

Jogos Digitais para o ensino de inglês*Digital games for teaching english*Carla Gonçalves TÁVORA¹João Pedro ALBINO²Eduardo Martins MORGADO³**Resumo**

O objetivo do presente trabalho foi analisar jogos digitais para smartphones como ferramentas complementares no ensino de Inglês. A metodologia adotada consistiu em uma pesquisa de campo com a finalidade de investigar e testar jogos digitais voltados ao ensino da Língua Inglesa, nas versões Android e iOS. Como resultado, foram selecionados cinco jogos com potencial como recurso pedagógico complementar, podendo ser utilizados tanto em sala de aula quanto em casa, após a abordagem do conteúdo didático. Considerando que os jogos não apresentam classificação indicativa nem faixa etária definida, é recomendável que sua utilização ocorra com o acompanhamento de um professor. Os jogos analisados revelam-se relevantes como instrumentos de apoio ao ensino da Língua Inglesa, pois incentivam e motivam os alunos ao promoverem o desenvolvimento de vocabulário, tradução e pronúncia.

Palavras-chaves: Tecnologia. Ciência. Educação. Inglês. Jogos.

Abstract

The objective of this study was to analyze digital games for smartphones as complementary tools in English language teaching. The methodology adopted consisted of field research aimed at investigating and testing digital games focused on teaching the English language, in Android and iOS versions. As a result, five games with potential as complementary pedagogical resources were selected, which can be used both in the classroom and at home, after the didactic content has been addressed. Considering that the games do not have an age rating or defined age range, it is recommended that their use occur with the supervision of a teacher. The analyzed games prove to be relevant as support tools for teaching the English language, as they encourage and motivate students by promoting the development of vocabulary, translation, and pronunciation.

Keywords: Technology. Science. Education. English. Games.

¹ Doutoranda no Programa de Pós-Graduação em Mídia e Tecnologia (PPGMiT) pela Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação da Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho.
E-mail: carla.tavora@unesp.br

² Doutor em Administração pela Universidade de São Paulo – USP. Professor do Programa de Mestrado e Doutorado em Mídia e Tecnologia (PPGMiT) da Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação (FAAC) da UNESP. E-mail: jp.albino@unesp.br

³ Doutorado em Administração pela Faculdade de Economia Administração e Contabilidade, FEA/USP. Professor da UNESP - Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho.
E-mail: eduardo.morgado@unesp.br

Introdução

A Língua Inglesa é uma disciplina obrigatória no currículo escolar brasileiro desde 1809, quando Dom João VI declarou a importância da implementação do ensino das línguas Inglesa e Francesa para as relações comerciais de Portugal com a Inglaterra e a França (Souza, 2011).

A Língua Inglesa foi instituída como ensino obrigatório por ser considerada um idioma global de comunicação e a principal língua utilizada na Internet (Oliveira; Cardoso, 2009). O ensino da Língua Inglesa está presente em universidades, faculdades, escolas públicas e privadas, escolas de idiomas e ambientes virtuais de aprendizagem (Souza, 2011). Dessa forma, revela-se de extrema importância para a sociedade contemporânea, configurando-se como uma língua universal que possibilita a interação entre diferentes culturas, o acesso a diversos conhecimentos e a inserção em contextos de negócios globais (Levay et al., 2015).

O processo de ensino da Língua Inglesa está relacionado a um processo de aprendizagem que envolve simulações de situações, atividades, diálogos e representações. No entanto, esse processo enfrenta o desinteresse e a diminuição da motivação dos alunos, muitas vezes decorrentes da dificuldade em compreender a relevância da aprendizagem do idioma (Oliveira; Cardoso, 2009).

Nas escolas, o ensino-aprendizagem da Língua Inglesa tem apresentado resultados insatisfatórios em função da falta de motivação e de interesse dos alunos, bem como de dificuldades relacionadas à progressão dos conteúdos, à assimilação do vocabulário e à construção de uma aprendizagem significativa. Diante desse cenário, evidencia-se a necessidade de buscar atividades inovadoras e motivadoras que favoreçam uma aprendizagem mais eficaz (Nogueira, 2009).

A utilização de jogos no contexto educacional mostra-se relevante por integrar diversão e aprendizagem, possibilitando a adoção de práticas pedagógicas complementares. Considerando que a evolução tecnológica intensificou a interação da sociedade com dispositivos eletrônicos, a educação deve buscar maior aproximação com a cultura digital e com as demandas sociais por meio das tecnologias digitais. Os jogos favorecem a assimilação do vocabulário e da pronúncia, além de constituírem uma prática pedagógica motivadora no contexto da sala de aula, em virtude do maior engajamento e

interesse dos alunos. Nesse sentido, cabe aos docentes utilizar esse engajamento como estratégia para contribuir com a aquisição da língua (Levay et al., 2015).

O objetivo deste estudo foi analisar jogos digitais para smartphones e suas contribuições para o ensino da Língua Inglesa.

A justificativa para a realização desta pesquisa reside no fato de que o ensino da Língua Inglesa enfrenta uma crise em suas práticas pedagógicas, refletida em resultados insatisfatórios decorrentes da baixa participação e da falta de motivação dos alunos no processo de ensino-aprendizagem. Assim, torna-se necessário repensar as práticas pedagógicas e adotar estratégias mais engajadoras, como o uso de jogos digitais, a fim de transformar e potencializar o processo de ensino-aprendizagem.

O papel das tecnologias no processo educativo

A tecnologia tem sido utilizada para auxiliar a população em práticas humanizadas, como comunicação, interação, estudos e trabalho, promovendo maior autonomia da sociedade (Ceccon; Schneider, 2020).

No âmbito educacional, segundo Godoi (2020), a tecnologia proporcionou novas formas de organização e estratégias pedagógicas, com a adoção de ferramentas digitais para dar continuidade aos processos educacionais, transformando significativamente as práticas tradicionais conhecidas por gerações e evitando a perda do ano letivo.

Na abordagem da informática educacional, aplicada por jogos para o envolvimento do lazer com o ensino-aprendizado, Souza fala que:

A tecnologia na Educação também tem por objetivo tornar o ambiente escolar mais atrativo para o aluno, isso porque a tecnologia conta com a criatividade. Atualmente, há jogos que estimulam o raciocínio lógico e a capacidade de encontrar soluções para dificuldades que surgem de maneira inesperada. Dessa forma, o aluno vai desenvolvendo competências que o permitem ter mais confiança e agilidade diante das dificuldades. A capacidade de resolver problemas deve ser algo bastante estimulado nos alunos, desde a infância independentemente da modalidade de ensino (Souza, 2019, p.6-7).

A tecnologia na Educação é “mais do que ferramentas e aparatos que podem ‘animar’ e/ou ilustrar a apresentação de conteúdo; o uso das mídias [...] mobiliza e oportuniza novas formas de ver, ler e escrever o mundo” (Paraná, 2010, p. 5). Dessa forma, deve ser compreendida como uma ferramenta flexível e adaptável ao uso humano,

além de um instrumento de transformação cultural e social, passível de ser incorporado às práticas pedagógicas (Peixoto; Araújo, 2012).

A inserção das Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) na sala de aula e fora dela transforma as práticas educativas de forma dinâmica, inovadora e atrativa (Finardi; Prebianca; Momm, 2013). Nesse contexto, a tecnologia permite a adoção de diferentes abordagens educacionais, como o uso de jogos, possibilitando a construção de aulas mais dinâmicas e diferenciadas das práticas tradicionais baseadas apenas na transmissão de conteúdo.

Essa ferramenta é compreendida como um método, artefato ou técnica destinada à melhoria do cotidiano, incluindo a Educação. Nesse sentido, os jogos digitais, enquanto tecnologias de entretenimento, apresentam potencial para serem utilizados como recursos educativos, promovendo a aprendizagem e criando experiências que influenciam positivamente o processo de ensino-aprendizagem (Van Eck, 2006; Oliveira, 2013).

Considerando que os jogos de videogame e computador conquistaram amplo espaço na vida de crianças, jovens e adultos, impulsionando a indústria da mídia e do entretenimento, desviar a atenção dos estudantes desses recursos torna-se uma tarefa desafiadora. Dessa forma, surge como alternativa a integração entre Educação e jogos digitais (Savi; Ulbricht, 2008).

A Educação mediada por jogos configura-se como uma aliada no processo de ensino, ao promover uma abordagem lúdica que envolve os alunos e proporciona prazer no aprendizado das disciplinas. Na Matemática, por exemplo, os jogos favorecem o desenvolvimento de práticas lógicas, maior agilidade, atenção e tomada de decisão. O uso de jogos como recurso educativo contribui para a construção de relações e para a otimização dos resultados da aprendizagem (Silva, 2022).

O ensino com o uso de jogos possibilita a criação de ambientes motivadores, potencializando habilidades e facilitando o processamento cognitivo das informações recebidas pelos alunos (Zuanon; Diniz e Nascimento, 2011). Dessa forma, os jogos configuram-se como ferramentas aliadas, complementares, essenciais e inovadoras para a Educação. Segundo Pereira, Fusinato e Neves:

O jogo é uma atividade rica e de grande efeito que responde às necessidades lúdicas, intelectuais e afetivas, estimulando a vida social e representando, assim, importante contribuição na aprendizagem. Uma das características mais importantes é a sua separação da vida cotidiana, constituindo-se em um espaço fechado com regras próprias definidas, mas mutáveis, onde os participantes atuam de forma descompromissada

em uma espécie de “bolha lúdica”, que, durante o jogo, não tem consequências no mundo exterior; porém, essa experiência enriquecedora é absorvida pelos participantes e podem refletir no mundo exterior de maneira muito positiva (Pereira; Fusinato; Neves, 2009, p.3).

A aplicabilidade de jogos em disciplinas é de suma importância, pois sua utilização em aulas de Matemática contribui para a redução de bloqueios dos alunos em relação à disciplina, favorecendo uma aprendizagem mais ativa, com estímulos à resolução de problemas (Silva, 2022).

Os jogos, enquanto práticas educacionais, são atrativos e inovadores, uma vez que transformam o processo de ensino-aprendizagem ao possibilitar que o aluno aprenda de forma mais ativa, dinâmica e motivadora. Os jogos educacionais atuam como recursos auxiliares ao ensino-aprendizagem, pois estimulam e enriquecem as atividades, ampliando a compreensão dos conteúdos abordados (Savi; Ulbricht, 2008).

Além disso, os jogos constituem uma forma de comunicação, ao promoverem colaboração, interação, construção de valores e desenvolvimento de habilidades, proporcionando experiências de aprendizagem aliadas ao entretenimento. Assim, podem contribuir para a assimilação de conteúdos, o raciocínio dedutivo, a memorização e o desenvolvimento de capacidades cognitivas associadas à aventura e ao prazer de aprender (Paula; Valente, 2016; Paiva; Tori, 2017). Nessa perspectiva, Boyle, Connolly e Hainey (2011) destacam que os jogos proporcionam mudanças significativas no ensino formal.

A aprendizagem através de jogos promove atividades que favorecem uma aprendizagem ativa, baseada em experiências, situada, baseada em problemas, que fornece feedback imediato, consistente com teorias cognitivas e envolve comunidades que provêm suporte colaborativo aos jogadores enquanto estes aprendem⁴ (Boyle; Connolly; Hainey, 2011, p.72, tradução nossa).

Para Salen et al. (2011), os jogos promovem uma mudança de paradigma, configurando-se como uma solução favorável para a organização do pensamento e o desenvolvimento de competências voltadas à resolução de problemas. Assim, os jogos são reconhecidos como recursos com elevado potencial para modificar a prática

⁴ No original: Learning in games provides activities which support learning that is active, experiential, situated, problem based, provides immediate feedback, is consistent with cognitive theory and involves communities of practice which provides collaborative support to players as they learn.

pedagógica e ampliar as possibilidades de construção do conhecimento (Boyle; Connolly; Hainey, 2011; Paula; Valente, 2016).

Como exemplo da adoção de jogos no processo de ensino-aprendizagem, Tavora e Morgado (2022) apontam que, no Ensino Superior, já existem aplicações de jogos baseados em realidade aumentada para o ensino de Engenharia, Arquitetura, Design e Física. Esses jogos utilizam dispositivos móveis e estratégias de gamificação para estimular a resolução de problemas, como a simulação do comportamento de partículas carregadas em campos elétricos e magnéticos, além de possibilitar a elaboração e implementação de projetos de design sustentável nas áreas de Engenharia Civil e Arquitetura.

Diante disso, evidencia-se a necessidade de ampliar a presença de jogos educacionais nas práticas de ensino, uma vez que esses recursos enriquecem as aulas e os ambientes virtuais de aprendizagem (Savi; Ulbricht, 2008).

Os Parâmetros Curriculares Nacionais indicam a importância de favorecer estratégias de ensino que promovam uma melhor compreensão dos objetivos de estudo pelos alunos. Nesse contexto, os jogos contribuem para a construção e reconstrução de conhecimentos por meio da troca de ideias e experiências, favorecendo maior motivação e valorização do aluno no processo de ensino-aprendizagem (Zuanon; Diniz e Nascimento, 2011).

Considerando que a tecnologia está integrada aos modos de viver, construir relações e produzir conhecimento, torna-se possível utilizá-la como aliada aos estudos. Assim, os jogos digitais para smartphones representam uma alternativa para a inovação das práticas pedagógicas, acompanhando a evolução tecnológica e oferecendo ferramentas dinâmicas para o processo de ensino-aprendizagem (Moura, 2018).

O uso de jogos digitais exerce influência significativa na criação de experiências de aprendizagem, contribuindo para a construção do conhecimento em áreas específicas, como o ensino da Língua Inglesa (Paula; Valente, 2016).

Metodologia

A presente pesquisa caracteriza-se como aplicada, pois busca gerar conhecimentos voltados à utilização prática de jogos digitais no ensino da Língua Inglesa. Quanto à abordagem, adota-se um método misto, de natureza qualitativa e quantitativa, uma vez

que envolve tanto a análise descritiva das funcionalidades pedagógicas dos jogos quanto a quantificação de critérios de avaliação, como pontuação, recorrência de funcionalidades e seleção de aplicativos.

No que se refere aos objetivos, trata-se de uma pesquisa exploratória e descritiva. Exploratória, por investigar um campo ainda em consolidação como o uso de jogos digitais para o ensino de Inglês em smartphones, e descritiva, por analisar e apresentar as características, funcionalidades e contribuições pedagógicas dos jogos selecionados.

Quanto aos procedimentos técnicos, a pesquisa configura-se como uma pesquisa de campo em ambiente digital, realizada nas plataformas Google Play Store e Apple App Store, com foco na identificação, investigação e testagem de jogos digitais voltados ao ensino da Língua Inglesa, disponíveis para os sistemas operacionais Android e iOS.

A coleta de dados ocorreu no período de 01 de junho a 01 de julho de 2023, totalizando um mês de investigação. Inicialmente, foram identificados mais de 100 aplicativos relacionados ao ensino de Inglês nas duas plataformas. Diante desse volume, optou-se pela análise dos 50 primeiros aplicativos listados em cada plataforma, considerando critérios de relevância e popularidade.

A seleção dos jogos seguiu critérios de inclusão e exclusão, definidos previamente. Os critérios de inclusão contemplaram:

- a) jogos digitais com potencial contribuição para o ensino da Língua Inglesa;
- b) jogos destinados a diferentes faixas etárias;
- c) aplicativos disponíveis gratuitamente;
- d) jogos com avaliação igual ou superior a 4 estrelas nas plataformas.

Os critérios de exclusão abrangeram:

- a) jogos sem relação com o ensino da Língua Inglesa;
- b) aplicativos pagos;
- c) jogos com avaliação inferior a 4 estrelas;
- d) jogos repetitivos, com funcionalidades semelhantes às já analisadas.

Sempre que um aplicativo não atendia aos critérios de inclusão, era substituído por outro fora da lista inicial dos 50 aplicativos, garantindo a manutenção do número de jogos analisados em cada plataforma.

Para a etapa de análise dos aplicativos, participaram 8 voluntários, selecionados por meio de um formulário de inscrição elaborado no Google Forms. O formulário apresentava a proposta da pesquisa, os objetivos e a explicitação do caráter voluntário da

participação. Para prosseguir com a inscrição, os participantes deveriam concordar com duas questões obrigatórias:

- a) concordância em participar voluntariamente da pesquisa;
- b) concordância em utilizar seu próprio dispositivo móvel (Android ou iOS) para download e análise dos jogos.

O formulário obteve 18 respostas, sendo que 100% dos respondentes concordaram em participar voluntariamente, porém apenas 8 participantes (44%) concordaram em utilizar seus próprios dispositivos móveis para a análise dos jogos. Assim, foram selecionados 4 voluntários com sistema Android e 4 com sistema iOS, os quais receberam confirmação formal de participação por e-mail. Não houve desistência de participantes durante o desenvolvimento da pesquisa.

Para a análise dos aplicativos, os 8 voluntários e os autores da pesquisa receberam uma lista contendo 10 aplicativos cada, totalizando a avaliação dos 50 aplicativos por plataforma. A distribuição respeitou o sistema operacional informado no formulário de inscrição. Juntamente com a lista, foram fornecidos os critérios de inclusão e exclusão, bem como orientações quanto à substituição de aplicativos que não atendessem aos critérios definidos. O objetivo principal dessa etapa foi identificar contribuições pedagógicas dos jogos para o ensino da Língua Inglesa.

Ao final do período de análise, os voluntários forneceram feedbacks sobre os aplicativos avaliados. Observou-se que 3 voluntários concluíram suas análises em aproximadamente três semanas, passando a auxiliar os demais participantes, o que possibilitou a finalização da coleta de dados dentro do prazo estabelecido. Entre os principais feedbacks, destacaram-se a repetição de funcionalidades, a ausência de inovação pedagógica e instruções pouco claras em diversos aplicativos.

Com base nessa etapa, cada voluntário indicou 2 jogos dentre os 10 analisados, totalizando 20 aplicativos recomendados. Esses jogos passaram por uma nova avaliação realizada pelos autores da pesquisa. Nessa etapa, foram identificadas semelhanças funcionais, dificuldades de usabilidade e problemas técnicos, como falhas de funcionamento, o que resultou na exclusão de 15 aplicativos. Ao final, foram selecionados 5 jogos, os quais estavam disponíveis em ambas as plataformas (Play Store e Apple Store), compondo o corpus final da pesquisa.

Os dados obtidos foram analisados por meio de uma análise qualitativa, voltada à descrição das funcionalidades pedagógicas dos jogos, e de uma análise quantitativa,

considerando aspectos como número de avaliações, pontuação e recorrência de características educacionais. Esses dados subsidiaram a construção dos resultados e da discussão da pesquisa.

Para a fundamentação teórica, realizou-se uma pesquisa bibliográfica, com consulta a artigos científicos, trabalhos de conclusão de curso, dissertações, teses, livros e websites acadêmicos, publicados entre 2006 e 2023, possibilitando a contextualização teórica sobre tecnologias digitais, jogos educacionais e ensino de Língua Inglesa.

Resultados e discussões

A busca jogos digitais para o ensino de Inglês nas versões Android e iOS selecionaram 5 jogos digitais. O Quadro 1 apresenta os jogos, suas características, descrições e tamanho.

Quadro 1. Jogos digitais para o ensino de Inglês

Nome	Desenvolvedor	Classificação	Descrições	Avaliação	Tamanho
Aprender Inglês Vocabulário	Gonliapps	Classificação Livre; Sem definição de faixa etária; Gratuito	Aprenda Inglês facilmente, o jogo de aprendizado de vocabulário para iniciantes	4,8	10 megabytes
Duolingo	Duolingo	Classificação Livre; Sem definição de faixa etária; Gratuito	Aprenda Inglês, espanhol ou francês 100% grátis	4,6	28 megabytes
Falou: Aprender Inglês Rápido	Moymer	Classificação Livre; Sem definição de faixa etária; Gratuito	Quer aprender Inglês? Aprenda mais de 15 idiomas	4,9	13 megabytes
Perguntas	Etermax	Classificação Livre; Sem definição de faixa etária; Gratuito	Responda perguntas diversivas e teste sua inteligência neste jogo de trivia	4,7	75 megabytes
Words of Wonders	Fugo Games	Classificação Livre; Sem definição de faixa etária; Gratuito	Jogue palavras-cruzadas, conecte letras para resolver o quebra-cabeça	4,9	151 megabytes

Fonte: os autores, pesquisa de campo (2023).

Foram testados 50 jogos digitais com potencial contribuição para o ensino da Língua Inglesa. Dentre esses, 5 jogos foram selecionados por apresentarem maior relevância pedagógica, além de não exigirem a compra de serviços ou produtos internos para potencializar a aprendizagem. As características dos jogos selecionados são as seguintes:

1. Aprender Inglês Vocabulário é destinado a usuários com nível básico de conhecimento em Inglês, trabalhando habilidades como audição, leitura, memorização e escrita. Todas as atividades são acompanhadas por áudio correspondente às letras ou palavras. O jogo apresenta como recurso inclusivo o som das frases ou palavras;
2. Duolingo desenvolve práticas de leitura, tradução e pronúncia, abrangendo níveis do básico ao avançado de conhecimento em Inglês. As atividades envolvem escuta, montagem, tradução e pronúncia de frases, além de contar com o recurso inclusivo de som das frases ou palavras;
3. Falou: Aprender Inglês Rápido contempla níveis do básico ao avançado, sendo composto por vídeos educativos voltados à realização de atividades de conversação e escrita. O jogo também apresenta o recurso inclusivo de som das frases ou palavras;
4. Perguntados permite a configuração do idioma Inglês para a realização do jogo, no qual os usuários respondem a perguntas de conhecimentos gerais — como entretenimento, artes, geografia, história, ciência e esportes —, contribuindo para o aprimoramento da tradução e interpretação. Esse jogo exige um nível avançado de conhecimento em Inglês e não apresenta recursos de acessibilidade;
5. Words of Wonders trabalha a construção de palavras em Inglês, sendo indicado para usuários com conhecimento avançado no idioma. O jogo não apresenta recursos de acessibilidade.

Observou-se que os jogos disponíveis para o ensino de Inglês nas plataformas Android e iOS, em sua maioria, apresentam funcionalidades repetitivas, variando apenas o título e o desenvolvedor. Dessa forma, os cinco jogos mencionados foram selecionados por apresentarem diferenciais em relação às funcionalidades pedagógicas.

Os jogos com melhor avaliação pelos usuários foram Words of Wonders e Falou: Aprender Inglês Rápido, ambos com pontuação de 4,9, sendo 5 a nota máxima. Os

aplicativos mais pesados em termos de armazenamento foram Words of Wonders e Perguntados, devido ao uso de gráficos em alta resolução. Um problema identificado foi a indisponibilidade do jogo Aprender Inglês Vocabulário para download na versão iOS.

Como os jogos analisados não apresentam classificação indicativa nem faixa etária definida, recomenda-se sua utilização com o acompanhamento de um professor, de modo a auxiliar os alunos durante a execução das atividades e a articulação com o material didático.

Compreende-se que a importância dos jogos no ensino da Língua Inglesa está relacionada à sua capacidade de contribuir para uma aprendizagem mais significativa. No entanto, recomenda-se que sua utilização ocorra de forma complementar às aulas didáticas, favorecendo a assimilação e a fixação dos conteúdos trabalhados em sala de aula (Moura, 2018). Assim, a análise realizada nas plataformas Play Store e Apple Store resultou na seleção dos seguintes jogos: Aprender Inglês Vocabulário; Duolingo; Falou: Aprender Inglês Rápido; Perguntados; e Words of Wonders.

Esses jogos representam uma oportunidade para aprimorar o processo de ensino-aprendizagem da Língua Inglesa, estimulando os alunos a estudarem em casa ou possibilitando a realização de oficinas práticas na escola, por meio de tablets ou smartphones. Essa prática deve considerar o nível de conhecimento dos alunos e ser implementada como complemento ao material didático trabalhado em sala de aula.

Exemplos da adoção de jogos no processo de ensino-aprendizagem podem ser observados nas Escolas Municipais de Ensino Fundamental João Solimeo e José Sabbag, localizadas no município de Duartina, que utilizam jogos de computador como recurso pedagógico. Esses jogos contemplam disciplinas como Ciências, Geografia, História, Matemática, Língua Portuguesa, Ecologia, Artes, Música e, principalmente, Inglês. No total, são utilizados 123 jogos, sendo 8 destinados especificamente ao ensino da Língua Inglesa, correspondentes a oito níveis de um curso interativo (Távora et al., 2018). Essa iniciativa evidencia o potencial dos jogos no ambiente escolar, o qual pode ser ampliado com o uso de jogos digitais em dispositivos móveis, como smartphones.

Outro exemplo de uso de jogos digitais no ensino de Inglês ocorre na Escola de Idiomas Fisk, instituição privada que oferece cursos de Inglês, Espanhol e Informática. A escola adotou o aplicativo Cyber Fisk, disponível para Android e iOS, como recurso complementar ao ensino. O aplicativo apresenta oito categorias de atividades: Desafio, Ditado, Áudio, Diversão, Arcade, Lab, QR e Pronúncia, que compõem um ranking

nacional entre os alunos da instituição. As atividades envolvem perguntas e respostas, ditado, gravação de áudio, jogos interativos, práticas de pronúncia e acesso a conteúdos por QR Code (FISK, 2023). Embora contribua para o aprendizado, o aplicativo é de uso exclusivo dos alunos matriculados na instituição, mediante autorização da unidade escolar.

No estudo de Gallardo, Parada e Martins (2020), foi avaliado o videogame de estratégia *Power & Revolution: Geopolitical Simulator 4* como recurso para o aprendizado de Inglês. O jogo exige habilidades de compreensão do idioma, utilizando-o como meio de instrução para interpretar imagens, sons e estruturas não lineares. Apesar de apresentar alto potencial pedagógico e engajamento dos alunos, sua aplicabilidade é limitada, pois requer dispositivos específicos e a compra do jogo por streaming, o que implica alto custo.

Os jogos utilizados nas escolas municipais citadas são exclusivos das instituições e dependem do uso de computadores, enquanto o *Power & Revolution* exige videogame e aquisição paga. Da mesma forma, o *Cyber Fisk* é restrito a alunos matriculados na Escola de Idiomas Fisk.

Diante disso, evidencia-se a relevância e a necessidade da realização deste estudo, que busca promover jogos digitais gratuitos, disponíveis nas plataformas Play Store e Apple Store, de fácil acesso para alunos e escolas, como *Aprender Inglês Vocabulário*; *Duolingo*; *Falou: Aprender Inglês Rápido*; *Perguntados*; e *Words of Wonders*.

A aplicação de jogos digitais no processo de ensino-aprendizagem tem demonstrado resultados positivos para a Educação. Araújo (2016) destaca que o uso de aplicativos para o ensino de Inglês em smartphones favoreceu maior autonomia e desenvolvimento da aprendizagem em turmas do 7º ano do Ensino Fundamental, promovendo maior participação dos alunos, ampliação do vocabulário, revisão de conteúdos, melhoria na pronúncia, fortalecimento do senso colaborativo e maior engajamento nas aulas.

Na mesma perspectiva, Levay (2015) ressalta que os jogos digitais estão próximos da realidade dos alunos e são bem aceitos no contexto educacional, recomendando jogos como *Monkey Lunch Box*, *Preschool Mingoville*, *Fun English* e *Edukitty Preschool*, voltados ao desenvolvimento do vocabulário, pensamento crítico e habilidades cognitivas.

Os jogos analisados nesta pesquisa apresentam objetivos semelhantes aos indicados por Levay (2015), uma vez que também trabalham o vocabulário em Inglês por meio de atividades de audição, leitura, memorização, escrita, tradução e pronúncia. Assim, os jogos digitais para o ensino da Língua Inglesa configuram-se como ferramentas relevantes para engajar, motivar e estimular a participação dos alunos, contribuindo para a construção do vocabulário, a assimilação de conteúdos e o desenvolvimento de habilidades linguísticas de forma significativa.

Considerações finais

A Língua Inglesa ganhou destaque em âmbito mundial em razão da globalização das relações comerciais e de negócios, tornando-se essencial para a vida da população. Nesse contexto, práticas educativas que incentivem e facilitem o aprendizado do idioma são fundamentais para a área da Educação.

Os jogos apresentados para o ensino da Língua Inglesa configuram-se como uma alternativa complementar ao ensino tradicional; contudo, sua utilização requer o acompanhamento pedagógico de um professor. Diante disso, compreende-se que os jogos possuem relevância como instrumentos de apoio ao ensino, uma vez que incentivam e motivam os alunos a utilizá-los no processo de aprendizagem da Língua Inglesa, especialmente no desenvolvimento de vocabulário, tradução e pronúncia.

A principal ressalva em relação aos cinco jogos analisados — Aprender Inglês Vocabulário; Duolingo; Falou: Aprender Inglês Rápido; Perguntados; e Words of Wonders — refere-se à ausência de mecanismos inclusivos mais completos, capazes de promover um ensino de Inglês plenamente acessível e inclusivo.

A maior dificuldade na análise de jogos voltados ao ensino da Língua Inglesa reside na ampla oferta de aplicativos disponíveis aos usuários. Apesar dessa diversidade, observa-se um problema recorrente relacionado à semelhança entre as funcionalidades dos jogos, à presença de instruções pouco claras e a falhas técnicas, como travamentos durante o uso, o que acaba reduzindo a variedade efetiva de propostas pedagógicas diferenciadas.

Diante da extensa lista de jogos disponíveis para o ensino de Inglês nas plataformas Play Store e Apple Store, evidencia-se a necessidade de pesquisas mais amplas, com maior número de voluntários e prazos mais longos, a fim de possibilitar uma

análise mais abrangente dos aplicativos dessa categoria. No entanto, destaca-se como limitação o constante surgimento de novos jogos, o que torna esse processo de análise contínuo e em constante atualização.

Para estudos futuros, recomenda-se a aplicação prática dos jogos selecionados em contextos educacionais para diferentes níveis escolares, com o objetivo de evidenciar sua eficácia no processo de compreensão e aprendizagem da Língua Inglesa. Além disso, sugere-se a realização de uma pesquisa de campo na Escola de Idiomas Fisk, visando avaliar o funcionamento e a relevância pedagógica do aplicativo Cyber Fisk, de modo a reforçar a importância do uso de jogos digitais no processo de ensino-aprendizagem no interior de instituições educacionais.

Referências

ARAÚJO, Marco André Franco. Percepções de uma professora e seus alunos sobre o uso de jogos nas aulas de LE/Inglês. XII Encontro de Formação de Professores de Língua Estrangeira – ENFOPLE, **Anais em Encontro de Formação de Professores de Língua Estrangeira**, Inhumas: UEG, 1-10, 2016.

BOYLE, Elizabeth. CONNOLLY, Thomas M. HAINEY, Thomas. The role of psychology in understanding the impact of computer games. **Entertainment Computing**, v.2, n.2, 69-74, 2011. Disponível em: <<https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S1875952110000200>> Acesso em: 28 jul. 2023.

CECCON, Roger Flores. SCHNEIDER, Ione Jayce Ceola. Tecnologias leves em tempos de pandemia: a educação em saúde como dispositivo de combate ao Coronavírus. **Ciências da Saúde**, 2020. Disponível em: <<https://preprints.scielo.org/index.php/scielo/preprint/view/136/160>> Acesso em: 28 jul. 2023.

FINARDI, Kyria Rebeca. PREBIANCA, Gicele Vergine. MOMM, Christiane Fabíola. Tecnologia na educação: o caso da internet e do inglês como linguagens de inclusão. **Cadernos do IL**, Porto Alegre, n.º 46, junho de 2013. p. 193-208. Disponível em: <<https://seer.ufrgs.br/cadernosdoil/article/view/35931>> Acesso em: 28 jul. 2023.

FISK. **Cyber Fisk – Laboratório virtual**. Fisk, 2023. Disponível em: <<https://www.fiskpauliceia.com.br/cyberfisk>> Acesso em: 03 jul 2023.

GALLARDO, Bárbara Cristina. PARADA, Edina Flores. MARTINS, Geovane Aparecido. Aprendendo com videogames: uma investigação sobre letramento, língua inglesa e experiências disponíveis em um jogo de simulação. **Estudos Linguísticos e Literários**, n. 67, p. 614-639, 2020.

GODOI, Sthephane Aparecida. Gestão, inovação e tecnologia na educação: ações em tempos de crise. **Revista Científica BSSP**, Goiânia, v.1, n.1, fev/ago. 2020. Disponível

em: <<https://revistacientificabssp.com.br/article/5f4f9ad40e882577577dc2e2>> Acesso em: 28 jul. 2023.

LEVAY, Paula Basto. FALCÃO, Taciana Pontual. DINIZ, Juliana R. B. SOUZA, Rodrigo de. Uma Experiência de Uso de Jogos Digitais como Ferramentas de Apoio para Aprendizagem de Inglês por Crianças. XXI Workshop de Informática na Escola (WIE 2015), **Anais do Workshop de Informática na Escola**, 2015. Disponível em: <<https://sol.sbc.org.br/index.php/wie/article/view/16520>> Acesso em: 28 jul. 2023.

LEVAY, Paula Basto. **Jogos digitais no ensino e aprendizagem de inglês para crianças**. Dissertação de Mestre em Tecnologia e Gestão em Educação a Distância, Universidade Federal Rural de Pernambuco, Recife, 2015.

MOURA, Simone Santos. **A utilização da plataforma Cyber Fisk para o aprendizado da língua inglesa por adolescentes de uma unidade da escola Fisk na cidade de Fortaleza**. Dissertação de Mestrado, Universidade do Minho, Instituto de Educação, 2018. Disponível em: <<https://repositorium.sdum.uminho.pt/handle/1822/57796>> Acesso em: 28 jul. 2023.

NOGUEIRA, Zélia Paiva. **Atividades lúdicas no ensino/aprendizagem de língua inglesa**. Portal Dia-a-dia Educação, p. 967-4, 2008. Disponível em: <<http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/967-4.pdf>> Acesso em: 28 jul. 2023.

OLIVEIRA, Elda Damasio. Tecnologia e Educação. XI Encontro de Pesquisadores do Programa de Pós-Graduação em Educação: Currículo: tempos, espaços e contextos, **Anais em Encontro de Pesquisadores do Programa de Pós-Graduação em Educação**, PUC – São Paulo, 2013. Disponível em: <https://www4.pucsp.br/webcurriculo/edicoes_anteriores/encontro-pesquisadores/2013/downloads/anais_encontro_2013/oral/elda_damasio_de_oliveira.pdf> Acesso em: 28 jul. 2023.

OLIVEIRA, Susana Alexandra. CARDOSO, Eduardo Luís. Novas perspectivas no ensino da língua Inglesa: blogues e podcasts. **Educação, Formação e Tecnologias**, v. 2, n. 01, p. 87-101, 2009. Disponível em: <<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3047318.pdf>> Acesso em: 28 jul. 2023.

PAIVA, Carlos Alberto. TORI, Romero. Jogos Digitais no Ensino: processos cognitivos, benefícios e desafios. XVI Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital, **Anais em Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital**, p.1-4, 2017. Disponível em: <<https://www.sbgames.org/sbgames2017/papers/CulturaShort/175287.pdf>> Acesso em: 28 jul. 2023.

PARANÁ. Secretaria de Estado de Educação. **Diretrizes para o uso de tecnologias educacionais**. Curitiba, PR: SEED, p. 1-53, 2010. Disponível em: <http://www.educadores.diaadia.pr.gov.br/arquivos/File/cadernos_tematicos/diretrizes_uso_tecnologia.pdf> Acesso em: 28 jul. 2023.

PAULA, Bruno Henrique de. VALENTE, José Armando. Jogos digitais e educação: uma possibilidade de mudança da abordagem pedagógica no ensino formal. **Revista iberoamericana de educación**, v.70, n.1, 2016. Disponível em: <<https://rieoei.org/RIE/article/view/70>> Acesso em: 28 jul. 2023.

PEIXOTO, Joana. ARAÚJO, Cláudia Helena dos Santos. Tecnologia e educação: algumas considerações sobre o discurso pedagógico contemporâneo. **Educ. Soc.**, Campinas, v. 33, n. 118, p. 253-268, jan.-mar. 2012. Disponível em: <<https://www.scielo.br/j/es/a/fKjYHb7qD8nK4MWQZFchr6K/abstract/?lang=pt>> Acesso em: 28 jul. 2023.

PEREIRA, Ricardo Francisco. FUSINATO, Polônia Altoé. NEVES, Marcos Cesar Danhoni. Desenvolvendo um jogo de tabuleiro para o ensino de física. VII ENPEC, Encontro Nacional de Pesquisa em Educação em Ciências, **Anais em Encontro Nacional de Pesquisa em Educação em Ciências**, Florianópolis, 1-12, 2009.

SALEN, Katie. TORRES, Robert. WOLOZIN, Loretta. RUFO-TEPPER, Rebecca. SHAPIRO, Arana. **Quest to Learn: Developing the School for Digital Kids**. Cambridge, EUA: The MIT Press, 2011, 165p.

SAVI, Rafael. ULBRICHT, Vania Ribas. Jogos digitais educacionais: benefícios e desafios. **Renote**, v. 6, n. 1, 1-10, 2008.

SILVA, Joanna. **O uso dos jogos no ensino da matemática**. Trabalho de Conclusão de Curso de Graduação em Licenciatura em Pedagogia da Unidade Acadêmica de Educação a Distância e Tecnologia, Recife, 2022.

SOUZA, Sarah Monik Santos. A tecnologia na educação infantil. **Seminário Gepráxis**, Vitória da Conquista – Bahia – Brasil, v. 7, n. 7, p. 1581-1591, maio, 2019. Disponível em: <<http://anais.uesb.br/index.php/semgepraxis/article/view/8256/7924>> Acesso em: 28 jul. 2023.

SOUZA, Eliana Santos de Souza e. O ensino da língua inglesa no Brasil. **BABEL: Revista Eletrônica de Línguas e Literaturas Estrangeiras**, v. 1, n. 1, p. 39-46, 2011. Disponível em: <<https://www.revistas.uneb.br/index.php/babel/article/view/99>> Acesso em: 28 jul. 2023.

TAVORA, Carla Gonçalves. GARCIA, Gabriel Lino. RIBEIRO, Carlos Eduardo da Trindade. ALBINO, João Pedro. Estudo sobre a competência da modalidade Gamificação em um ambiente virtual de aprendizagem engajadora. **Temática - Revista eletrônica de publicação mensal**, v. 14, p. 206-221, 2018.

TAVORA, Carla Gonçalves. MORGADO, Eduardo Martins. Realidade Virtual e Aumentada no contexto educacional. In: 5o Congresso Internacional Media Ecology and Image Studies: A virtualização do novo ecossistema midiático, **Anais em Congresso Internacional Media Ecology and Image Studies**, 2022, Aveiro, Portugal. Memórias. Aveiro, Portugal: Ria Editorial, 2022. v. 1. p. 520-523.

VAN ECK, Rick. Digital game-based learning: It's not just the digital natives who are restless. **Educause review**, v.41, n.2, 1-16, 2006. Disponível em: <<https://er.educause.edu/articles/2006/3/digital-gamebased-learning-its-not-just-the-digital-natives-who-are-restless>> Acesso em: 28 jul. 2023.

ZUANON, Átima Clemente Alves. DINIZ, Raphael Hermano Santos. NASCIMENTO, Luiziane Helena. Construção de jogos didáticos para o ensino de Biologia: um recurso para integração dos alunos à prática docente. **Revista Brasileira de Ensino de Ciência e Tecnologia**, v. 3, n. 3, 1-11, 2011.