ambiente de trabalho ou de seus lares sejam realizadas.

Os exemplos do uso de ferramentas digitais podem ser vistos em todas as camadas sociais e isso independe do grau de instrução das pessoas que as utilizam, haja vista que não são raros os casos de pessoas analfabetas que usam ferramentas digitais mesmo sem saber ler ou escrever como é o caso do uso dos telefones celulares. Esses aparelhos telefônicos portáteis são responsáveis por conectar pessoas do mundo inteiro, diminuindo as distâncias entre os diversos pontos dos continentes do nosso planeta, e como já foi dito anteriormente, independentemente do nível de estudo das pessoas, pois os mesmos estão cada vez mais, facilitando a forma de interação com seus usuários, através de suas atualizações de aplicativos que visam tornar essa interação mais intuitiva.

Quando se fala em ferramentas digitais é preciso levar em conta portanto o fato de que não só os aparelhos físicos, como celulares, tablets e notebooks, entre outros, mas também os aplicativos que estão instalados neles, juntamente com a internet que é o principal recurso tecnológico que permite o acesso a uma infinidade de informações em tempo real, conectando o mundo e disponibilizando conteúdos, como notícias, artigos científicos, entretenimento e uma enorme rede de dados que estão à distância de um simples toque.

[...] Se os discentes já vivem na cultura digital, muitos acessam a internet para o lazer, participam de redes sociais, como Instagram, Tiktok, Facebook, por que não aproveitar essa pré-disposição para o aprendizado de uma língua? (Kersch, Doroteia; Martins, Ana; Santos, Gabriela; p.133, 2022),

Segundo essas autoras, é possível a aprendizagem de uma língua através desses recursos digitais sim, na verdade é possível o aprendizado não só de um idioma, mas de vários, pois se forem utilizados da maneira correta, poderão facilitar a compreensão de informações que selecionadas e identificadas através de fontes confiáveis, farão uma grande diferença durante seu uso.

Porém, em muitos casos é interessante que haja um auxílio de alguém que possa dar orientações para que o aprendiz possa compreender determinadas complexidades inerentes ao estudo de um novo idioma, e assim o mesmo consiga um feedback sobre seu desempenho, isso irá contribuir de maneira satisfatória e dará uma maior confiança ao aprendiz através dessas ferramentas digitais.

### **3.1 Como Fazer um bom uso das tecnologias digitais**

A humanidade passou milhares de anos num processo evolutivo que parecia andar a passos lentos, talvez devido às disputas territoriais e a incansável busca que o homem tem pelo poder, o que o tem levado à sua autodestruição e do planeta também.

Apesar de todos os desserviços causados ao processo evolutivo humano com a revolução industrial, o mundo entra numa nova fase da humanidade, que foi marcada por uma espécie de alavancagem no processo da evolução tecnológica chegando nos dias de hoje com um universo de possibilidades que permite o uso de tecnologias como inteligências artificiais em diversos setores da sociedade, o que tem tornado possível solucionar problemas e aprimorar conhecimentos em diversas áreas.

Souza (2020) relata em sua dissertação de mestrado, que os anos cinquenta e sessenta do século XX, foi o um período onde ocorreu uma intensa atividade de pesquisa no que se refere à utilização dos meios de comunicação midiática chamados por ela de comunicação de massa, nos quais cita como exemplo os jornais, revistas, rádios e televisão, sendo utilizados segundo a pesquisadora, como forma de otimizar os processos de ensino e aprendizagem em diferentes contextos. “[...] Nos anos sessenta surgiu o ensino assistido por computador, que consistia em usar máquinas para proporcionar aprendizagens baseadas no neocondutismo (pergunta-resposta-estímulo) (CARVALHO, 2012; apud, Souza; Eliete Regina, p. 18, 2020).”

[...] Prosseguindo, observa Carvalho (2012) que nos anos oitenta iniciaram pesquisas sobre a utilização de certos meios no âmbito educativo, assinalando a importância de considerar, no ensino formal, diferentes suportes de armazenamento, tratamento e acesso à informação que modelam a cognição dos indivíduos quando se tornam parte de seu universo cotidiano de socialização. A maioria dessas pesquisas concluiu que é necessário utilizar um conjunto diversificado de recursos nos processos de ensino-aprendizagem para

avançar a um desenvolvimento integral dos alunos e atender a diversidade do público-alvo da tarefa educativa. (Souza; Eliete Regina, p. 18, 2020).

Dessa forma, vendo como as tecnologias passaram a estar presentes no dia a dia das pessoas, seria um desperdício não tentar usá-las da melhor maneira possível. Um bom exemplo de uso seria transformar uma aula tradicional em algo mais dinâmico, que entretenha os alunos, mas que acima de tudo faça com que os aprendizes reflitam sobre o conteúdo em questão que precisa ser aprendido para que, com o auxílio do professor, consigam buscar os meios que os ajudarão a construir os seus próprios conhecimentos.

Com tudo isso é importante lembrar que nenhuma tecnologia deve substituir o professor em sala de aula já que,

[...]o uso da tecnologia não pretende substituir nem emular os processos de ensino tradicional, mas sim criar espaços (entornos) para fomentar os processos de comunicação e construção da aprendizagem. Nestes entornos de aprendizagem, professor e alunos desempenham papéis diferentes dos tradicionais (Souza; Eliete Regina, p. 21, 2020).

Com o grande avanço tecnológico em relação à história da humanidade no qual o mundo vive hoje, e no qual muitas pessoas talvez jamais tenham imaginado vivenciar, onde muitas coisas que é possível ver e utilizar hoje, e que antes só era possível ver nos filmes de ficção científica e agora já é realidade, tornou-se possível ver, utilizar e fazer parte da construção dessas tecnologias, graças ao desenvolvimento tecnológico digital, que juntamente com seus diversos mecanismos vem sendo difundido e utilizado no dia a dia das pessoas, seja para entretenimento, trabalho, educação e ciências e nas diversas formas de usos aos quais podem ser facilmente utilizadas.

Com tudo isso é preciso que se tenha o cuidado de fazer um bom uso das tecnologias presentes em nosso dia a dia, para que estas não passem despercebidas diante de nossos olhos sem que sejam notadas por nós. É preciso que se tenha uma espécie de sensibilidade para notar e enxergar além das funcionalidades que estão sendo apresentadas a nós, para tirarmos bons frutos e assim alimentarmos nossos conhecimentos e podermos compartilhar esses conhecimentos e essas tecnologias com novos aprendizes, os quais serão novos multiplicadores de conhecimento. Sendo assim, os jogos acabam sendo um atalho muito interessante para conduzir um aprendiz na caminhada do processo

de aquisição e aprendizagem de um novo idioma, visto que os jogos agregam valores técnicos que envolvem um público que passa por várias idades e camadas sociais.

[...] Um jogo se estrutura em um contexto em que os jogadores procuram alcançar as metas propostas, tendo em vista um objetivo final, a vitória. Portanto, deve se respeitar o conjunto de regras impostos a esse ambiente: o não cumprimento de tais regras ocasiona a perda ou alguma punição do jogo. Os jogos se desenvolvem em modo single player (um jogador atuando sozinho) ou multiplayer (dois ou mais jogadores agindo em colaboração ou equipes de jogadores competindo entre si). Os jogos são interativos e motivadores, por exemplo, jogar um jogo resulta em uma série de eventos decorrentes de uma narrativa, e trazem emoções, prazeres e desafios únicos para a leitura dessa narrativa (Oliveira; Larissa Francine, p. 36, 2023).

É mais que pertinente aproveitar o intenso convívio, que as crianças e os jovens nascidos na era da tecnologia têm, para tentar buscar meios propícios que tenham como objetivo despertar um maior interesse desses aprendizes na hora de aprender.

[...] Uma definição mais convencional diria que um jogo é um contexto com regras entre adversários tentando alcançar objetivos". Logo, jogos possuem potencial educacional, além de engajar, permitem que os jogadores façam testes em um ambiente artificial e despertem neles o esforço constante de melhorarem (Gee, 2003 apud Misfeldt, 2015, apud, Oliveira; Larissa Francine, p. 37, 2023).

Portanto, é preciso que os professores estejam atentos as novas tendências no mundo da tecnologia e como utilizá-las a seu favor, sem perder de vista que essas funcionalidades devem ser apenas um instrumento de apoio e que é preciso estar sempre buscando aprender como as utilizar sem perder seu foco principal, que é o planejamento para uma aula onde o professor não se torne apenas mais um, mas que seja um coadjuvante no processo do ensino aprendizagem como é o esperado que seja.

### 3.2 O uso de jogos digitais no aprendizado da língua inglesa

Não é novidade que os jogos digitais tem se tornado cada vez mais presentes na vida das pessoas e em especial na vida das crianças e dos jovens. Todos os dias são lançados e atualizados uma enorme quantidade de jogos digitais, os quais trazem consigo os mais diversos recursos tecnológicos, com tecnologia de última geração onde a diversão é garantida. Os desenvolvedores buscam se especializarem a todo momento para entregar atualizações dos jogos para seu público, o qual costuma ser muito exigente quanto à qualidade dos mesmos. Portanto não é novidade que os jogos atraem e proporcionam momentos de entretenimentos para quem faz uso deles.

[...] Para Collantes (2013), os jogos são capazes de promover contextos lúdicos e ficcionais na forma de narrativas que favorecem o processo de geração e relação com o conhecimento. Logo, observando as potencialidades do uso de jogos nos mais diversos tipos de atividades, explorar esse aspecto na educação se faz pertinente para o desenvolvimento deste trabalho. (Montanher; Renato Cristiano, 2021, p. 16).

Por este motivo que é interessante que os métodos utilizados no ensino aprendizagem não fiquem à parte dessa oportunidade que os jogos digitais podem proporcionar quando o assunto é buscar formas de atrair a atenção do aprendiz para que este se sinta cada vez mais descontraído e conseqüentemente mais susceptível à absorção de novos insumos (conteúdos).

[...] No que diz respeito ao aprendizado de uma língua estrangeira, algumas habilidades são requeridas e os jogos digitais possibilitam o desenvolvimento dessas habilidades (Damasceno, 2008). Ishida et al. (2012) defendem que, com os recursos de celulares, computadores, tablets, televisores, as crianças estão constantemente imersas em um mundo de simulação. Assim, práticas que utilizam os jogos digitais atendem ao seu perfil e se configuram como instrumentos que podem potencializar a aprendizagem de uma língua estrangeira. (Levay; Paula Bastos, 2015, p. 46 e 47).

Nesse ponto é pertinente lembrar que a teoria de Krashen que trata da hipótese do filtro afetivo merece uma devida atenção, pois nessa teoria o teórico diz que quanto mais um indivíduo está preso aos seus anseios, seus medos, angústias, mais exposto este estará a suas emoções, o que acontece na contramão de tudo quando essas emoções ficam de lado para dar lugar a momentos de descontração onde o indivíduo acaba dando espaço

para uma absorção mais natural, ocorrendo assim o que Krashen chama de uma aquisição espontânea.

[...] a hipótese é a do filtro afetivo (*affective filter hypothesis*), defendido pelo autor como o primeiro obstáculo com o qual o insumo se depara antes de ser processado e internalizado. O filtro afetivo parte do processo interno no qual se configuram os estados emocionais, as atitudes, as necessidades, a motivação do aprendiz ao aprender uma língua. (Levy; Paula Bastos, p. 24, 2015).

Com tudo isso fica a evidente necessidade de adequação dos recursos tecnológicos como jogos digitais, na sala de aula para que o professor de língua inglesa através desses recursos consiga fazer com que sua aula fique mais descontraída e empolgante para, assim quem sabe, conseguir promover um ambiente mais favorável para aplicação de um conteúdo didático o mais próximo possível do desejado pelos aprendizes, pois cada vez mais esses aprendizes se tornam exigentes quando o assunto é assistir uma determinada aula.

A pandemia da covid 19 foi algo que mexeu com a vida de muitas pessoas em todo o mundo, nos diversos aspectos possíveis, e no quesito educação não foi diferente mesmo com toda destruição que a doença causou ao redor do mundo, a rotina de ensino aprendizagem teve que continuar, e isso fez com os educadores cada um em sua área, porém todos com o mesmo objetivo, educar, tivessem que mudar suas rotinas de vida e inserir em suas aulas os recursos tecnológicos para a partir de então passar a dar aulas interativas online através da tela de um computador, tablet ou celular. Tudo isso caiu de repente na vida das pessoas e foi necessário que os educadores buscassem se adequar à necessidade do momento, fazendo com que surgisse uma nova forma de lecionar, o que forçou muitos que estavam e ainda estão presos aos métodos tradicionais e atrasados de ensino, a repensarem suas metodologias.

A pandemia do covid 19 passou, mas as aulas não serão mais as mesmas, os educadores não serão mais os mesmos nem tampouco os alunos, os quais podem não mais aceitar os métodos tradicionais e muitas vezes ultrapassados que são insistentemente seguidos por alguns educadores que não aceitam que uma mudança é realmente necessária, pois as crianças e os jovens dos tempos atuais parecem não estarem dispostos a aceitar um formato de sala de aula que segue um padrão centenário criado em outros tempos, onde as necessidades eram outras e os recursos eram restritos. Portanto é

indispensável que as universidades busquem formar educadores que tenham uma educação transformadora no que diz respeito à uma nova metodologia pedagógica voltadas para as necessidades das crianças e jovens da geração tecnológica.

Há alguns anos atrás para se fazer uma pesquisa bibliográfica era preciso ir em mais de uma biblioteca, isso quando era possível encontrar uma, pois nem todas as cidades ou escolas dispunham de uma, e quando era possível encontrar um livro, muitas vezes eram em pouquíssimos números. No entanto hoje a popularização da internet tem facilitado a vida de quem busca aprimorar seus conhecimentos, um exemplo claro é a ferramenta de pesquisa Google, uma das mais utilizadas no mundo, a qual dispõe de uma infinidade de informações que estão ao alcance de um simples toque ou muitas vezes é só fazer uma pesquisa de voz para ter seu resultado em segundos.

Portanto faz-se necessário que novas metodologias no ensino aprendizagem não demorem a fundir-se com as novas tecnologias que têm roubado as atenções das crianças, jovens e adultos nos tempos atuais.

#### 4 UTILIZANDO A MECÂNICA DA GAMEFICAÇÃO NO PROCESSO DO ENSINO-APRENDIZAGEM

Em sua tese de doutorado, o pesquisador Quadros (2016), apresenta uma breve história sobre o que é gameficação e como esse termo surgiu, ganhando adeptos pelo mundo a fora. Segundo ele, a gameficação surge com a intensão de: fazer do trabalho e das atividades do dia a dia das pessoas algo que tivesse um formato de jogo. “[...]Herger (2014) fez uma busca sobre a história da gamificação e encontrou em James P. Carse, professor emérito da Universidade de Nova Iorque e escritor, uma das primeiras propostas de conduzir a vida como se fosse um jogo. (Quadros; Gerson Bruno Forgiarini, p. 26, 2016).” A gameficação seria, segundo Quadros, um conjunto de designs, critérios e funcionalidades que tornam os jogos mais interessantes e jogáveis.

Ainda segundo Quadros (2016), o autor Carse (1986) afirma que o jogo pode ser finito ou infinito, isso dependerá se o propósito é respectivamente vencer ou continuar jogando e a partir desse ponto de vista é possível estabelecer parâmetros para saber o quanto uma pessoa pode ser influenciada pelo jogo e identificar as características dos jogadores. Em sua pesquisa é possível perceber também que existe alguns fatores que fazem parte das características que são indispensáveis para que haja uma boa utilização de um jogo quando o objetivo é aplica-lo com a função de atingir um resultado satisfatório em sala de aula, pois são essas características que farão com que os aprendizes se mantenham no foco, o que acarretará em um bom resultado final.

Quadros cita os autores Zicherman e Cunningham (2011) que fazem uma relação dessas características do jogo com uma economia virtual onde quatro itens são fundamentais:

[...] trata-se de uma economia virtual, baseada basicamente em quatro itens: a) rankings, b) pontos, c) níveis e d) desafios. A utilização de um ranking, por exemplo, serve para comparar a posição dos jogadores, assim como os níveis que indicam uma evolução dentro de uma escala produtiva e de experiência. Os pontos são como moedas nessa economia virtual, em que tudo gira a partir de uma base de dados, promovendo toda a mecânica da atividade gameficada. (Quadros; Gerson Bruno Forgiarini, p. 27, 2016).

Os itens descritos na citação acima servirão como uma espécie de combustível que poderão manter os aprendizes motivados e engajados na aula, tudo isso mediado por um professor que deverá atribuir aos alunos, uma espécie de incentivo através de um plano de pontuação devidamente estabelecido. Para Quadros, o que dá o sabor da diversão para quem joga é a premiação que está em jogo. “[...] Participar de uma atividade que tenha desafios e progressão gradual de acordo com níveis de dificuldade e de exigência de conhecimento prévio podem estimular, motivar e incentivar. (Quadros; Gerson Bruno Forgiarini, p. 44, 2016).”

Existe toda uma mecânica por trás da construção das plataformas de jogos que são compostas por ferramentas que tem como objetivo tornar um site ou aplicativo gameficável. Quadros (2016) apresenta em sua tese de doutorado informações bastante pertinentes sobre como os websites e aplicativos são programados através de construções que buscam desenvolver experiências divertidas que atraem e conquistam seus usuários e também os motivam a mudar determinados comportamentos. O autor apresenta também alguns elementos aos quais considera muito importante em um game, ele chama esses elementos de pontos, medalhas e lideranças ou ranking, “[...] De acordo com Kapp (2012), grande parte das pessoas gostam de conquistar pontos, seja em forma de milhas aéreas, fidelizações ou outros que possam ser utilizados como forma de premiação para obter benefícios. (Quadros; Gerson Bruno Forgiarini, p. 44, 2016).”

Os pontos, segundo o autor, são também uma forma de mostrar o progresso do usuário e ver o quanto o mesmo está envolvido com as atividades gameficadas, e ao mesmo tempo entender o que precisa ser melhorado no jogo.

[...] De acordo com Beza (2011), estudos feitos na IBM Research<sup>24</sup> e na Universidade de Chicago afirmam que a conquista de pontos pelos usuários tem implicações no comportamento dos mesmos, ainda que tal pontuação não tenha nenhum valor monetário associado. As pessoas simplesmente gostam de ser recompensadas e se sentem felizes por conquistar algo. (Quadros; Gerson Bruno Forgiarini, p. 44, 2016).

O elemento medalha são, segundo Quadros, uma espécie de símbolo que tem como função representar um determinado mérito por uma conquista alcançada ou representar que uma determinada tarefa ou nível foi concluído com êxito por determinado indivíduo numa plataforma de jogos.

[...] Para os pais de alunos, é um orgulho ver as conquistas e vitórias dos filhos e, esses por sua vez, sentem-se satisfeitos com o seu desempenho escolar. Conquistar medalhas como aluno destaque da semana ou aprendiz nota 100, por exemplo, pode ser visto como divertido. Consoante Kapp (2012), isso cria um engajamento entre o aprendiz e o seu desafio, podendo tornar a atividade escolar uma experiência mais intensa e interessante. (Quadros; Gerson Bruno Forgiarini, p. 46 e 47, 2016).

Com a premiação de medalhas os indivíduos envolvidos nos jogos passam a se sentirem mais motivados, o que conseqüentemente fará com que esses se engajem com uma determinada aula e com seu grupo.

O nível e o ranking em uma plataforma de jogos irão determinar o nível que o indivíduo está e isso irá colocá-lo numa determinada posição dentro do jogo, pois com base nas pontuações alcançadas o jogador subirá de nível o que funciona como uma recompensa pelos pontos alcançados.

[...] Para Kapp (2012) os níveis são diferentes categorias que envolvem graus de habilidade e conhecimento, indicando que uma pessoa alcançou um marco, um nível de realização em uma comunidade, e, sendo assim, que deve se beneficiar de um certo nível de respeito e status. (Quadros; Gerson Bruno Forgiarini, p. 47, 2016).

Portanto é notável a forma como a mecânica em um sistema de jogos tem a função de motivar e engajar os indivíduos envolvidos num determinado sistema gameficado, o que deixa bastante evidente que os jogos quando bem selecionados podem representar uma ferramenta com grande potencial quando o objetivo é manter os alunos motivados e envolvidos numa aula que tenha como meta levar os aprendizes a construir os degraus que os levarão a uma aquisição da língua inglesa de maneira divertida e ao mesmo tempo envolvidos com o compromisso de atingir um determinado mérito, o que segundo Quadros dá a sensação as pessoas de que elas estão trabalhando na direção de algo que é recompensador.

#### **4.1 Ferramentas para uso de jogos no ensino de língua inglesa**

Quando iniciei minha pesquisa busquei encontrar conteúdos que servissem como base para um ensino aprendizagem voltado para o aprendizado da língua inglesa e

que fossem baseados na utilização de jogos em sala de aula, como o objetivo era esse selecionei, como já foi dito em outro momento, algumas dissertações de mestrado e teses de doutorado que abordam esse tema. Com base em minhas pesquisas encontrei algumas estratégias que tem como objetivo principal auxiliar o professor em suas aulas, quanto a levar os aprendizes a desenvolver e aprimorar suas próprias ferramentas as quais os levarão a construção de seu próprio aprendizado.

O pesquisador Quadros (2016) apresenta em sua tese de doutorado um sistema chamado ELO (Ensino de Línguas Online) que é um sistema voltado para auxiliar professores nas aulas de língua inglesa tanto online quanto presencial, esse sistema permite ao professor desenvolver atividades interativas em formato de jogos as quais desempenham um papel importante no aprendizado, pois ao mesmo tempo que o aprendiz responde as atividades no formato de um game, faz com que a atividade funcione como um desafio fazendo com que o aluno sintam-se também como se estivesse sendo o próprio construtor do seu conhecimento.

Quadros (2016) diz o seguinte sobre o ELO: “[...] os aprendizes não apenas leem ou ouvem, mas também interagem ativamente com o sistema pela resposta ao exercício e pelo retorno, correção ou feedback que o sistema fornece de volta para o aluno.” Levando em conta a questão dos desafios que são encontrados nos jogos e como as pessoas se comportam diariamente diante dos problemas do dia a dia, Quadros (2016) comenta sobre o ponto de vista da autora McGonigal (2010) que diz:

[...] Conforme argumenta a autora, a solução está em aplicações baseadas em jogos e na quantidade de tempo que as pessoas passam jogando no modo online. Ela explica que quando estamos no mundo dos jogos podemos nos tornar a melhor versão de nós mesmos, mais inclinados a ajudar em um momento de atenção, mais inclinados a parar e pensar sobre um problema pelo tempo que precisar; a levantar depois de um fracasso e tentar novamente. McGonigal (2010). (Quadros; Gerson Bruno Forgiarin. p. 62).

Segundo Quadros, a autora McGonigal (2010), explica que quando se está no mundo dos jogos é possível se tornar a melhor versão de se mesmo,

[...] mais inclinados a parar e pensar sobre um problema pelo tempo que precisar; a levantar depois de um fracasso e tentar novamente. McGonigal (2010) afirma que na vida real, quando enfrentamos o fracasso, quando nos

deparamos com obstáculos, frequentemente nos sentimos mal. Podemos nos sentir derrotados, dominados e até deprimidos, mas nunca temos esses sentimentos quando estamos jogando. Segundo a autora, “eles simplesmente não existem nos jogos” (McGONICAL, 2010, p.32).

No ELO é possível tanto utilizar os modelos de atividades já disponíveis na plataforma, como também permite ao professor criar outros modelos de jogos adequados as atividades desejadas, permitindo também que o professor possa fazer alterações quantas vezes forem necessárias. Nesse sistema os alunos respondem às atividades e recebem o feedback logo em seguida através da correção e pontuação. Caso a resposta esteja errada o sistema dá oportunidades para que o aluno responda quantas vezes forem preciso dando lembretes sobre o assunto trabalhado na atividade em questão.

[...] Qualquer professor sem qualquer conhecimento técnico de web design ou de linguagem de programação pode criar, desenvolver atividades de ensino de idiomas que promovam o desenvolvimento das habilidades linguísticas, além de servir como ferramenta auxiliar nos processos de ensino e aprendizagem a distância. (Quadros; Gerson Bruno Forgiarin 2016, p.72).

#### **4.2 Jogos para o aprendizado da língua inglesa**

Em sua pesquisa Oliveira (2023) diz que os jogos além de sua jogabilidade e entretenimento, também contribuem para a aprendizagem pois, baseiam-se nos princípios cognitivos sócio-interacionista através dos quais o aluno aprende por meio da interação social e behaviorista no qual o aprendizado concretiza-se através de estímulos e repetições, o que pode ser chamado de comandos comportamentalistas. Sendo assim a autora buscou apresentar em seu trabalho jogos que pudessem prestar contribuições no aprendizado da língua inglesa pesquisando por vários deles que fossem capazes de ajudar no ensino aprendizagem da língua em questão, e durante sua pesquisa selecionou 24 jogos diferentes, sendo que 14 dos jogos selecionados são para uso no modo *multiplayer*, no qual é possível jogar mais de um jogador ao mesmo tempo, e os outros 10 são jogos no modo *single player* onde o jogador joga sozinho.

Os 24 jogos são do gênero ação, sandbox, simulação e quiz, e estão disponíveis em plataformas para uso *mobile* online e computador também online.

[...] Em jogos online, multiplayer, por exemplo, o jogador pode pedir ajuda, ou auxiliar outros jogadores. Essa interatividade contribui também com a prática do inglês, já que a língua inglesa é a mais utilizada em ambientes onde os usuários são de diferentes países. Adquirimos uma língua quando interagimos, usando, praticando o idioma e os jogos eletrônicos possibilitam tal atuação. (OLIVEIRA; Larissa Francine, p. 52, 2023)

Segundo a pesquisadora todos os jogos selecionados são capazes de desenvolver as quatro habilidades exigidas pela Base Nacional Comum Curricular (BNCC) que diz respeito ao ensino da língua inglesa, são elas: Listening, Speaking, Reading, Writing, “[...] todos os jogos selecionados trabalham com a habilidade de reading, 23 jogos trabalham a habilidade de writing, seguida de 13 jogos que exploram a habilidade de listening e por fim 09 jogos que se apropriam da habilidade de speaking.”(OLIVEIRA; Larissa Francine, p. 55, 2023).

Como já foi dito a autora selecionou 24 jogos que trabalham as quatro habilidades linguísticas no ensino da língua inglesa, e todos os jogos fazem com que o aprendiz desenvolva a fala, a escuta, a leitura e a escrita, sendo que a maioria desses 24 jogos separadamente trabalham apenas a leitura e a escrita ou a escrita e a escuta ou a leitura, escrita e escuta, porém apresentarei aqui apenas dois jogos que se enquadram na categoria behaviorista e dois na sócio-interacionista os quais trabalham todas as quatro habilidades dentro de seu ambiente virtual, a saber: Idle Success, Super Mario Run (behaviorista), Clash of clans, Among Us (sócio-interacionista):

### **Idle success**

O jogo objetiva aprimorar expressões do cotidiano em língua inglesa. Então deve-se simular a vida cotidiana;



Referência: Google Play Store

Link de Acesso:

[https://play.google.com/store/apps/details?id=com.idle.success&hl=pt\\_BR&gl=US](https://play.google.com/store/apps/details?id=com.idle.success&hl=pt_BR&gl=US)

Retirado de Oliveira, 2023.

## Clash of clans

O jogo objetiva aprimorar vocabulário sobre lugares da cidade em inglês. Então deve-se controlar seu exército e evitar ataques dos inimigos;



Referência: Google Play Store

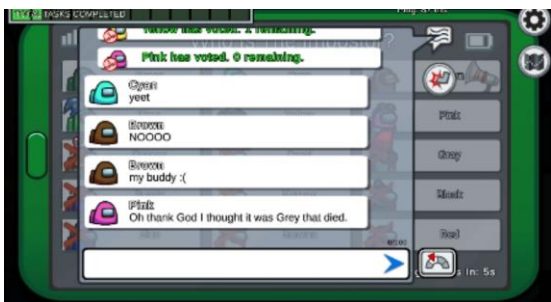
Link de Acesso:

[https://play.google.com/store/apps/details?id=com.supercell.clashofclans&hl=pt\\_BR&gl=US](https://play.google.com/store/apps/details?id=com.supercell.clashofclans&hl=pt_BR&gl=US)

Retirado de Oliveira. 2023.

### **Among us**

O jogo objetiva estruturar frases condicionais em língua inglesa. Então deve-se sobreviver e eliminar outros jogadores;



Referência: Google Play Store

Link de Acesso:

[https://play.google.com/store/apps/details?id=com.innersloth.spacemafia&hl=pt\\_BR&gl=US](https://play.google.com/store/apps/details?id=com.innersloth.spacemafia&hl=pt_BR&gl=US)

Retirado de Oliveira. 2023.

## Super Mario Run

O jogo objetiva aprimorar a leitura em língua inglesa. Então deve-se auxiliar o personagem em suas escolhas, que determinarão como ele vencerá os desafios propostos em cada nível e também qual o desfecho da história;



Referência: Google Play Store

Link de Acesso:

[https://play.google.com/store/apps/details?id=com.nintendo.zara&hl=pt\\_BR&gl=US](https://play.google.com/store/apps/details?id=com.nintendo.zara&hl=pt_BR&gl=US)

Retirado de Oliveira, 2023.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com base no modo como meu filho aprendeu a língua inglesa que resolvi buscar respostas para as seguintes perguntas: Como os jogos digitais podem contribuir para a aprendizagem autônoma da língua inglesa? Quais são os principais fatores que colocam as TDICS e os jogos digitais como importantes ferramentas para melhorar a aprendizagem da língua inglesa em sala de aula? Os jogos digitais podem realmente oferecer para as crianças e adultos, uma oportunidade para o aprendizado da língua Inglesa?

Esta pesquisa selecionou exclusivamente quatro dissertações de mestrado e uma tese de doutorado, as quais foram encontradas através de uma busca no navegador de busca online do Google, onde estavam disponíveis no formato de arquivo PDF e os quais poderão ser encontrados através das referências disponibilizadas na presente pesquisa onde estão seus respectivos links para acesso remoto na web. Além das dissertações e tese foram utilizados também outros meios para agregar valores à esta monografia, como livros e artigos com relevância, sendo que todo material tem embasamento científico de altíssima relevância no meio acadêmico.

Foram apresentados no presente trabalho de conclusão de curso, referências de autores renomados como Dewey, nos Estados Unidos, e Montessori e Piaget, na Europa, Stephen Krashen com sua teoria fundamentada em cinco hipóteses que buscam encontrar respostas que expliquem como se dá o processo de aquisição de uma língua estrangeira, entre outros autores de altíssima relevância os quais foram citados em diferentes momentos da monografia de acordo com as abordagens apresentadas.

Minha pesquisa buscou responder as perguntas citadas acima com o objetivo de trazer contribuições para outros estudos e pesquisas relacionadas a essa temática. Como contribuição foram trazidos os resultados de pesquisas de dissertações de mestrados e teses de doutorados as quais apresentam conteúdos relevantes sobre o uso de jogos e das ferramentas digitais no aprendizado da língua inglesa, bem como, quais as melhores maneiras de fazer uso desses conteúdos dentro do contexto abordado.

Portanto o conteúdo apresentado nesta pesquisa não só responde às perguntas problemas, mas apresenta meios pelos quais tanto professores quanto aprendizes poderão

tomar como referência e até mesmo fazer uso do material disponibilizado nesta monografia tendo mais de uma opção para escolher qual o melhor caminho a seguir no aprimoramento tanto do ensino quanto do aprendizado da língua inglesa através do uso de jogos e ferramentas digitais.

Toda essa pesquisa buscou, portanto, trazer um conteúdo que tem bastante representação no dia a dia do ensino aprendizagem, apresentando algumas das várias possibilidades do ensino aprendizagem da língua inglesa através de jogos e ferramentas digitais. Finalizo esta pesquisa com votos de que o conteúdo abordado aqui possa agregar valores para mudanças no fazer pedagógico de professores de língua inglesa.

### REFERÊNCIAS:

BEZA; O. Gamification – **How games can level up our everyday life?** VU University Amsterdam (2011). Disponível em:  
<<http://www.cs.vu.nl/~eliens/create/local/material/gamification.pdf>>. Acesso 14 jun.2024.

CAZDEN et al. **Uma pedagogia dos Multiletramentos. Desenhando futuros sociais.** (Orgs. Ana Elisa Ribeiro e Hércules Tolêdo Corrêa; Trad. Adriana Alves Pinto et al.). Belo Horizonte: LED, 2021. Disponível em:  
<https://www.led.cefetmg.br/wp-content/uploads/sites/275/2021/10/Uma-pedagogia-dos-multiletramentos.pdf>

CARVALHO; A. A. A. **Multimédia: um conceito em evolução.** Revista Portuguesa de Educação, n. 7, a. 12, p. 123-165, ago./2012.

CARSE; J. P. **Finite and infinite games: a vision of life as game and possibility.** The Free Press: New York, 1986.

COLLANTES; X.R., 2013. **Juegos y videojuegos. Formas de vivencias narrativas.** In: Homo Videoludens 2.0. De Pacman a la gamification. Universidad Mayor; Universitat de Barcelona.

DAMASCENO; V. **Jogos digitais: aliados no processo de ensino/ aprendizagem,**

2008. Disponível em:

[http://www.ihuonline.unisinos.br/index.php?option=com\\_content&view=article&id=2034&secao=268](http://www.ihuonline.unisinos.br/index.php?option=com_content&view=article&id=2034&secao=268) Acesso em 22 jan 2024.

ELLIS; G.; BREWSTER, J. **The primary English Teacher's guide**. Penguin English, 2012.

HERGER; M. **Enterprise gamification: Engaging people by letting them have fun**. ISBN-10: 1470000644, 2014.

ISHIDA; H.; Amarante, M. F. (2012) **Representação e práticas identitárias de professores e alunos no discurso de jogos digitais educacionais para o ensino de Inglês para crianças**. Anais do XVII Encontro de Iniciação Científica- PUC/ SP.

KAPP; K. **The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education**. Wiley: San Francisco, 2012.

KERSCH, Doroteia F.; MARTINS, Ana Patrícia S.; SANTOS, Gabriela Krause. **Multiletramentos e o trabalho com projetos: (trans) formando a aprendizagem**. São Paulo: Pimenta Cultural, 2022). Disponível em:  
<<https://creativecommons.org/licenses/>>.

KRASHEN; Stephen. D. **El modelo del monitor y la actuación de los adultos en L2**, In Muñoz Licerias, Juana. **La adquisición de las lenguas extranjeras**. Cap.8, p. 148-142, Madrid: Visor, 1977.

LEVAY, Paula Basto. **Jogos digitais no ensino e aprendizagem de inglês para crianças**. Orientador: Prof. Dr. Rodrigo Nonamor Pereira Mariano de Souza. Dissertação de Mestrado em Tecnologia e Gestão em Educação a Distância. Universidade Federal Rural de Pernambuco, Unidade Acadêmica de Educação a Distância e Tecnologia, Recife, 2015. MCGONIGAL; J. TED: Jogando por um mundo melhor. (2010). Disponível em:  
<[http://www.ted.com/talks/jane\\_mcgonigal\\_gaming\\_can\\_make\\_a\\_better\\_world?language=pt-br](http://www.ted.com/talks/jane_mcgonigal_gaming_can_make_a_better_world?language=pt-br)>. Acesso em: 30 mar. 2025.

MILESKIL, Ivanete, GONÇALVES, Talita dos Santos. **A relação da memória e da aprendizagem na aquisição de L2**. Disponível em:  
<https://editora.pucrs.br/anais/sial/2011/src/5.pdf>

Disponível em: <https://feliceuel.wordpress.com/wp-content/uploads/2018/09/e-jogos-digitais-no-ensino-e-aprendizagem-de-ingles-para-criancas.pdf>

MONTANHER; Renato Cristiano. **Estudo sobre o Uso de Jogos para o Ensino de Língua Estrangeira Baseados na Teoria do Pensamento Complexo**. Orientadora: Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Ana Maria Monteiro. Dissertação de Mestrado em Ciência da Computação. UNIFACCAMP – Centro Universitário Campo Limpo Paulista. 2021. Disponível em: <https://www.cc.faccamp.br/Dissertacoes/RenatoCristinoMontanher.pdf>

MOONEY; G. **Theories of childhood**. Redleaf Press. Second Edition, 2013.

OLIVEIRA; Larissa Francine. **Uma unidade instrucional baseada em jogos para o ensino de língua inglesa nos anos finais do ensino fundamental**. Orientador: Prof. Dr. Giani Petri. Dissertação de mestrado. Trabalho apresentado como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre em Tecnologias Educacionais em Rede do Curso de Mestrado Profissional em Tecnologias Educacionais em Rede da Universidade Federal de Santa Maria. 2023.

QUADROS, Gerson Bruno Forgiarini. **A Gameificação no ensino de línguas online**. Disponível em: <https://wp.ufpel.edu.br/ppgl/files/2018/10/A-Gamifica%C3%A7%C3%A3o-no-Ensino-de-L%C3%ADnguas-Online-Gerson-Bruno-Forgiarini-de-Quadros.pdf>

Souza; Eliete Regina. **O uso da tecnologia digital na educação: um estudo de caso em uma escola técnica estadual de uma cidade do interior paulista**. Orientador (a): Profa. Dra. Mônica Pereira. Dissertação apresentada ao Programa de Pós-graduação em Processos de Ensino, Gestão e Inovação da Universidade de Araraquara – UNIARA – como parte dos requisitos para obtenção do título de Mestre (a) em Processos de Ensino, Gestão e Inovação. 2020. Disponível em: <https://m.uniara.com.br/arquivos/file/ppg/processos-ensino-gestao-inovacao/producao-intelectual/dissertacoes/2020/eliete-regina-souza.pdf>

ZICHERMANN; G.; CUNNINGHAM; C. **Gamification by design: Implementing game mechanics in web and mobile apps**. O'Reilly Media: Canada, 2011.