

**O uso do jogo *Baamboozle* no ensino de inglês
como língua adicional**

*The use of Baamboozle to teach English
as an additional language*

Tatiana Ramalho BARBOSA¹
Katarina Queiroga DUARTE²
Rosana Costa de OLIVEIRA³

Resumo

Os jovens nascidos a partir de 2010, chamados de geração Alpha (MCCRINDLE; FELL, 2021), crescem em um contexto completamente disruptivo, especialmente no que diz respeito às ciências e tecnologias. Vive-se um momento em que, segundo Santaella (2022), os neo-humanos, em simbiose com mídias de comunicação interativas e ubíquas que os acompanham diuturnamente, em todo lugar, tornam-se dependentes das tecnologias da inteligência. No entanto, a educação, grosso modo, parece não acompanhar esse ritmo de mudanças. Nesse cenário, sob o aporte teórico de Prensky (2022), Boller e Kapp (2017), entre outros, este artigo tem o objetivo de demonstrar como os jogos digitais podem ser inseridos nas aulas de inglês, a fim de aproximar o modo de ensinar ao estilo de aprendizagem dessa nova geração. Para isso, este estudo apresenta uma proposta de intervenção com a aplicação do jogo digital *Baamboozle* em uma escola de idiomas. Os resultados demonstram o aumento do engajamento dos alunos durante as aulas.

Palavras-chave: Geração Alpha. Jogos educativos digitais. *Baamboozle*.

Abstract

Young people born from 2010 onwards, referred to as Generation Alpha (MCCRINDLE; FELL, 2021), are growing up in a completely disruptive context, especially regarding science and technology. We are witnessing a moment in which, according to Santaella (2022), neo-humans, in symbiosis with interactive and ubiquitous communication media that accompany them daily, anywhere, are becoming increasingly dependent on intelligence technologies. However, education, in broad terms, seems not to be keeping pace with these changes. In this scenario, drawing on the theoretical framework of Prensky (2022), Boller and Kapp (2017), among others, this article aims to demonstrate how digital games can be integrated into English classes to align teaching methods with

¹ Doutoranda em Linguística pelo PROLING/UFPB. E-mail: tatiramalho@hotmail.com

² Doutoranda em Ciências da Linguagem pela Universidade do Porto (FLUP/Portugal).
E-mail: katarinaduarte@gmail.com

³ Doutora em Linguística pela Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ). Professora do Programa de Pós-graduação em Linguística (PROLING/UFPB). Pesquisadora integrante do Laboratório de Processamento Linguístico (LAPROL/UFPB). E-mail: rosana.ufpb@gmail.com

the learning style of this new generation. To achieve this, this study presents a proposal for intervention involving the application of the digital game 'Baamboozle' in a language school. The results demonstrate an increase in student engagement in class.

Keywords: Alpha Generation. Educational digital games. Baamboozle.

Introdução

Utilizar jogos na educação de alunos da geração Alpha (MCCRINDLE; FELL, 2021) é uma estratégia de ensino relevante e eficaz, especialmente considerando o ambiente atual de tecnologia e mudanças na forma como os jovens aprendem. Primeiramente, é essencial compreender o contexto em que os jovens do século XXI estão inseridos. Vive-se em uma era digital, onde a tecnologia desempenha um papel fundamental na vida cotidiana das pessoas. Eles estão constantemente conectados a mídias de comunicação interativas e ubíquas (SANTAELLA, 2022), o que tem impacto também na forma como eles absorvem informações e se envolvem com a educação de uma maneira geral.

Nessa seara, a integração de jogos digitais no processo educacional tem sido uma abordagem cada vez mais adotada nessa busca por um ensino mais eficaz. A escolha vai ao encontro das necessidades dessa geração que estão atualmente começando a ocupar os espaços escolares. Furtado (2019) caracteriza os Alphas como sendo a primeira geração nascida totalmente em meio à tecnologia digital, e sobre eles, a autora acrescenta que:

é notório que essa geração aprende enquanto se diverte, joga e interage em ambientes informais, sem professor, sem os pais e por conta própria. É o aprendizado informal que acontece pela *web*. Apesar de estarem inseridas no lazer e sem relação com currículo escolar, essas práticas e informações são extremamente relevantes e estão ligadas às novas formas culturais da Geração Alpha. (FURTADO, 2019, p. 427).

Sob o ponto de vista de Aydemir (2020), jogar tem um papel importante no processo de ensino-aprendizagem da geração Alpha, principalmente devido ao intenso acesso a aparelhos digitais. Para o autor, os métodos tradicionais ficarão obsoletos e os jogos ocuparão seus lugares de forma mais eficiente e engajadora e isso se tornará um grande desafio para os professores que, tendo tido sua formação moldada no século anterior, serão impelidos a aprimorar seus métodos de ensino de forma a atingir esses

novos alunos, para tanto, “Os educadores terão que criar conteúdos que sejam originais, inspiradores, imersivos, interessantes e relevantes ao mesmo tempo”⁴ (AYDEMIR, 2020, p.37)

De igual maneira, diversos autores, tais como Prensky (2022) e Bacich e Moran (2017) destacam a importância do engajamento ativo do aluno no processo de aprendizagem. É nesse sentido que os jogos educacionais podem oferecer oportunidades para os discentes construir seu conhecimento por meio da exploração e resolução de problemas, atividades interativas envolvendo multissemioses, de forma a alcançar metas colaborativas competindo entre equipes.

No entanto, os professores de língua inglesa, no contexto escolar brasileiro, enfrentam desafios para buscar abordagens e métodos eficazes e envolventes para ensinar esse idioma aos alunos a efetivamente se tornarem proficientes. É contraditório que, apesar do crescimento da relevância dada ao domínio de uma língua franca, como o inglês, que desempenha um papel crucial nas comunicações globais, negócios, ciência e cultura, pesquisas internacionais, tais como a EPI⁵ e a Demandas de Aprendizagem de Língua Inglesa no Brasil⁶ revelam a baixa proficiência dos alunos brasileiros.

Pensando nisso, questiona-se quais as alternativas que podem despertar o interesse dos alunos pela língua inglesa e proporcionar uma experiência de aprendizado mais interativa e significativa? No intuito de responder a esta pergunta, este artigo apresenta uma proposta pedagógica com a utilização de uma plataforma de jogos digitais, aplicada em uma escola de idiomas da cidade de João Pessoa, Paraíba, assim como serão mostrados os resultados, sob a perspectiva dos alunos.

A turma na qual foi realizado este estudo é composta por 10 alunos e está no nível B2 (entre intermediário e avançado) de acordo com o quadro comum europeu de referência. As aulas desses níveis mais avançados (independentes)⁷, por contarem, normalmente, com estudantes de mais idade e abordarem conteúdos mais complexos,

⁴ No Original: Educators will have to create content that is original, inspiring, interesting and relevant at the same time.

⁵ Disponível em: <https://www.ef.com.br/epi/>. Acesso em 30/11/2023.

⁶ Disponível em: <https://www.britishcouncil.org.br/pesquisas-infograficos/>. Acesso em 30/11/2023.

⁷ A citar o nível B2. Disponível em: <https://www.coe.int/en/web/common-european-framework-reference-languages/table-1-cefr-3.3-common-reference-levels-global-scale>. Acesso em: 24/09/2023

podem se tornar monótonas e desestimulantes, resultando em uma baixa eficácia na assimilação do conteúdo.

A plataforma de jogos digitais selecionada para apresentar nesta pesquisa foi a *Baamboozle*, um site com diversos jogos educacionais, que pode ser utilizada como apoio pedagógica com propósitos metodológicos diferentes. A escolha da ferramenta se deu pelo fato de os alunos se mostrarem motivados em outros momentos em que outros jogos foram aplicados, a exemplo do *Kahoot* e *Nearpod*. No entanto, optou-se pela utilização do *Baamboozle* como forma de avaliar a aceitabilidade dos estudantes também para a nova plataforma.

Portanto, registra-se aqui uma sequência de duas aulas usando o jogo digital interativo citado para ensinar o conteúdo linguístico proposto pelo material didático, bem como para promover o letramento digital dos alunos, aumentando o tempo de contato destes com o idioma. Ao final, os discentes responderam um questionário com algumas opiniões envolvendo o *Baamboozle* e comparando-o com outros jogos digitais que foram aplicados anteriormente na mesma turma. As respostas estão detalhadas e comentadas na análise desta pesquisa.

Destarte, este artigo encontra-se delineado em cinco partes, incluindo essa seção introdutória. No tópico a seguir, está contemplado o aporte teórico que norteou esta pesquisa, na sequência são descritos os procedimentos metodológicos usados e discutidos os resultados apontados pelos alunos e pelo professor participante. Por fim, na última seção, são expostas as considerações finais deste estudo.

Os jogos e sua relevância na atualidade

Os jogos, apesar de se apresentarem de maneiras bastante distintas, possuem certas características em comum. Mesmo agrupando-os em categorias, tais como: jogos convencionais e jogos digitais; ou jogos recreacionais e jogos educacionais, é possível identificar pontos em comum entre todos. Para Boller e Kapp (2017) estas semelhanças devem ser consideradas ao se planejar a utilização de jogos com finalidades de aprendizagem. Assim, os autores apresentam a seguinte definição:

Um jogo é uma atividade que possui um **objetivo**, um **desafio** (ou desafios) e **regras** que orientam o alcance do objetivo; **interatividade** com outros jogadores ou com o **ambiente do jogo** (ou ambos); e os **mecanismos de feedback** que fornecem pistas claras sobre o quão bom ou mau seu desempenho está. Resulta em um **resultado quantificável** (você ganha ou perde, acerta o alvo e assim por diante) que geralmente gera uma **reação emocional** nos jogadores (BOLLER; KAPP, 2017, p. 4, tradução nossa⁸)

Os elementos destacados pelos autores são essenciais em todos os jogos e a existência (ou a ausência) deles é exatamente o que diferencia um jogo de uma brincadeira. Porém vale ressaltar dois elementos extras, que podem ou não estar presentes, que são a competição e a cooperação. Entende-se que, para que sejam utilizados como forma de aprendizagem, estes dois itens precisam ser criteriosamente inseridos, ou pelo menos um deles, de acordo com diversos fatores, tais como: oportunidade, características das turmas, perfil dos alunos e do professor, proposta pedagógica da escola etc.

Os jogos fazem parte da vida das pessoas do século XXI: o número de jogadores está aumentando a cada ano. A ESA – Associação de softwares de entretenimento – divulgou um estudo mundial⁹ realizado em 12 países, incluindo o Brasil, e mostrou que os videogames têm sido usados por inúmeras razões. Além do entretenimento, apontado por 69% dos respondentes, 36% disseram que jogam para manter a mente aguçada e 27% porque jogar oferece a capacidade de explorar novos mundos e ideias (27%). Um fato novo apontado está relacionado à saúde mental dos jogadores. Em todos os 12 países, 71% dos entrevistados disseram que jogar videogame os ajuda a se sentirem menos estressados. Nos Estados Unidos, além da redução do estresse, os respondentes apontaram que os videogames também os fazem se sentirem menos ansiosos (68%) e menos isolados/solitários, conectando-os a outras pessoas (53%). Entre os países pesquisados, o Brasil teve um número ainda maior que os EUA, afirmando que os videogames os ajudam a se sentir menos estressados (87%) e menos ansiosos (78%).

De maneira semelhante, um estudo nacional, a Pesquisa Games Brasil¹⁰ (PGB) publicado em 2022 mostrou que 74,5% dos brasileiros têm o costume de jogar, número

⁸ No original: A game is an activity that has a goal, a challenge (or challenges), and rules that guide the achievement of the goal; interactivity with either other players or the game environment (or both); and the feedback mechanisms that give clear cues as to how well or poorly you are performing. It results in a quantifiable outcome (you win or lose, you hit the target, and so on) that usually generates an emotional reaction in players.

⁹ Pesquisa disponível em: <https://www.theesa.com/power-of-play-2023/> Acesso em: 15 set. 2023.

que, de acordo com a Associação Brasileira de Games - ABragames, vem aumentando significativamente a partir da pandemia de Covid-19 até os dias atuais. Ademais, PGB-2022 retrata que 84,4% afirmaram que os games estão entre as suas principais formas de diversão e 48,3 preferem usar os smartphones para jogar.

Jogar, portanto, é uma atividade popular entre todas as idades e, há mais de duas décadas, Prensky (2001) já dizia que a educação seria mais atrativa ao usar alguma forma de aprendizagem baseada em jogos digitais. Para o autor, trazer jogos para a sala de aula é uma forma de verdadeiramente atingir aulas centradas nos alunos.

Neste sentido, Carvalho e Ivanoff (2010, p.8) corroboram com o pensamento de Prensky e acrescentam que os jogos são excelentes recursos para construção de conteúdo objetivando facilitar o processo de ensino-aprendizagem. Segundo os autores, “os jogos são atraentes, desafiam e simplificam uma realidade previamente construída pela sociedade, ou seja, reúnem elementos essenciais para a motivação ao aprendizado.” Conclui-se que os jogos também podem trazer bons resultados, se inseridos no contexto educacional, em especial, os digitais.

Ressalta-se, contudo, que o avanço tecnológico proporciona atualmente a utilização de outros suportes, além do computador, tais como celulares e tablets. Desta forma, defende-se aqui que os professores possam inserir os jogos em suas práticas diárias, através de diversos meios, sem alterar o conteúdo a ser ensinado naquele dia. Trata-se apenas de uma maneira divertida e diferente de trabalhar o conteúdo durante as diversas etapas de uma aula.

Diante do cenário exposto, esta proposta optou, conforme descrito anteriormente, por demonstrar a utilização do *Bamboozle*, uma plataforma gratuita e disponível na internet que contém diferentes tipos de jogos educacionais e, por isso, apresenta-se como uma solução promissora nesse cenário, pois oferece uma variedade de atividades e desafios gamificados baseados em perguntas e respostas, abrangendo diferentes aspectos do idioma, como vocabulário, gramática e compreensão oral, além de permitir que os professores personalizem suas atividades, associando jogos para turmas específicas. Os alunos são incentivados a trabalhar em equipe, competir entre si e superar desafios, o que aumenta a motivação e o envolvimento ativo na aula.

¹⁰ Relatório disponível em: <https://www.npd.com/wps/portal/npd/us/news/press-releases/2015/new-report-from-the-npd-group-provides-in-depth-view-of-brazils-gaming-population/>. Acesso em: 13 set. 2023.

Metodologia

A Base Nacional Comum Curricular – BNCC (BRASIL, 2018) acentua que o ensino de língua inglesa potencializa a participação dos discentes nas práticas sociais do mundo digital e, por isso, o documento defende a ampliação do que conceitua como multiletramentos. Destarte, apresentamos uma proposta de atividade pautada no letramento digital que, de acordo com Coscarelli; Ribeiro (2017, p. 9), “é o nome que damos então, à ampliação do leque de possibilidades de contato com a escrita também em ambiente digital (tanto para ler quanto para escrever).”

Ressalta-se que o letramento digital se revela em duas dimensões: a primeira diz respeito ao acesso e usabilidade da tecnologia em si e a segunda refere-se ao exercício efetivo de escrever, ler, explorar e produzir conteúdo em mídias distintas de forma a proporcionar o acesso à ciência, à cultura e etc. (Frade, 2014; BNCC, 2018). Por isso, uma das etapas desta pesquisa, conforme descrito mais adiante, foi solicitar que os alunos, distribuídos em equipes, elaborassem um jogo dentro da plataforma escolhida.

Dessa forma, este estudo teve como metodologia de desenvolvimento a pesquisa-ação (STRINGER, 2014) com a utilização de jogos digitais. Foram realizadas duas aulas em uma turma composta por 10 alunos de uma escola de idiomas da cidade de João Pessoa, Paraíba. Os alunos estavam no nível B2, de acordo com quadro de referência europeu de proficiência para falantes não nativos de um dado idioma. A eficácia da utilização do jogo interativo *Baamboozle*, previamente citado e discutido, foi avaliada por meio de um questionário de feedback para os alunos, a fim de coletar suas percepções sobre a experiência de aprendizado ao longo das aulas.

O jogo foi levado para a sala e utilizado em diversos momentos da aula, como por exemplo, para testar os conhecimentos dos alunos sobre um determinado conteúdo linguístico antes de apresentá-lo formalmente em sala, como sugere a técnica de ensino: TEST (testar)– TEACH (ensinar) – TEST (testar) -TTT. Nesse método, os alunos devem completar uma atividade sem o auxílio do professor, permitindo assim que o tutor identifique o conhecimento prévio da turma em um determinado aspecto do idioma¹¹. Sobre o TTT, Scrivener aponta:

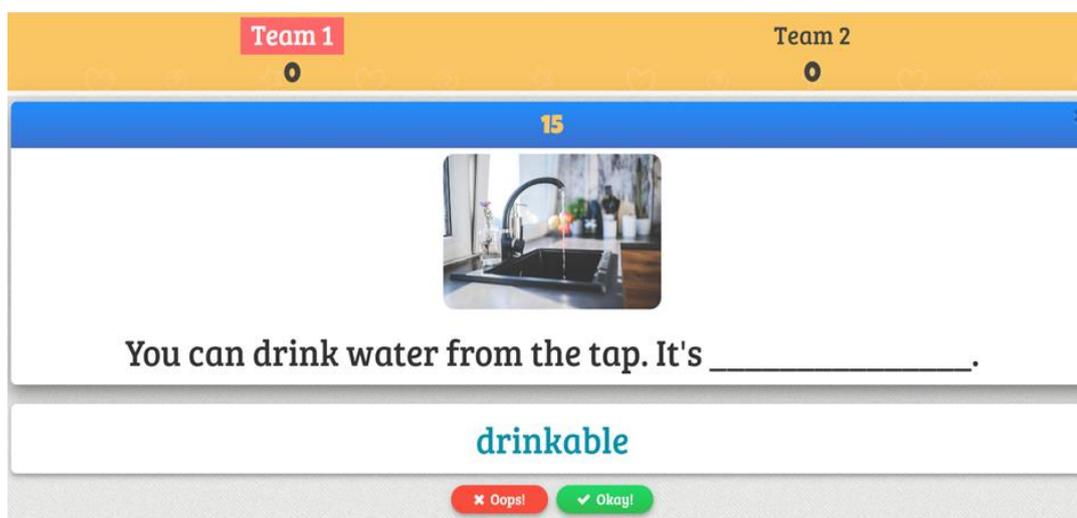
¹¹ British council. Disponível em: <https://www.teachingenglish.org.uk/professional-development/teachers/knowning-subject/t-w/test-teach-test>. Acesso em: 17/09/2023.

Parece que estamos jogando os alunos no fim do processo para descobrir o que eles precisam saber testando o que eles já conseguem utilizar da língua para então identificar os problemas revelados nesse processo inicial, para depois permiti-los tentar usar a língua novamente (SCRIVENER, 2011, p. 181¹²)

Ao iniciar uma atividade pedagógica ativando o conhecimento que os alunos já têm, o professor aproxima-se da teoria da aprendizagem significativa proposta por Ausubel (2003) e reforçada por Sefton e Galini (2022, p. 17-18) ao defenderem que “a aprendizagem acontece quando se amplia as ideias ou conhecimentos já existentes na estrutura mental da criança, possibilitando que ela relacione e acesse novos conhecimentos”.

Destarte, a atividade inicial, elaborada no *Baamboozle*, foi escolhida, em um primeiro momento, para testar o conhecimento dos alunos com relação aos adjetivos formados pelos sufixos *ABLE* e *IBLE*, assunto do *syllabus* do livro para aquela aula. A turma foi dividida em três grupos, que se alternavam escolhendo números de 1 a 16 para completar as frases com o adjetivo que julgavam correspondente. Caso acertassem, ganhavam os pontos relativos ao número escolhido. A figura 1 ilustra uma das questões que os alunos deveriam responder para tentar acertar e conseguir pontos.

Figura 1 - Exemplo de questão



Fonte: Dados da Pesquisa, a partir do *Baamboozle*.

¹² No original: It looks as if we are throwing learners in deep end and finding out what they need to know by first testing what they can use, then teaching those things that revealed problems or were absent but needed, then letting learners try again to use the language.

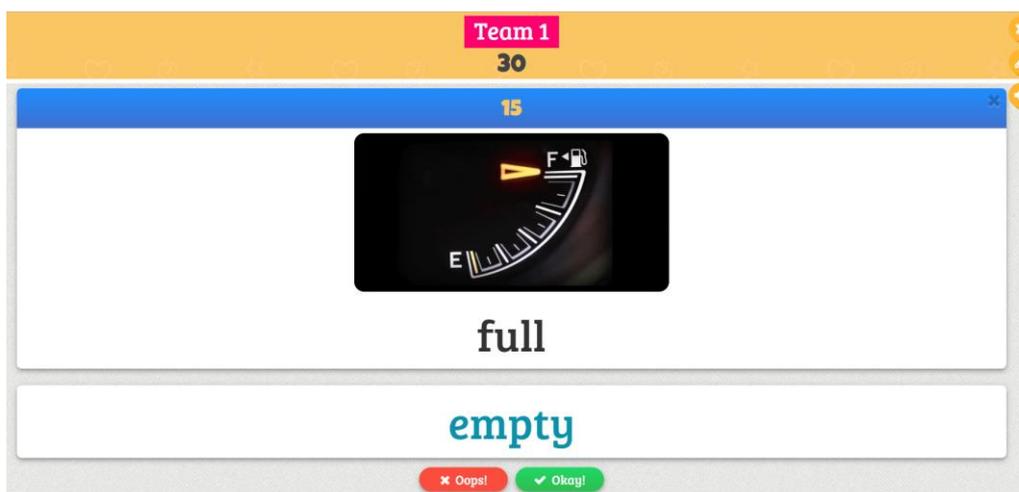
Ao longo do *game* constatou-se tanto o engajamento e participação ativa dos alunos, quanto o fato de já possuírem um conhecimento prévio considerável sobre a formação desses adjetivos. Fato que comprovou a eficácia positiva da escolha da técnica TTT, além de ter proporcionado um envolvimento positivo dos estudantes, culminando em uma postura de muita autonomia nas demais atividades sobre o tema que foi proposto no livro didático dos alunos.

No momento em que o jogo terminou, a professora já deu início a etapa de *teach* a partir dos erros cometidos pelos alunos, elucidando algumas questões e introduzindo o tema gramatical dos sufixos, que norteava as primeiras atividades da unidade do material didático. A sequência didática termina com o *test* final, em que a professora entrega um envelope com verbos que deveriam ser usados para criar frases, porém transformando-os em adjetivos, com os sufixos *-able* e *-ible*.

A aula transcorreu com a resolução das atividades propostas pelo material didático adotado na escola, mantendo, porém, os alunos dispostos em equipes. Ao final, cada time foi desafiado a elaborar um jogo utilizando a mesma plataforma de jogos (*Bamboozle*) de forma a revisar o conteúdo visto naquela unidade do livro. Essa atividade teve duas motivações: primeiramente promover o letramento literário dos alunos, fazendo-os usar a plataforma, criar jogos no ambiente virtual, em que normalmente eles são apenas passivos frente às tecnologias; em segundo lugar, dar lugar de destaque aos alunos, tornando-os protagonistas do aprendizado. Ademais, ao prepararem e executarem os jogos, os alunos terão a possibilidade de entrar em contato com os temas recentemente estudados várias vezes. De acordo com Nation (2001), um aprendiz precisa ter muitos encontros significativos com uma nova palavra, expressão ou estrutura para que fiquem armazenados definitivamente na memória.

No segundo dia de aula, realizado na semana seguinte, cada equipe, em turnos, aplicava o jogo com os outros dois times. Os pontos foram contabilizados e a pontuação de cada time foi somada com a da atividade da aula anterior. A figura 2 representa um dos jogos elaborados por uma das equipes que escolheu trabalhar com o antônimo das palavras.

Figura 2 - tela do jogo Team 2



Fonte: Dados da pesquisa, a partir de Baamboozle.com.

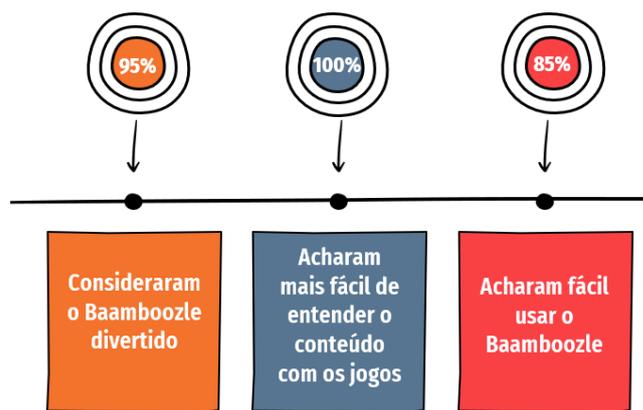
Outros temas dos demais grupos foram: prefixos e sufixos. Os três assuntos haviam sido estudados naquela unidade do livro e as propostas de jogos funcionaram como revisão e reforço do conteúdo. Fato que tornou a intervenção mais positiva, visto que na semana seguinte à intervenção, foi realizada a prova de meio de período. A seguir, no próximo tópico, serão discutidos e analisados os resultados encontrados a partir da intervenção.

Análise e discussão dos resultados

Nesta seção, são apresentadas as respostas ao questionário, aplicado através do *Google Forms*, com os alunos com o intuito de colher feedback sobre a experiência com o *Baamboozle* no aprendizado de inglês como Língua Adicional. Os resultados obtidos serão discutidos, demonstrando os impactos positivos do jogo no engajamento dos alunos, no desenvolvimento de habilidades linguísticas e na melhoria geral do processo de ensino-aprendizagem.

As três primeiras perguntas diziam respeito, especificamente, à utilização do *Baamboozle*. Os alunos foram indagados se acharam a plataforma divertida, se ficou mais fácil compreender o conteúdo através de jogos e suas opiniões sobre a usabilidade dela (quando tiveram que preparar os jogos de suas equipes). Os resultados, coletados nos formulários respondidos pelos estudantes, foram representados na figura 3 a seguir:

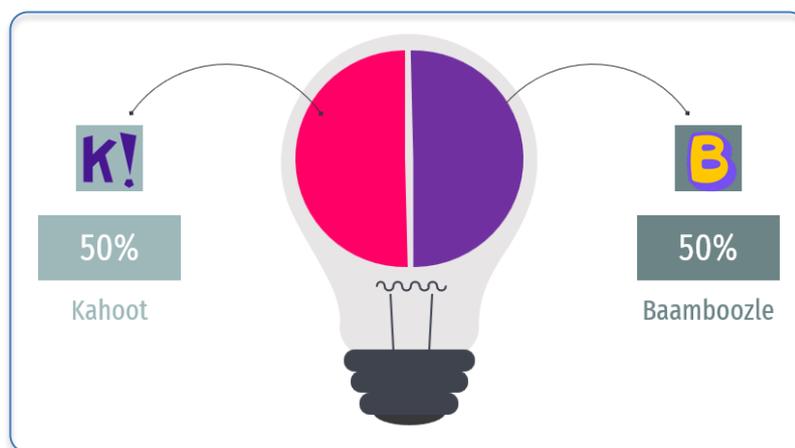
Figura 3 - Resultados 1



Fonte: Dados da Pesquisa (2023)

Em seguida, os alunos foram questionados sobre sua plataforma de jogos favorita, visto que essa estratégia de ensino era usada com frequência na turma, porém, o *Baamboozle* foi usado pela primeira vez durante o tempo desta pesquisa. Com esta turma, especificamente, desde o ensino remoto durante a pandemia, em 2020, vários jogos digitais haviam sido usados, pois esta foi uma das estratégias da escola para promover maior engajamento das turmas, em geral, e reduzir o número de trancamentos. Curiosamente, os alunos lembraram apenas de mais um jogo digital, o *Kahoot*, sem, contudo, demonstrarem preferência entre este e o *baamboozle*, conforme mostra a figura 4, a seguir.

Figura 4 - jogo favorito



Fonte: Dados da Pesquisa (2023)

Ressalte-se que em outros estudos, tais como Barbosa e Sales (2021a; 2021b), quando comparado a outros jogos, o *Kahoot* sempre aparece como primeiro lugar nas respostas dos alunos. Dessa forma, mesmo não obtendo um percentual superior ao *Kahoot*, considera-se relevante que o *Baamboozle* tenha atingido níveis iguais de preferência.

Na última questão, aberta, os alunos tiveram a oportunidade de expressarem livremente suas opiniões sobre as aulas e a utilização do jogo *Baamboozle*. A seguir, a figura 5 apresenta as respostas colocadas pelos alunos.

Figura 5 - opinião dos alunos

<p>Students' opinions:</p> <ol style="list-style-type: none">1- Because it's fun and good to study at the same time.2- I think it's a great way for us to practice our English but also having fun playing the game.3- I think games should be played more often. It's fun to learn and to play.4- Using games to learn is better than just reading the book.5- Teacher, use more games. I loved to know Baamboozle!6- It was the first time I made a quiz game! I just loved it!
<p>Opinião dos alunos (tradução):</p> <ol style="list-style-type: none">1- Porque é divertido e bom para estudar ao mesmo tempo.2- Eu acho que é uma ótima forma para praticar nosso inglês, mas também nos divertimos ao jogar.3- Eu acho que deveríamos jogar com mais frequência. É divertido aprender e jogar.4- Usar jogos para aprender é mais divertido que apenas ler os livros.5- Teacher, use mais jogos. Eu amei conhecer o Baamboozle.6- Foi a primeira vez que fiz um jogo de perguntas! Eu amei!!

Fonte: Dados da Pesquisa (2023)

Vale destacar que não houve comentários negativos e a questão não era obrigatória, mas houve grande adesão dos alunos em respondê-la (78%). Todos os comentários, além de positivos, ressaltaram a palavra 'jogo' ou 'diversão', o que corrobora com o intuito da proposta, que foi de ensinar o conteúdo de forma divertida. Com isso, parte-se, no próximo tópico, para as considerações finais.

Considerações finais

A proposta desta pesquisa visou promover o protagonismo do aluno, estimulando-os a ativarem seus conhecimentos prévios e impulsionando seu letramento digital através

da plataforma de jogos *Baamboozle*, que foi utilizada em duas aulas consecutivas em uma turma de inglês como Língua Adicional de uma escola de idiomas.

Pondera-se que os objetivos foram alcançados ao levar em consideração as respostas dadas pelos alunos no questionário aplicado, bem como o engajamento e participação efetiva deles durante as duas aulas. Constata-se também o interesse dos alunos pela utilização de jogos como ferramenta de aprendizado.

Sabe-se que, grosso modo, a sociedade tem questionado o tempo exagerado de contato dos alunos com as telas, de uma maneira geral. No entanto, acredita-se que esta é uma característica dessas gerações mais recentes (tanto a Z quanto a Alpha) e que já não há como impedi-los de se manterem conectados e ligados às mídias interativas. No entanto, defende-se que é papel das instituições de ensino educar os alunos a usarem a tecnologia a favor do aprendizado tanto de Línguas Adicionais, quanto de outros componentes. O *Baamboozle* é apenas uma das possibilidades de ferramentas que podem ser utilizadas. Cabe ao professor escolher a que mais está adequada para determinados conteúdos, turmas, disponibilidade de recursos etc.

O depoimento dos alunos corrobora com os objetivos da proposta e conclui-se que é possível utilizar jogos interativos digitais para ensinar, reforçar e revisar conteúdos linguísticos visando atrair a atenção e incentivar o protagonismo dos alunos.

Ressalta-se ainda que a utilização de jogos educacionais não é amplamente aceita e divulgada nem mesmo entre o meio docente. Esta seja talvez uma das lacunas ainda não totalmente resolvidas nas pesquisas acadêmicas: diante de tantos resultados positivos, por que perdura a resistência para a utilização das TDIC, de um modo geral e dos jogos digitais, em especial, nas salas de aulas da educação básica? Entendemos a necessidade de outros estudos que visem a encontrar respostas para esta questão.

Referências

AUSUBEL, David Paul. **Aquisição e retenção de conhecimentos:** uma perspectiva cognitiva. Lisboa: Plátano Edições Técnicas, 2003.

AYDEMIR, Ahmet. Teaching Generation Alpha. In: YURTSEVEN, Nihal (ed.). **The teacher of the Generation Alpha**. Berlin: Peter Lang GmbH, 2020.

BACICH, Lilian. MORAN, José. **Metodologias Ativas para uma educação inovadora:** uma abordagem teórico-prática. Porto Alegre: Penso, 2018.

BARBOSA, Tatiana. Sales, Laurênia. A utilização de metodologias através da gamificação e de jogos digitais interativos: uma proposta didática. **Temática** v.17 n. 06. Jun/2021a

BARBOSA, Tatiana. Sales, Laurênia. Sala de Aula invertida e Gamificação: uma experiência nos anos finais do ensino fundamental. **Anais** do XVIII Congresso latino-americano de professores de línguas. 2021b

BOLLER, Sharon. KAPP, Karl. **Jogar para aprender: tudo o que você precisa saber sobre o design de jogos de aprendizagem eficazes.** São Paulo: DVS Editora, 2018.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular.** Ministério da Educação. Brasília, 2018.

COSCARELLI, Carla. RIBEIRO, Ana Elisa. **Letramento Digital: aspectos sociais e possibilidades pedagógicas.** Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2017.

FURTADO, Cássia Cordeiro. Geração Alpha e a leitura literária: os aplicativos de literatura -serviços incentivam a prática? **RBBB**, v. 15, p. 418-431, 2019. Disponível em: <https://brapci.inf.br/index.php/res/v/134499>. Acesso em: 4 jul. - 2022.

MCCRINDLE, Mark; FELL, Ashley. **Generation Alpha: understanding our children and helping them thrive.** London: Headline Home, 2021.

NATION, Paul. **Learning vocabulary in another language.** Cambridge: Cambridge University Press, 2001

PRENSKY, Marc. Digital Natives Digital Immigrants. In: PRENSKY, Marc. **On the Horizon.** NCB University Press, Vol. 9 No. 5, October 2001 (págs. 2 a 6).

PRENSKY, Marc. **Empowered: re-framing 'growing up' for a new age.** Palo Alto, CA: EAI Press, 2022.

SANTAELLA, Lucia. **Neo-humano: a sétima revolução cognitiva do Sapiens.** São Paulo: Paulus, 2022.

SEFTON, Ana Paula; GALINI, Marcos Evandro. **Metodologias ativas: desenvolvendo aulas ativas para uma aprendizagem significativa.** Rio de Janeiro: Freitas Bastos Editora, 2022.

SCRIVENER, J. **Learning teaching: The Essential Guide to English Language Teaching** (3rd Edition.). London: Macmillan, 2011.

STRINGER, Ernest T. **Action research.** Thousand Oaks, CA: Sage publications, 2014.