

## JOGOS DIGITAIS E POSSIBILIDADES PARA APRENDER A LÍNGUA INGLESA NO ENSINO MÉDIO<sup>1</sup>

### DIGITAL GAMES AND POSSIBILITIES TO LEARN ENGLISH IN HIGH SCHOOL

Valeska Virginia Soares SOUZA<sup>2</sup>

Matheus Abrahão de OLIVEIRA<sup>3</sup>

Vinícius José do Valle Ferreira SANTOS<sup>4</sup>

**RESUMO:** Estamos longe da integração e normalização de tecnologias digitais para a aprendizagem de línguas no contexto escolar e esse problema vai de encontro ao perfil dos alunos de Ensino Médio, que cresceram em torno dessas tecnologias, inclusive jogando em seus consoles, computadores e dispositivos móveis. Nesse contexto, o objetivo desta pesquisa foi elencar e analisar jogos digitais disponíveis para computadores e dispositivos móveis que se mostrassem propiciadores de aprendizagem de inglês. Embasamo-nos teoricamente nos princípios de aprendizagem recorrentes em bons jogos e nas premissas do Modelo RETAIN – relevância, incorporação, transferência, adaptação, imersão e naturalização. Analisamos jogos em cinco categorias: a) gênero RPG (*Zelda* e *Dark Souls*); b) gênero *point and click* (*Dark Visions* e *Batman*); c) word games (*Wordament* e *Hangman Pro*); d) em dispositivos móveis para aprendizagem de inglês (*Phrasalstein* e *Johnny Grammar*); e) em dispositivos móveis com possibilidade de interface em inglês (*Akinator* e *Trivia Crack*). Defendemos a maior pertinência de utilização de jogos que apresentam estruturas linguísticas contextualizadas, pois colaboram para a ampliação de vocabulário e gramática e propiciam autonomia dos aprendizes.

**PALAVRAS-CHAVE:** Ensino e Aprendizagem. Jogos Digitais. Língua Inglesa. Ensino Médio.

**ABSTRACT:** We are far from the full integration and normalisation of digital technologies for language learning in the educational field and this seems a problem if we consider the profile of high school students, who have grown amongst them, especially playing games in their consoles, computers and mobile devices. In this context, the aim of our research was to list and analyze digital games available for computers and mobile devices that have shown affordances for English learning. Our theoretical background is based on the learning principles that are recurrent in good games and the RETAIN Model, which stands for Relevance, Embedding, Transfer, Adaptation, Immersion and Naturalization. We have analyzed games in five categories: a) genre RPG (*Zelda* and *Dark Souls*); b) genre point and click (*Dark Visions* and *Batman*); c) word games (*Wordament* and *Hangman Pro*); d) English learning games for mobile devices (*Phrasalstein* and *Johnny Grammar*); e) games for mobile devices with a possible interface in English (*Akinator* and *Trivia Crack*). We claim the appropriateness of using games that feature contextualized language structures to amplify knowledge on vocabulary and grammar structures and help foster autonomy for English students.

**KEYWORDS:** Teaching and Learning. Digital games. English language. High school.

1. Agradecemos às agências de fomento que apoiaram nossa pesquisa e a publicação deste artigo.

2. Professora do Instituto de Letras e Linguística/UFU atualmente. Bolsista PNP/DCAPES PPGEL/UFU no período de produção do artigo. valeska\_souzaefap@yahoo.com.

3. Egresso do Curso Técnico em Manutenção e Suporte em Informática IFTM. Bolsista PIBIC EM IFTM Campus Patrocínio no período de produção do artigo. matheusabrobro@hotmail.com.

4. Egresso do Curso Técnico em Manutenção e Suporte em Informática IFTM. Bolsista BIC Junior FAPEMIG IFTM Campus Patrocínio no período de produção do artigo. viniciusjose108@gmail.com.

## Introdução

Vários autores têm insistido que a escola contemporânea, com sua abordagem linear e textual, não foi feita para alunos de hoje, pois esses alunos se adaptam melhor ao não-linear e multimodal. Para essas crianças e esses jovens denominados ‘nativos digitais’ (PRENSKY, 2001; 2006), pertencentes a uma geração que possui como elo as tecnologias digitais, faz-se necessário um sistema propiciador de aprendizagem que considere essas tecnologias e sua presença no cotidiano dos estudantes. Nas palavras de Demo (2007, p. 24), “o que mais incomoda é que, mudando o mundo freneticamente à volta, a escola continue paralisada”.<sup>5</sup> Mesmo com esta mudança no perfil dos alunos, que preferem estar imersos em um ambiente de aprendizagem mais dinâmico, algumas escolas continuam não alterando suas metodologias de ensino e não inovam buscando o engajamento dos estudantes.

Por outro lado, felizmente, várias escolas e instituições estão tentando inovar e trazer para o ambiente escolar e institucional novas tecnologias e formas de aprender por meio de dispositivos eletrônicos, jogos digitais em multi-plataformas, como dispositivos móveis, computadores, dentre outros. Exemplificamos com a escola chamada *Quest to learn*,<sup>6</sup> que propõe que todo o processo de ensino seja baseado em jogos, sejam eles digitais ou não digitais. Seu objetivo é construir uma escola onde os alunos estejam engajados com a aprendizagem, resolvendo problemas e enfrentando desafios complexos. Entendemos que tal proposta seja positiva, pois o papel da escola é fornecer experiências ricas e significativas.

É importante considerar o fato de que os *games* se tornaram parte da vida dos estudantes, que desde pequenos demonstram aprender tangencialmente disciplinas escolares, dentre outros conteúdos e habilidades, por meio de jogos entretenimento. Em tempos em que a inovação tende a ser fomentada, já estão surgindo até mesmo campeonatos nacionais e mundiais envolvendo premiações em dinheiro e podendo ser escolhidos como carreira profissional para a vida. Nessa nova área de atuação, os chamados *Pro Players* (jogadores profissionais) são contratados por empresas que recebem grandes investimentos por parte de patrocinadores para se especializar em certo jogo e com isso estudá-lo para campeonatos. Exemplificamos com a equipe brasileira do jogo *Counter-Strike Global Offensive*,<sup>7</sup> que já foi três vezes campeã mundial e cujos integrantes e técnico atuam profissionalmente ao jogar.

5. Essa e demais traduções ao longo do texto são de responsabilidade dos autores.

6. Disponível em: <<http://www.q2l.org/>>. Acesso em: 10 de janeiro de 2017.

7. Maiores informações em: <<http://www.teamplay.com.br/noticias/counter-strike-global-offensive/13072-ranking-brasileiro-de-cs-go-2016>>. Acesso em: 10 de janeiro de 2017.

Por mais que os *games* façam parte do cotidiano dos jovens e adolescentes, acreditamos que há preconceito por parte da sociedade quanto aos jogos voltados para o entretenimento, que buscam ser mais atrativos para os compradores. É comum que tais jogos possuam características que chamem mais a atenção do jogador como: realismo por parte da história e também por componentes no jogo em si como sangue, violência, poderes, dentre outros elementos. Por exemplo, a franquia *Grand Theft Auto*<sup>8</sup> é muito conhecida por possuir elementos como armas, drogas, prostituição, massacres, além de linguagem abusiva. Face a isto, pais e familiares acabam acreditando que seus filhos estarão usando jogos violentos ou de má influência, e refutam o uso de jogos, de maneira generalizada, inclusive quando usados no ambiente escolar para a aprendizagem de disciplinas escolares.

Nesse contexto, faz-se necessário a condução de pesquisas que possam levar a uma melhor compreensão das potencialidades de jogos digitais, desenhados ou não para o contexto educacional, para o processo de aprendizagem, no nosso recorte, de língua inglesa. Assim, nosso objetivo geral foi elencar e analisar jogos digitais disponíveis para computadores e dispositivos móveis que se mostrassem propiciadores de aprendizagem de inglês. Para fundamentar nossa investigação, partimos de conceitos de jogos, especialmente os princípios de bons jogos de Gee (2003; 2013), que abordaremos na próxima seção. Ainda, nos norteamos no modelo RETAIN (GUNTER; KENNY; VICK, 2008) para conduzir nossa análise, o que será abordado mais detalhadamente na terceira seção deste artigo.

## 1. Fundamentação Teórica

Jogos digitais ou eletrônicos são jogos de interação entre jogador e máquina, em que o jogador envia um comando de entrada e a máquina envia retorno pela interface de uma tela, seja uma televisão ou um monitor. O uso desses jogos cresce constantemente principalmente entre os jovens e um dos fatores que contribuem para o crescimento dessa prática é a facilidade e praticidade de jogar um jogo eletrônico, pois eles são encontrados em dispositivos móveis, computadores e consoles.

Os jogos são identificados a partir de seus gêneros, que indicam o que esperar do jogo. Como macro-categorias, temos, por exemplo, os jogos de entretenimento ou comerciais e os intitulados ‘jogos sérios’, aqueles desenvolvidos com o objetivo de transmitir um conteúdo educacional ou de treinamento ao usuário. Os gêneros são micro-especificações dentro dessas macro-categorias. O gênero de

---

8. Maiores informações em: <<https://www.rockstargames.com/>>. Acesso em: 10 de janeiro de 2017.

um jogo digital é uma categoria específica de jogos relacionada por similaridade de jogabilidade, dentre outras características, a outros jogos. Gêneros não são geralmente definidos pelo conteúdo do jogo ou pelo suporte em que é jogado, mas pelo desafio que ele oferece. Por exemplo, um jogo educacional ou educativo se insere em um gênero por prever oportunidades de aprendizagem.

Gêneros podem englobar uma variedade de jogos e serem direcionados para classificações mais específicas: os subgêneros. Ilustrando, um jogo de ação pode ser classificado em subgêneros: jogos de plataformas, como *Mario*, ou jogos de luta, como *Street Fighter*. Alguns gêneros de jogos comumente utilizados, segundo Dias et. al. (2014) são:

- FPS (*First Person Shooter*): é caracterizado pela câmera em primeira pessoa, ou seja, o jogador tem a mesma visão que o personagem. Ainda, há utilização de armas que disparam fogo ou projétil. Citamos os jogos das franquias *Call of Duty* e *Battlefield*.
- RPG (*Role Playing Game*): refere-se ao simular de um personagem em um ambiente que é decidido pela história do jogo e se apoia em uma história interessante com missões. O personagem joga e eleva o seu XP (sua experiência) ao longo do jogo. Um exemplo de RPG é o jogo *Dark Souls*, que será analisado posteriormente neste artigo.
- Jogo de ação: tem como objetivo primário o desenvolvimento psicomotor do jogador, mas também envolve o jogador em desafios que forcem seu reflexo e raciocínio. Para ilustrar esse gênero, temos o jogo *Tomb Raider*.

Outros gêneros recorrentemente usados são os de RTS (*Real Time Strategy*), jogos que são um desafio mental com raciocínio lógico, MMOG (*Massive Multiplayer Online*), que são jogos baseados em FPS, RPG entre outros, com a diferença de que estes envolvem a interação entre jogadores online.

Braga e Souza (2016) conduziram uma pesquisa em que demonstram as preferências de estudantes de Ensino Médio em instituições federais brasileiras e afirmam:

Os jogos de ação-aventura demonstram ser os favoritos dos estudantes, tanto aqueles de mundo aberto, nos quais os jogadores podem se mover livremente pelo mundo virtual e têm mais liberdade na jogabilidade, por exemplo *Grand Theft Auto* e *Assassins Creed*, assim como outros jogos de ação e de luta, dentre eles *God of War*, *Mortal Kombat* e *Naruto*. Um segundo gênero de jogos rotineiramente jogado é o de tiro em primeira pessoa, no qual o jogador

se enxerga a partir do ponto de vista do personagem protagonista, e pode ser exemplificado por alguns dos jogos mencionados pelos estudantes: *Counter Strike*, *Battlefield*, *Point Blank*, *Call of Duty* e *Halo*. Os jogos relacionados a esporte, ritmo e corrida também se encontram entre os favoritos dos respondentes, entre eles os de futebol, como FIFA, PES - *Pro Evolution Soccer*, *Just Dance*, *Need for Speed* e *Subway Surfers*. Entre os 10 mais mencionados, ainda temos *Mario*, um jogo de plataforma - no qual o jogador guia um avatar por obstáculos e plataformas suspensas utilizando recorrentemente o botão “pular” para avançar no jogo, *The Sims*, um jogo de simulação de vida, e *League of Legends*, um jogo *multiplayer online battle arena* (MOBA), similar aos de estratégia em tempo real (BRAGA; SOUZA, 2016, p. 318).

Podemos observar que, independentemente de os gêneros variarem, já há uma recorrência de jogos que possuem a língua inglesa como interface e podem propiciar, de forma menos ou mais abrangente, oportunidades para a aprendizagem dessa língua estrangeira. Nessa seara, segundo Leffa et al. (2012), um bom jogo deve ultrapassar a fronteira videogame e exercício didático. O engajamento na jogabilidade e história propostas é uma etapa que caminha lado a lado com a capacidade didática do jogo. Os gêneros de jogos são a identidade do jogo, que indica o que pode se esperar do mesmo. Por isso, para saber qual jogo é apropriado para aprendizagem de língua estrangeira é necessário saber as características que mais satisfazem aquilo que o processo de aprendizagem demanda.

Outros pesquisadores, a mídia, pais e professores geralmente se perguntam qual jogo é bom e qual jogo é ruim, ou mesmo, qual jogo gera uma boa ou má influência para o jogador. Recorremos a um apontamento de James Paul Gee no livro *Why Video Games Are Good for Your Soul*: Nada é bom ou ruim para você em si e por si só. Tudo depende de como ele é usado e em que contexto é usado (GEE, 2005). Com isso, o pesquisador quis dizer que não existe jogo indiscutivelmente bom ou ruim, mas que isto depende de como o jogador irá utilizar daquilo que o jogo lhe proporciona. Como exemplo, o autor citou os jogos *Thief* e *The Elder Scrolls III*, que são jogos de escolha nos quais o jogador tem a opção de selecionar um determinado lado ou decisão a ser tomada, abrindo assim um leque de opções a serem avaliadas e escolhidas.

Em relação ao aspecto de aprendizagem de habilidades e estratégias, que constituem o desenvolvimento cognitivo, Gee (2005) indica que um bom jogo é desafiador e faz com que o jogador aprenda com seus erros e exceda seu limite para novas experiências. Outro aspecto que Gee (2005) cita sobre os jogos é o fato de que diferente da escola, os alunos podem ser ousados e ir além, assumin-

do riscos no meio de tentativa e erro, assim podem testar novas possibilidades, adquirir experiência e tentar coisas novas. Em geral, o autor defende que os jogos mostram que prazer e envolvimento emocional estão no cerne do pensamento e da aprendizagem. Eles mostram que a linguagem é contextualizada em ações, no mundo e nas interações, e que todos os tipos de jovens na contemporaneidade podem dominar habilidades e estratégias complexas. Além disso, os jogadores tomam participação e colaboração como construtos essenciais para se engajarem e para experienciarem mundos fora e para além de seus grupos culturais, vivendo, assim, oportunidades únicas de aprendizagem (GEE, 2005).

Inicialmente, Gee (2003) apresenta 36 princípios de aprendizagem recorrentes em bons jogos que, apesar da informalidade do contexto em que são usados e da não finalidade pedagógica, propiciam a aprendizagem de modo mais eficaz do que os próprios jogos educativos e do que o ambiente escolar conduzido pelo professor. De forma sucinta, esses princípios indicam que a aprendizagem acontece em um domínio semiótico no qual há a inter-relação entre múltiplos sistemas semióticos (imagens, palavras, símbolos, ações, dentre outros) e que essa aprendizagem propicia a ressignificação da identidade dos jogadores, pelo autoconhecimento e pela trajetória percorrida rumo à conquista. A partir de um significado situado, o conhecimento não é apenas transferido, mas praticado seguindo um modelo cultural, como atividade social, permitindo sentimentos de afinidade e pertencimento.

Em 2013, o pesquisador publicou um vídeo intitulado “*Jim Gee Principles on Gaming*”,<sup>9</sup> resumindo seus princípios focalizando 3 categorias: aprendizes empoderados, aprendizagem baseada em solução de problemas e compreensão profunda, e enumerando-as:

1. Princípio do Agente: as ações dos jogadores são relevantes; é como se fossem coautores do jogo que experienciam, e não meros receptores.
2. Customização: a experiência de cada jogo é individual, propiciando mais agência.
3. Identidade: os jogadores assumem uma identidade que valorizam e na qual investem.
4. Manipulação: o controle no jogo torna a aprendizagem corporificada de ação e interação; o jogador expande a possibilidade de efetivar seu poder.
5. Problemas bem ordenados: a sequência do jogo é ordenada de forma que aquilo que o jogador aprende em estágios mais iniciais comporá seu conhecimento posterior.
6. Prazerosamente frustrante: desafio na medida certa, não muito difícil ou fácil.
7. Ciclo de *expertise*: quando o desafio é oferecido, o jogador pratica e domina

9. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=4aQAgAjTozk>>.

- ações específicas em um jogo, e essas habilidades se tornam automáticas e são utilizadas em um novo desafio, de nível mais difícil.
8. Informação na hora certa e sob demanda: as informações são fornecidas de forma contextualizada quando são importantes e requisitadas pelos jogadores.
  9. Aquário: essa metáfora é utilizada para ilustrar que o jogador aprende a lidar com sistemas simplificados que possui as mesmas variáveis comuns em sistemas mais complexos (o oceano), para que não se sinta impotente frente a uma grande complexidade.
  10. Caixa de areia: essa metáfora pretende ilustrar um espaço seguro, mas que se apresenta como algo real: desafiador e perigoso.
  11. Habilidades como estratégias: as habilidades praticadas são ‘disfarçadas’ em estratégias; a prática repetitiva ganha significado quando há um objetivo a se alcançar.
  12. Pensamento sistêmico: a aprendizagem de habilidades, estratégias e ideias se torna significativa quando relacionadas a um todo.
  13. Significado como ação: raciocínio baseado em modelos, a partir das experiências.

Gee (2003), assim como outros pesquisadores, aponta que esses princípios são recorrentes em bons jogos digitais comerciais e critica os jogos digitais educacionais por serem geralmente mera replicação de atividades escolares e não partirem de uma teoria coerente. Conscientes da necessidade da integração de jogos educacionais coerentes no espaço da sala de aula, Escheverría et al. (2011) propõem um modelo pedagógico para auxiliar essa integração englobando as dimensões educativa e lúdica, atentando para os objetivos pedagógicos presentes nas propostas curriculares. Atentos à agenda de investigações científicas que se preocupam com a integração de jogos ao processo de aprendizagem, apresentamos na próxima seção o caminho metodológico que seguimos para contribuir como nossos pares que também pesquisam jogos.

## 2. Metodologia

Consideramos nossa pesquisa de cunho interpretativista, seguindo as premissas da abordagem qualitativa, que, segundo Denzin e Lincoln (2006) ocupa seu espaço assim como as pesquisas de cunho quantitativo. Explicamos que por mais que o modelo utilizado apresente padrões numéricos, estes estão relacionados a critérios qualitativos. Possui as características de uma pesquisa documental aliada a reflexões e propostas de mudanças com vistas ao melhor conhecimento de bons jogos digitais para a aprendizagem de inglês na perspectiva dos gêneros. Nesse contexto, entendemos por documento, não só textos escritos e/ou impressos, mas também quaisquer outros recursos digitais disponibilizados, como os jogos digitais em questão.

Primeiramente, foram realizados levantamentos de gêneros de jogos que poderiam propiciar a aprendizagem de inglês, tanto aqueles disponíveis para computadores como para dispositivos móveis. Na sequência, dois jogos de cada gênero, conhecidos pelos autores, foram analisados no que se refere à possibilidade de utilização em contexto educacional.

Embasamos nossa análise no modelo RETAIN, que considera não apenas os elementos dos jogos, mas também os elementos de fantasia, que promovem uma trajetória única de aprendizagem e levam os alunos a avançar em um caminho instrucional significativo. Este modelo, cada vez mais utilizado em pesquisas acerca de jogos de entretenimento para educação e jogos sérios, como em Luciano e Oliveira (2012) e em Gunter et al. (2016), se baseia no fato de que cada letra representa um tópico a ser analisado, formando assim a palavra RETAIN, a saber:

*Relevance* (**Relevância**) que se deve ao conteúdo presente no jogo em que o jogador consegue levar para sua vida a ética e os ensinamentos dados durante o jogo.

*Embedding* (**Incorporação**) é responsável por unir a fantasia com a jogabilidade e a aprendizagem que se conectam durante o jogo, sempre entrelaçados; sem jogabilidade e fantasia, o jogador tende a não aprender pela falta de interação com o jogo em si.

*Transfer* (**Transferência**) se deve ao fato de que, durante o jogo, o jogador adquire conhecimentos que podem ser reutilizados em outras situações dentro do próprio jogo. Por exemplo, na primeira fase ele aprende a andar com seu personagem e isto será utilizado na fase dois fazendo assim com que ele tenha transferido seu conhecimento de uma fase para outra. Devido a isto, o jogo se molda da fase mais básica para a mais avançada.

*Adaptation* (**Adaptação**) refere-se ao aprofundamento da categoria de análise anterior; o jogador também transfere o conhecimento adquirido, porém em outro jogo ou mesmo para outros contextos. Por exemplo, um jogador está jogando um jogo de corrida e acaba aprendendo quais botões fazem quais ações e, com isso, quando ele for jogar outro jogo de corrida, ele irá levar o seu conhecimento quanto aos referidos comandos.

*Immersion* (**Imersão**) indica como o jogador se sente dentro do jogo devido ao engajamento e à profunda atenção ao mesmo, até mesmo não prestando atenção no que está ao seu redor, efeito proporcionado pelos elementos de imersão presentes nele.

*Naturalization* (**Naturalização**) examina a autonomia do pensamento deixando assim o jogador livre para raciocinar e interpretar do seu modo o jogo e o que ele está transmitindo, fazendo com que seu pensamento flua e suas ideias e opiniões sejam exploradas.

Vale ressaltar que cada letra representa uma nota de 0 a 3 com base no que é proporcionado pelo jogo. Ao final da análise, é feita a somatória de todas as notas para assim classificar o jogo em questão. Apresentamos, na sequência, um quadro mais detalhado do que significa cada nota atribuída e o peso de cada categoria.

	0	1	2	3
Relevância PESO 1	História cria pouco estímulo para a aprendizagem, gera pouco interesse.	História cria interesse, mas limitado; elementos pedagógicos vagamente definidos.	Conteúdo didático específico, cria interesse.	Relevante para os jogadores, propicia desafios interessantes.
<i>Embedding</i> (Incorporação) PESO 3	Momentos de ensinar interrompem o fluxo do jogo; sem foco interativo.	Elementos didáticos estão presentes, mas não estão integrados; conteúdo está fora do jogo.	Provê experiências com conteúdos específicos do currículo; desafios intelectuais levam ao interesse de terminar o jogo.	Envolve o jogador de forma que esse considere mudança de comportamento, conteúdo educacional está imbricado na história.
Transferência PESO 5	Não mostra evidências de que conhecimento construído em um nível possa ser aproveitado em outro.	Oferece níveis de desafio e dicas (3d cues, popups) que facilitam a transferência de conhecimento nos eventos didáticos.	Jogadores progredem nos níveis, solução de problemas é requerida para subir de níveis, e <i>gameplay</i> é transferido para outras situações.	Inclui experiências de vida real que premiam aquisição de conhecimento pós jogo. Oportunidade de ensinar outros jogadores.
Adaptação PESO 4	A informação não é estruturada de uma forma que possa ser pelo menos parcialmente compreendida pelo aluno.	Novo conteúdo é sequenciado com base no princípio da dissonância cognitiva em que jogadores precisam interpretar eventos comparar com o que já sabem.	A instrução é projetada para incentivar o jogador a ir além da informação dada e descobrir conceitos novos sobre o assunto.	Torna o aprendizado um processo ativo e participativo no qual os autores constroem novas ideias baseadas em seu conhecimento prévio.
Imersão PESO 2	Não oferece <i>feedback</i> formativo, pouca oportunidade de participação ativa.	Elementos de jogo não estão diretamente envolvidos com o foco didático, mas não impedem ou competem com elementos pedagógicos.	Requer que o jogador esteja envolvido cognitivamente, fisicamente, psicologicamente e emocionalmente no contexto do jogo.	Apresenta oportunidade para ação recíproca e participação ativa. Apresenta tanto o ambiente como a oportunidade para a criação de crenças.
Naturalização PESO 6	Apresenta pouca oportunidade para o domínio dos fatos ou de uma habilidade particular. O conteúdo alvo raramente é revisitado.	A repetição é incentivada a ajudar na retenção e a corrigir as deficiências.	Encoraja a síntese de vários elementos e a compreensão de que quando uma habilidade é aprendida leva à aquisição de elementos posteriores.	Faz com que os jogadores sejam conscientes do conteúdo aprendido de forma que se tornem usuários eficientes do conhecimento adquirido.

Quadro 1. Modelo **RETAIN** para classificação de jogos educacionais (GUNTER et. al., 2008).

Para finalizar o processo de análise, refletimos sobre as especificidades dos jogos no que se refere às possibilidades de aprendizagem de inglês ofertadas, comparando o que é oferecido por cada categoria de gênero. Iniciamos na seção a seguir descrevendo os gêneros e os jogos analisados.

### 3. Sobre os jogos e seus gêneros

Apresentamos, sucintamente, informações sobre os jogos categorizados como: RPG: em que o jogador é um dos personagens que vive a história do jogo e suas missões, evoluindo ao longo do jogo; *Point-and-click*: no qual os comandos do jogador são executados basicamente através de cliques no mouse; envolve diálogo, resolução de problemas e raciocínio lógico (SANTOS, 2016); *Word game*: que testa a habilidade linguística do jogador acerca de vocabulário; Em dispositivos móveis para aprendizagem de inglês: para que aprendizes de inglês possam aprender ou praticar a língua estrangeira; e Em dispositivos móveis com possibilidade de interface em inglês: que não foram produzidos para a aprendizagem da língua inglesa, mas por apresentarem possibilidade de interface nessa língua, podem ser apropriados para tanto.

#### a. Gênero RPG (*Zelda e Dark Souls*)

O primeiro jogo de RPG é de ação-aventura e desenvolvido pela Nintendo para ser jogado em console de *video game*, intitulado: “*The legend of Zelda: a link to the past*”. A história focaliza em um personagem que viaja em uma jornada para derrotar seu inimigo e resgatar donzelas. O jogo apresenta elementos novos para a série, como o conceito de mundo paralelo e outras armas e itens inovadores.



Imagem 1: Logo do jogo *The Legend of Zelda: a link to the past*  
 Fonte: <<http://gamehall.uol.com.br/v10/the-legend-of-zelda-a-link-to-the-past/>>

O segundo jogo de RPG analisado foi *Dark Souls*. É um *video game* de ação em terceira pessoa desenvolvido para PlayStation 3, Xbox 360 e Microsoft Windows. A história minimalista abrange eventos históricos no mundo fictício e seus significados são geralmente implícitos e cabe ao jogador interpretar, ao invés de serem completamente mostrados ou explicados. A maior parte da história é dada ao jogador por meio de diálogo entre os personagens dos jogos, textos dos itens e design do mundo.

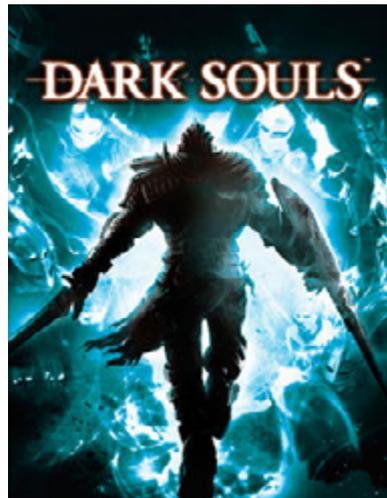


Imagem 2: Cartaz de divulgação do jogo *Dark Souls*  
Fonte: <[https://en.wikipedia.org/wiki/Dark\\_Souls](https://en.wikipedia.org/wiki/Dark_Souls)>

### b. Gênero *point-and-click* (*Dark Visions* e *Batman*)

O primeiro jogo de *point-and-click* analisado foi *Dark Visions*, um jogo clássico de aventura como elementos de quebra-cabeça. O jogador faz o papel da personagem Emma Fischer, que viaja sozinha de trem para trabalhar com seu tio, médico, e que ao chegar ao seu destino se encontra em um mistério do seu desaparecimento na mansão em que está presa. O jogo traz informações básicas, instruções e um *walkthrough*.



Imagem 3: Interface do jogo *Dark Visions*  
Fonte: <[http://www.pcgamereviewsandnews.com/2010\\_12\\_01\\_archive.html](http://www.pcgamereviewsandnews.com/2010_12_01_archive.html)>

O segundo jogo de *point-and-click* analisado foi *Batman: The Telltale Series*, que se baseia na vida de Bruce Wayne como bilionário, e ao mesmo tempo, do vigilante mascarado Batman. O desenrolar do jogo segue suas escolhas, que determinarão como será seu relacionamento com personagens e também qual o desfecho da história.



Imagem 4: Logo do jogo Batman The Telltale Series  
Fonte: <[https://en.wikipedia.org/wiki/Batman:\\_The\\_Telltale\\_Series](https://en.wikipedia.org/wiki/Batman:_The_Telltale_Series)>

### c. *Word games (Wordament e Hangman Pro)*

O primeiro *Word game* analisado foi *Wordament*, um jogo competitivo *online* que funciona como um caça palavras em que o jogador escolhe a língua e jogo disponibiliza as palavras.



Imagem 5: Logo do jogo Wordament  
Fonte: <[https://play.google.com/store/apps/details?id=com.microsoft.wordament&hl=pt\\_BR](https://play.google.com/store/apps/details?id=com.microsoft.wordament&hl=pt_BR)>

O segundo *Wordgame* analisado foi *Hangman Pro*, um jogo que propõe ao jogador diferentes categorias, uma delas é a categoria frases, em que as sentenças que são passadas ao jogador possuem um sentido conotativo. As outras categorias são referentes a palavras do cotidiano, como comida, objetos, etc. O jogo funciona em forma de forca em que o jogador escolhe uma letra, e caso ela esteja na sentença, ela aparece, se não, o jogador perde uma parte do corpo, e caso perca todas as partes, é declarada derrota ao jogador.



Imagem 6: Interface do jogo *Hangman Pro*

Fonte: <[http://allaboutwindowsphone.com/flow/item/19108\\_Hangman\\_Pro\\_a\\_quick\\_and\\_fun\\_te.php](http://allaboutwindowsphone.com/flow/item/19108_Hangman_Pro_a_quick_and_fun_te.php)>

#### d. Em dispositivos móveis para aprender inglês (*Phrasalstein* e *Johnny Grammar*)

O primeiro jogo em dispositivo móvel para aprendizagem de língua inglesa analisado foi *Phrasalstein*, um jogo com temática macabra que relembra o antigo filme “*Frankenstein*” com traços e trilha sonora de *Halloween*. Tem como objetivo de ensinar os verbos frasais através de atividades de explicação desses elementos linguísticos e de exercícios de seleção dos verbos frasais a partir de animações atrativas e divertidas.

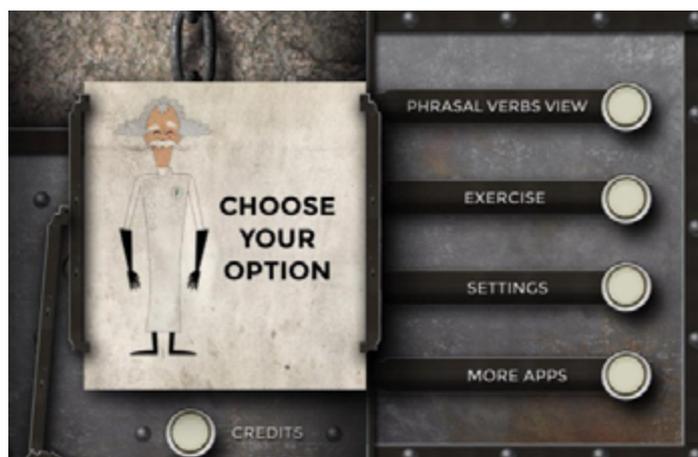


Imagem 7: Interface do jogo *Phrasalstein*

Fonte: <<https://play.google.com/store/apps/details?id=air.org.cambridge.phrasalsteinlite&hl=pt-br>>

O segundo jogo em dispositivo móvel para aprendizagem de língua inglesa analisado foi *Johnny Grammar* que tem o objetivo de ensinar inglês por meio de exercícios práticos rotineiros e repetitivos que ajudam no aprendizado da parte gramatical da língua.

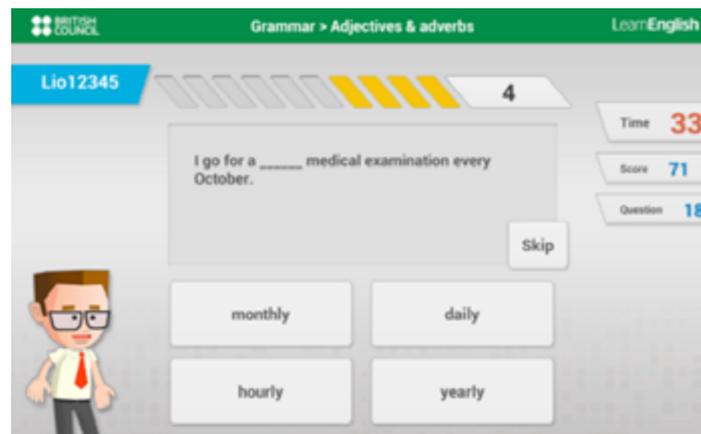


Imagem 8: Interface do jogo Johnny Grammar

Fonte: <<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.ubl.spellmaster>>

#### e. Em dispositivos móveis com interface em inglês (*Akinator* e *Trivia Crack*)

O primeiro jogo em dispositivo móvel com interface em língua inglesa analisado foi *Akinator*, um jogo que tem como protagonista um gênio da lâmpada que tenta adivinhar pessoas famosas ou familiares a partir de dicas de múltipla escolha oferecidas ao gênio pelo jogador. O objetivo do jogador, muitas vezes, é pensar uma celebridade que o gênio não consiga adivinhar e assim “vencê-lo”.



Imagem 9: Logo do jogo Akinator

Fonte: <<https://www.topalternativeto.com/akinator/>>

O segundo jogo em dispositivo móvel com interface em língua inglesa analisado foi *Trivia Crack*, jogo “cartoonizado” e colorido no qual é preciso responder a perguntas no tempo certo nas categorias Artes, Ciências, Entretenimento, Esportes, Geografia e História. Oferece também a opção de multiplayer, ou seja, desafiar pessoas de outros lugares do mundo a participarem e competirem para ver quem faz mais pontos, já que este jogo possui um sistema de pontuação.



Imagem 10: Logo do jogo Trivia Crack

Fonte: <<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.ubl.spellmaster>>

#### 4. Análises quanti-qualitativas à luz do modelo RETAIN

Nesta seção apresentamos o quadro com a pontuação de cada jogo por categoria, em nota simples, seguida da nota com peso, além da nota total. Na sequência, discorreremos sobre os jogos divididos por categoria de gênero.

Jogos analisados	R (Peso 1)	E (Peso 3)	T (Peso 5)	A (Peso 4)	I (Peso 2)	N (Peso 6)	Nota total
<i>The Legend of Zelda</i>	1 - 1	1 - 3	2 - 10	3 - 12	2 - 4	3 - 18	48
<i>Dark Souls</i>	1- 1	1- 3	2 - 10	2 - 8	3- 6	3 - 18	46
<i>Dark Visions</i>	2-2	2- 6	2 - 10	3 - 12	2- 4	3 - 18	52
<i>Batman The Telltale Series</i>	1- 1	1- 3	2 - 10	2- 8	3- 6	3 - 18	46
<i>Wordament</i>	0- 0	0- 0	2 - 10	2 - 8	0- 0	1 - 6	24
<i>Hangman Pro</i>	0- 0	0- 0	2 - 10	2 - 8	0- 0	1 - 6	24
<i>Pharasalstein</i>	1- 1	2- 6	2 - 10	2 - 8	1- 2	1 - 6	33
<i>Johnny Grammar</i>	0- 0	1- 3	1 - 5	2- 8	1- 2	1 - 6	24
<i>Akinator</i>	1- 1	2- 6	1 - 5	1- 4	1- 2	2 - 12	30
<i>Trivia Crack</i>	2- 2	2- 6	1 - 5	2- 8	2- 4	1 - 6	31

Quadro 2. Análise dos jogos seguindo o modelo RETAIN (GUNTER; KENNY; VICK; 2008).

##### 4.1 RPG: considerações sobre *The Legend of Zelda* e *Dark Souls*

Em *The Legend of Zelda: A link to the past*, o jogador deve entender os diálogos usados como instrução, para que progrida no jogo, porém, a matéria de língua inglesa aprendida não está definida. Os diálogos são de fácil leitura, são simples e cotidianos e o jogador dispõe de tempo para ler e entender, o que ajuda os que querem aprender inglês. O jogador deve prestar atenção nas instruções

para que tenha mais chances de aprendizagem. O jogo é divertido, mas possui jogabilidade de dificuldade elevada, o que pode culminar no desinteresse de iniciantes. Quando o jogador começa a interagir de forma mais intensa com o jogo, tem mais chances de utilizar de forma mais natural aquilo que aprendeu.

O jogo *Dark Souls* apresenta instruções simples, sem riqueza de detalhes, demandando atenção por parte do jogador a cada dica oferecida. O jogo não possui elementos pedagógicos específicos, mas é clara a presença dos mesmos. Elementos da aprendizagem não estão diretamente ligados com a jogabilidade e fantasia de forma que o jogador mantenha o foco no aprender, mas a aprendizagem pode acontecer tangencialmente. O jogador precisa aprender novos conceitos e estratégias para que possa evoluir em um desafio similar que aparecerá posteriormente e deve julgar acontecimentos e como irá resolvê-los durante o jogo, pois a resolução de problemas começa desde que a escolha do tipo de personagem é feita. O jogo causa no jogador a procura por novas ideias, baseadas nas informações que o jogo dispõe.

#### 4.2 *Point-and-click*: considerações sobre *Dark Visions* e *Batman*

O jogo *Dark Visions* é rico em detalhes, com uma história/fantasia envolvente e misteriosa. Elementos didáticos para a aprendizagem de inglês são percebidos no jogo, na maioria das vezes eles estão bem integrados e trabalhando em conjunto. Os níveis de dificuldade do jogo vão depender da capacidade de observação do jogador, que deve estar atento aos detalhes (textos, diálogos, gravações, etc.) propostos pelo jogo. Os elementos didáticos do jogo se integram com a história/fantasia de maneira suave e bem elaborada, de modo que não se anulem. O jogo exige que o jogador se sinta parte do jogo para que possa passar pelos desafios. O jogo faz com que o jogador construa suas ideias e ponto de vista diante de uma situação em que ele é levado a pensar.

Já *Batman: The Telltale Series* apresenta história/fantasia, assim como as instruções interligadas formando o jogo. Porém, o jogo não possui elementos pedagógicos alvos a serem aprendidos. O jogo se baseia na resolução de nível para que o jogador passe para o próximo. Apresenta fatos ao jogador, os quais ele mesmo deve julgar e fazer suas escolhas que podem mudar o rumo do jogo, o que se procede com mais agilidade no decorrer do jogo. O jogador, em certos momentos, deve interferir com ações que levam a um final diferente, o que leva o jogador a mudar suas escolhas para descobrir os finais alternativos que o jogo dispõe. A atenção aos detalhes e a rapidez que o jogador deve ter demanda que este esteja atento ao conteúdo.

#### 4.3 *Word Games*: considerações sobre *Wordament* e *Hangman Pro*

O jogo *Wordament* se mostra adequado para treinar vocabulário e descobrir novas palavras, mas uma história/fantasia não é apresentada. Possui jogabilidade simples, que se baseia em selecionar uma palavra encontrada, sem integração de elementos didáticos. Possui vocabulário extenso da língua inglesa, adequando-se para falantes fluentes. Cabe ao jogador descobrir a tradução e o significado das palavras e não é baseado em fases. O jogador enfrenta simultaneamente vários adversários, geralmente de países falantes de inglês, o que deixa o jogo difícil para chegar à uma alta posição no ranking, mas ao mesmo tempo desafiador e divertido. É possível descobrir formas de utilizar o vocabulário aprendido na vida real.

A brincadeira de força *Hangman Pro* não possui uma história/fantasia e possui jogabilidade simples. A categoria que se mostra mais propícia para aprender inglês é a de frases, em que o jogador deve adivinhar as letras que formam uma frase de sentido não literal, o que se constitui desafiador. Jogadores acostumados com tradutores literais como o Google Tradutor podem sentir dificuldade. Mostra-se repetitivo depois de algum tempo, sendo que sua meta fica limitada a se descobrir o máximo de frases possíveis por rodada.

#### 4.4 Jogos em dispositivos móveis: considerações sobre *Phrasalstein* e *Johnny Grammar*

O jogo *Phrasalstein* possui uma temática que diverte o jogador, mas não no nível de uma história que cria interesse envolvendo-o emocionalmente. Os desafios de compreender as animações tendem a levar o jogador a querer seguir até o fim, mesmo que o jogo não se divida em fases. Há pouca variedade de elementos pedagógicos: os desafios e as explicações acerca dos verbos frasais, mas esses elementos estão conectados e podem contribuir para a aprendizagem do conteúdo léxico-gramatical proposto. No jogo, a repetição é propiciada de forma que pode ajudar na memorização. Com o conhecimento adquirido, o jogador pode despertar o interesse na língua e buscar além da mera memorização.

*Johnny Grammar* não tem uma história e nem é baseado em uma temática, o que propicia pouco interesse ao usuário. Os elementos didáticos que se limitam a questões de múltipla escolha não estão contextualizados. Contudo, oferece níveis de desafio e dicas que podem colaborar para a aprendizagem, que pode ser ampliada, caso o jogador pesquisa para além do jogo para completar as atividades. O jogador não se envolve completamente com o aplicativo, já que este não explora elementos físicos e emocionais do jogador, fazendo com que ele apenas faça a repetição para ajudar na retenção e a corrigir os erros linguísticos.

#### 4.5 Jogos em dispositivos móveis: considerações sobre *Akinator* e *Trivia Crack*

*Akinator* possui uma temática interessante, que se mostra na fronteira para se constituir uma história. O jogo apresenta elementos pedagógicos para a aprendizagem de inglês – estrutura de pergunta, mas não claramente definidos. Mostra-se estimulante e o jogador tende a chegar ao fim de cada série de adivinhação, curioso para saber se o gênio adivinhará o personagem. A estrutura similar facilita a transferência de conhecimento de uma jogada para outra. O jogador precisa interpretar e tomar decisões com base no que já sabe. A repetição é incentivada, além de encorajar a síntese de vários elementos.

O conteúdo didático de *Trivia Crack* é específico das áreas curriculares que não a língua inglesa, mas a possibilidade da interface em inglês tende a engajar os jogadores a aprender essa língua estrangeira tangencialmente. O jogo se mostra engajante e há progressão, mesmo que o conteúdo aprendido em uma fase não seja requerido para um melhor desempenho em sua sucessora, mas em todos os níveis a mesma estrutura é proposta alterando assim apenas a pergunta. Os jogadores precisam interpretar as questões para conseguirem responder corretamente e se precisam estar envolvidos já que é necessário raciocínio rápido para responder no tempo permitido. O conteúdo visto é dificilmente revisado já que o jogo possui diversas perguntas em todos os setores, o que faz dele dinâmico e pouco repetitivo.

#### 5. Considerações sobre os jogos como propiciadores de aprendizagem de inglês

Observamos que os dez jogos analisados, em proporções distintas, apresentam elementos que indicam que sejam propiciadores de aprendizagem de inglês. Seguindo a premissa de Gee (2003) de que a aprendizagem ocorre mais eficazmente quando há interrelação entre imagens, palavras, ações, etc., acreditamos que esses jogos têm interfaces com múltiplos sistemas semióticos que colaboram para que os jogadores se engajem e aprendam deliberadamente ou tangencialmente. Esse engajamento pode propiciar a resignificação da identidade do jogador, que passa a ser aprendiz de língua estrangeira, mesmo naqueles jogos cujo objetivo não é o de ensino de inglês. A interface na língua inglesa já provê um espaço rico para que se aprenda enquanto a trajetória rumo à finalização da jogada, da fase ou do jogo é percorrida.

Contudo, defendemos a maior pertinência de utilização de jogos que apresentam estruturas linguísticas contextualizadas. Jogos como *Wordament*, *Hangman Pro* e *Johnny Grammar* mostraram um pior desempenho na análise, mesmo que tenham apresentados elementos positivos para a ampliação de co-

nhecimento de vocabulário e de aspectos gramaticais. O fato de não seguirem pelo menos uma temática, como *Phrasalstein*, *Akinator* e *Trivia Crack*, diminui a chance de causar interesse nos jogadores, por se mostrarem mais repetitivos e automáticos. Outro nível de engajamento parece ser propiciado por jogos como *The Legend of Zelda*, *Dark Souls*, *Dark Visions* e *Batman* que vão além de uma temática e apresentam uma história com a qual os jogadores podem se identificar mais detalhadamente.

Com a finalização da análise dos jogos, fica explícita uma pequena superioridade dos jogos de RPG e de *point-and-click* em relação aos outros gêneros. O gênero *Word Games* e o jogo para dispositivos móveis *Johnny Grammar* obtiveram uma pontuação mais baixa principalmente pela falta de fantasia/história, o que deixa o jogo menos imersivo. O envolvimento com uma história e a representação de um personagem, e posterior manipulação das ações desse personagem permitem que os jogadores/aprendizes se sintam mais empoderados, aprendendo com a solução de problemas e rumo a uma compreensão mais profunda. Acreditamos que os jogos de *point-and-click* sejam ricos em detalhes de objetos e instruções, o que os diferenciam dos de RPG, que normalmente se mostram pouco detalhistas e com instruções complicadas. De qualquer forma, defendemos que as estruturas linguísticas contextualizadas presentes nos jogos de RPG e de *point-and-click*, além de colaborarem para a ampliação de vocabulário e aspectos gramaticais, podem auxiliar os estudantes na emancipação e autonomia para a aprendizagem do inglês.

Esperamos que os jogos apresentados possam ser utilizados por professores de inglês que, provavelmente, encontrarão não apenas as possibilidades pedagógicas que demonstramos, mas ainda, aquelas que se encaixem de maneira mais adequada ao conteúdo programático de sua instituição e à sua prática docente. Entendemos que nosso intuito inicial de analisar jogos em cinco gêneros, que acabaram se mostrando propícios para se aprender inglês, deve ter como encaminhamento a utilização desses com jogadores/aprendizes e conhecer melhor as experiências que eles vivenciam e as possibilidades que eles vislumbram. Em geral, independentemente de serem classificados como jogos de entretenimento ou educativos, a junção das dimensões educativa e lúdica se mostraram factíveis nesses jogos, que poderão ser apropriados no contexto escolar e fora dos muros da escola para a aprendizagem de inglês.

## REFERÊNCIAS

- BRAGA, J. C. F.; SOUZA, V. V. S. As condições necessárias para a emergência complexa em jogos: um estudo sobre oportunidades de aprendizagem nessas práticas sociais. *Re-Vel*, v. 14, n. 27, p. 304-330, 2016.
- DEMO, P. "Aprendizagem situada": discutindo idéias de Gee. *Educação Profissional: Ciência e Tecnologia*, v. 2, n. 1, p. 11-26, Jul-Dez 2007.
- DENZIN, N. K.; LINCOLN, Y. *O planejamento da pesquisa qualitativa: teorias e abordagens*. Tradução de Sandra Regina Netz. 2. ed. Porto Alegre: Artmed, 2006.
- DIAS, T. J. et al. Estudo sobre os diversos gêneros de jogos e sua aplicabilidade no ensino. *Gestão Universitária*, 2014. Disponível em: <<http://gestaouniversitaria.com.br/artigos/estudo-sobre-os-diversos-generos-de-jogos-e-sua-aplicabilidade-no-ensino>>. Acesso em: 17/08/2016.
- ESCHEVERRÍA, A. et al. A framework for the design and integration of collaborative classroom games. *Computers & Education*, v. 57, n.1, p. 1127-1136, 2011.
- GEE, J. P. *What Video Games Have to Teach Us about Learning and Literacy*. New York: Palgrave; Macmillan, 2003.
- \_\_\_\_\_. *Why video games are good for your soul: pleasure and learning*. Australia: Common Ground, 2005.
- \_\_\_\_\_. *The Anti-Education Era: creating smarter students through digital learning*. New York: Palgrave; Macmillan, 2013.
- GUNTER, G. A.; KENNY, Robert F.; VICK, Erik H. Taking educational games seriously: using the RETAIN model to design endogenous fantasy into standalone educational games. *Education Tech Research Dev.*, v. 56, n. 5-6, p. 511-537, 2008.
- GUNTER, G. et al. Language learning apps or games: an investigation utilizing the RETAIN Model. *Revista Brasileira de Linguística Aplicada*, v. 16, n. 2, p. 209-235, 2016.
- LEFFA, V. J. et al. Quando jogar é aprender: o vídeo game na sala de aula. *Rev. Est. Ling.*, v. 20, n. 1, p. 209-230. 2012.
- LUCIANO, A. P. C.; OLIVEIRA, L. C. Metodologia RETAIN para avaliação de serious games aplicada ao jogo Electrocitcity. 2012. Disponível em: <[http://www.editorarealize.com.br/revistas/enect/trabalhos/Poster\\_838.pdf](http://www.editorarealize.com.br/revistas/enect/trabalhos/Poster_838.pdf)>. Acesso em: 17/08/2016.
- PRENSKY, M. *Digital Game-Based Learning*. New York: McGraw Hill, 2001.
- \_\_\_\_\_. *Don't Bother Me Mom - I'm Learning*. St. Paul, Minnesota: Paragon House, 2006.
- SANTOS, S. A. C. *Walkthroughs e jogos de point-and-click na aprendizagem de vocabulário em língua inglesa*. Trabalho de Conclusão de Curso de Especialização. Universidade Federal de Minas Gerais, 2016.