

UMA UNIDADE INSTRUCCIONAL BASEADA EM JOGOS PARA O ENSINO DO VOCABULÁRIO DE LÍNGUA INGLESA SOBRE DESASTRES NATURAIS

Larissa Francine de Oliveira- UFSM- larifrancine30@gmail.com- <https://orcid.org/0000-0002-8076-9287>

Giani Petri- UFSM- giani.petri@ufsm.br- <https://orcid.org/0000-0002-9884-8151>

Susana Cristina dos Reis- UFSM- susana.reis@ufsm.br- <https://orcid.org/0000-0001-7636-1521>

Resumo. A emergência sanitária imposta pelo vírus da Covid-19 fez com que todos os educadores transformassem suas metodologias de ensino, explorando diferentes tecnologias, incluindo, os jogos digitais. Para o ensino de língua inglesa, diversos jogos têm sido utilizados em sala de aula para motivar os alunos e potencializar o processo de aprendizagem. No entanto, a falta de detalhamento no planejamento do uso de tais jogos e a carência na avaliação sistemática de sua qualidade dificulta a adoção de jogos na prática docente. Nesse contexto, este artigo apresenta o design e a avaliação sistemática de uma unidade instrucional baseada em jogos digitais para uso nos processos de ensino e aprendizagem do vocabulário de Língua Inglesa sobre Desastres Naturais para alunos do 9º ano do Ensino Fundamental II. Como resultado da avaliação, pode-se entender que os Jogos Digitais são recursos capazes de corroborar nas abordagens pedagógicas dos educadores, pois essas ferramentas oferecem sensações aos jogadores: motivação para sobreviverem nos jogos; maior interesse dos jovens na temática; além de proporcionar desafios, momentos de diversão e contribuir à aprendizagem. Os resultados deste estudo podem auxiliar e orientar professores de inglês a adotar na prática a unidade instrucional, tendo primeiras evidências de seus benefícios.

Palavras-chave: Jogos Digitais; Língua Inglesa; Unidade Instrucional.

Abstract. The health emergency imposed by the Covid-19 virus made all educators transform their teaching methodologies, exploring different technologies, including digital games. For teaching English, several games have been used in the classroom to motivate students and enhance the learning process. However, the lack of detail in planning the use of such games and a lack of systematic evaluation of their quality makes it difficult to adopt games in teaching practice. In this context, this article presents the design and systematic evaluation of an instructional unit based on digital games for use in the teaching and learning processes of English language vocabulary on Natural Disasters for students in the 9th year of Elementary School II. As a result of the evaluation, one can understand how much Digital Games are resources capable of supporting the pedagogical approaches of educators, as these tools offer sensations to players: motivation to survive in games; greater interest of young people in the subject; in addition to providing challenges, moments of fun and contributing to learning. The results of this study can help and guide English teachers to adopt the instructional unit in practice, having first evidence of its benefits.

Keywords: Digital Games; English Language; Instructional Unity.

1. Introdução

Nos últimos dois anos vivemos uma crise sanitária causada pelo vírus da Covid-19, fazendo com que todos os educadores repensassem suas abordagens de ensino, pois as aulas passaram a ser ofertadas remotamente. Logo, muitos professores tiveram dificuldades de se adaptar a essa nova realidade e muitos estudantes demonstraram dificuldades em consolidar a aprendizagem. Devido a isso, percebeu-se a necessidade de trabalhar com diferentes tecnologias, incluindo, nas práticas de ensino, os jogos digitais, com o objetivo de engajar o aluno e fazer com que ele desenvolvesse sua autonomia durante o processo de aprendizagem.

Ao pensarmos no ensino de uma língua estrangeira, devemos sempre nos preocupar com o desenvolvimento das competências linguísticas dos alunos. Mas, como auxiliá-los, principalmente àqueles que se encontram na educação básica, estudando integralmente on-line, uma vez que eles ainda provavelmente não desenvolveram completamente sua autonomia e senso crítico? Ao analisar tal questionamento, e se apropriando das teorias de aprendizagem dos jogos digitais, pode-se observar o quanto profícuo pode ser o uso de jogos na aprendizagem da Língua Inglesa, visto que a maioria dos jogos são disponibilizados nessa língua, fazendo com que o aluno tenha atenção redobrada ao tentar ultrapassar, por exemplo um nível de um jogo. Logo, o contato com um jogo digital na língua alvo pode potencializar o desenvolvimento de habilidades como a leitura, e, conseqüentemente, com a aquisição de novos vocabulários de modo contextualizado.

Tendo em vista que os jogos usados no contexto educacional podem elevar a capacidade intelectual e cognitiva dos estudantes por meio da criação de estratégias e habilidades, além de ensinar o conteúdo das disciplinas (GROS, 2003; PETRI et al., 2018), os jogos podem ensinar diversos valores morais (empatia, colaboração, confiança, cooperação, entre outros), que são válidos a qualquer indivíduo independentemente da idade, não apenas pelo conteúdo, mas sim pela ética e exercício da cidadania (PRENSKY, 2006).

Na literatura, diversos trabalhos relatam os benefícios no uso de jogos para o ensino de língua estrangeira em diferentes níveis de ensino e com diferentes plataformas e gêneros de jogos (REIS, 2017; REIS; GOMES, 2019; SOUZA et al., 2018; MARTINS et al., 2021). No entanto, a maioria dos trabalhos não apresenta, de forma detalhada, o planejamento do uso do jogo no contexto de um plano de aula ou uma sequência didática e, tampouco, apresenta uma avaliação sistemática da aplicação em sala de aula. O que dificulta a adoção desses jogos pelos docentes.

Nesse contexto, este artigo apresenta o design e a avaliação de uma unidade instrucional baseada em jogos digitais para uso nos processos de ensino e aprendizagem do vocabulário de Língua Inglesa sobre Desastres Naturais. Esse material foi proposto para uma turma do 9º ano do Ensino Fundamental II, de uma escola situada na cidade de Uberlândia-MG. Para elaborar uma proposta didática baseada em jogos, foi adotado o modelo ADDIE (BRANCH, 2009), para orientar o design instrucional e a aplicação dessa unidade instrucional e o modelo MEEGA+Kids (GRESSE VON WANGENHEIM et al., 2020) para a avaliação da atividade em termos de experiência do jogador, usabilidade do jogo e percepção de aprendizagem no ponto de vista dos alunos.

2. Trabalhos Correlatos

Há diversos trabalhos que envolvem o design e uso de jogos em sala de aula, entre eles podemos citar Zimmerman (2003), Reymen et al. (2006), Adams e Rollings (2006), entre outros. Para compreender o significado da palavra jogo, a priori, foram feitas buscas bibliográficas, a fim de compreender o que as publicações já têm discutido sobre essa temática. Kishimoto (1994), por exemplo, apresenta vários autores que, de maneira simplificada, expõem definições do conceito de jogos e suas demasiadas características.

Dentre os autores citados por Kishimoto (1994, p. 3-5), destaca-se, Huizinga (2010), tal autor refere as principais características dos jogos aos aspectos sociais, “o prazer demonstrado pelo jogador, o caráter ‘não-sério’ da ação, a liberdade do jogo e sua separação dos fenômenos do cotidiano, a existência de regras, o caráter fictício ou representativo e a limitação do jogo no tempo e no espaço”. Já Caillois (1990) afirma sobre o predomínio da certeza e do caráter produtivo do jogo, além de citar sobre a liberdade e os limites no espaço e no tempo, já supracitados por Huizinga e Henriot (1994), que por sua vez, afirma “o eixo comum que une as concepções sobre o jogo” afirmando que “todo e qualquer jogo se diferencia de outras condutas por uma atitude mental caracterizada pelo distanciamento da situação, pela incerteza dos resultados, pela ausência de obrigação em seu engajamento.”

Ademais, foram feitas buscas, a fim de compreender o ensino de línguas por meio de jogos. De acordo com Reis e Gomes (2019), no cenário contemporâneo, para adotar abordagens de ensino de línguas que potencializam o uso efetivo da língua no ambiente escolar, faz-se essencial incentivar a capacitação constante dos educadores. Logo, acredita-se que ao se apropriar de forma efetiva das tecnologias no contexto da sala de aula, é necessário que haja a formação inicial e continuada dos docentes em relação à essa temática, bem como fornecer materiais didáticos (por exemplo, sequências didáticas, unidades instrucionais etc.) que auxiliem os docentes em suas práticas.

Para que o professor de línguas se beneficie das tecnologias no contexto educacional, Reis (2017) e Reis e Gomes (2019) sugerem que é salutar fazer um bom planejamento para a inserção de tais tecnologias no contexto escolar, bem como definir metodologias e recursos que coloquem o aluno como autor de sua aprendizagem, pois em uma abordagem baseada em jogos, o professor deve efetivamente atuar como mediador do ensino e não como o detentor do conhecimento, a fim de que o aluno se torne um sujeito ativo e corresponsável no processo de aprendizagem. No sentido de colaborar com essa discussão, Gomes e Reis (2019) refletem sobre quais tecnologias e recursos já têm sido explorados para o ensino de línguas, a fim de evidenciar como o uso de jogos digitais tem sido utilizado na sala de aula de línguas.

Segundo Fleury, Nakano e Cordeiro (2014) em seu estudo sobre jogos educacionais, tais autores afirmam que esses tipos de jogos são a segunda categoria mais produzida por empresas brasileiras de produções de jogos digitais. Todavia, o uso desses jogos no ambiente escolar ainda é escasso, embora sejam desenvolvidos para tal objetivo. No entanto, não significa que apenas esse tipo de jogo possa ser empregado em sala de aula, o que acredita-se é que qualquer um poderá ser, desde que tenham propósitos bem definidos e passe por uma análise, para que seja praticado e explorado em contexto educacional (GOMES, 2017; GOMES; REIS, 2019).

Ao basear-se nos conceitos já supracitados ao longo desta seção, ao explorar jogos em sala de aula é necessário entender e adotar uma nova cultura no processo de ensino e aprendizagem. Para Alves (2005), jogos são compreendidos como “um sistema semiótico que envolve textos, sons, imagens, luz, cores, formas e gestos que são percebidos, armazenados e divulgados mediante a função cognitiva da memória, a qual não se estrutura de forma individual, mas coletiva” (ALVES, 2005, p. 28). Assim sendo, tal autor acredita que ao trabalhar os jogos de forma colaborativa, os educandos podem ter um aprendizado diferenciado ao aprender inglês.

De forma geral, os estudos prévios sobre jogos destacam que eles têm potencial em auxiliar nos processos de ensino e aprendizagem. Porém, poucos trabalhos se preocupam em apresentar detalhes do planejamento e uso de tais jogos em sala de aula e, tipicamente, não descrevem o uso do jogo no contexto de um plano de aula ou uma sequência didática. E, dificilmente adotam uma metodologia sistemática para o design e avaliação da atividade proposta.

Com a intenção de contribuir com as pesquisas na área de ensino de línguas e uso de jogos educacionais em sala de aula, a presente pesquisa possibilita análises longitudinais de

segmentos de Jogos Digitais com fins Educacionais, a fim de contribuir com as práticas didático-pedagógicas dos educadores de Língua Inglesa. Além disso, acreditamos que o uso de Estratégias Instrucionais baseadas em jogos podem contribuir para o aperfeiçoamento da comunicação e da prática de multiletramentos dos estudantes, auxiliando-os a desenvolver seus hábitos e autonomia ao aprender inglês por meio do uso de jogos.

3. Metodologia

Para o desenvolvimento da pesquisa que objetiva a elaboração de uma unidade instrucional baseada em jogos, foram adotados os seguintes procedimentos metodológicos.

Para o desenvolvimento sistemático da unidade instrucional (UI) foi adotado o modelo ADDIE (BRANCH, 2009) de design instrucional, que compreende as seguintes fases: análise, projeto, desenvolvimento, implementação e avaliação. A avaliação do produto elaborado no formato de uma unidade instrucional, foi realizada por meio de um estudo de caso, um tipo de estudo não-experimental (YIN, 2019). O público-alvo é uma turma do 9º ano do Ensino Fundamental II, de uma escola pública, localizada na cidade de Uberlândia/MG. A coleta de dados foi realizada somente após a aplicação do jogo, adotando como instrumento o questionário padronizado do modelo MEEGA+Kids (GRESSE VON WANGENHEIM et al., 2020), que avalia a atividade em termos de experiência do jogador, usabilidade do jogo e percepção de aprendizagem no ponto de vista dos alunos.

A UI em questão tem como foco a utilização de materiais didáticos e do jogo digital *Stop Disaster* (<https://www.stopdisastersgame.org/>), sendo uma versão gratuita e adaptada de tal jogo, tendo como objetivo reforçar e memorizar os vocabulários relacionados à temática Desastres Naturais, tópico esse discutido no ensino de Língua Inglesa.

O jogo *Stop Disaster*, classifica-se com jogo de simulação, no qual o jogador deve fazer todos os reparos de algum país, a fim de evitar que algum tipo de desastre ocorra. Ao fim de cada nível é analisada a quantidade de danos e mortes que ocorreram, quanto menos perdas no país, mais facilmente o jogador ultrapassa o nível.

4. Desenvolvimento da Unidade Instrucional

4.1. Análise, projeto e desenvolvimento

Ao desenvolver uma unidade instrucional é necessário ter consciência do planejamento pedagógico, para se obter bons resultados nos processos de ensino e de aprendizagem. Neste sentido, o trabalho pedagógico consiste na elaboração de técnicas, atividades e materiais próprios para tal contexto de aprendizagem, e nessa concepção e formação o modelo ADDIE é uma possibilidade para orientar esse processo (BRANCH, 2009). Em literatura prévia, esse modelo apresenta-se de maneira eficaz para orientar a criação de recursos educacionais.

De acordo com Filatro (2008), a fase inicial de Análise, busca “entender o problema educacional e projetar uma solução aproximada”, ou seja, analisar as problemáticas do contexto educacional e pensar em ferramentas próprias para o processo de aprendizagem. No contexto deste trabalho, a priori, percebeu-se o quanto os discentes que estavam em ensino remoto necessitavam de materiais que os engajassem, em vista disso, propõe-se o uso de jogos digitais como uma alternativa para engajá-los.


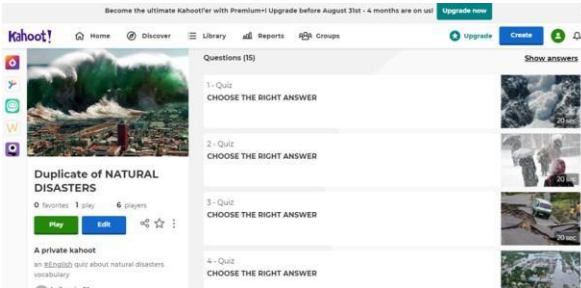

Após identificar o problema, a próxima etapa, o Design, tem como objetivo o “planejamento e o design da situação didática propriamente dita, com o mapeamento e sequenciamento dos conteúdos a serem trabalhados” (Filatro, 2008, p. 28). Nessa etapa do modelo ocorre o planejamento da unidade instrucional em si, na aula em questão, o plano de aula foi baseado na construção do vocabulário de Desastres Naturais de Língua Inglesa e Análise do Jogo *Stop Disasters*, sendo uma aula teórica+prática (com o desenvolvimento do jogo). A priori, foram utilizados slides, e um *quiz* do site *Kahoot*. Os *slides* mostravam apenas imagens de alguns tipos de Desastres Naturais e sua forma escrita, nas quais a professora repetia a pronúncia juntamente com os alunos para aquisição da parte oral. Esse material foi retirado do site do *ISL Collective*, um recurso educacional com materiais prontos de atividades de Língua Inglesa. O *quiz* extraído do *Kahoot* tinha como objetivo fazer uma

primeira análise da aprendizagem consolidada com relação ao vocabulário sobre Desastres Naturais. Após o término dessa primeira parte teórica da aula, inicia-se a segunda parte, a prática com a aplicação do Jogo Digital.

Como jogo digital para compor a unidade instrucional foi escolhido uma versão gratuita e adaptada do jogo *Stop Disasters*, um jogo de entretenimento, porém, explorando a abordagem de aprendizagem baseada em jogos. Nesse jogo os alunos reforçam o vocabulário sobre a temática de *Natural Disasters*, desenvolvido pela *UNDRR UN Office for Disaster Risk Reduction*. É importante ressaltar que o jogo tem como objetivo de aprendizagem reforçar e memorizar vocabulários relacionados aos Desastres Naturais.

A fase de Desenvolvimento caracteriza-se como “a produção e a adaptação de recursos e materiais didáticos impressos e/ou digitais, a parametrização de ambientes virtuais e a preparação de suportes pedagógicos, tecnológicos e administrativos” (Filatro, 2008, p. 30). Essa fase, juntamente com a de Design, foi proposta em um único momento, pois ambas foram projetadas como parte da aula para atender a necessidade de cada aluno e desenvolvidas colaborativamente com eles. A Tabela 1 apresenta uma síntese das atividades da unidade instrucional desenvolvida.

Tabela 1. Unidade instrucional para ensino de vocabulário de Desastres Naturais

Atividade/ Tempo de duração	Materiais didáticos	Imagens	Referência
Aula teórica sobre Desastres Naturais/ 1h	Slides		ISLCollective
Aula prática (oralidade)/ 1h	Quiz Kahoot		Kahoot
Aula prática/ 2 dias para os alunos jogarem	Jogo Stop Disasters		UNDRR UN Office for Disaster Risk Reduction https://www.stopdisastersgame.org/

Avaliação da experiência do jogador, usabilidade e percepção da aprendizagem	Questionário MEEGA+Kids		GRESSE VON WANGENHEIM et al., 2020
--	-------------------------	--	------------------------------------

4.2. Implementação e avaliação

A etapa de implementação é a parte prática da atividade planejada. Juntamente com a aplicação, na última fase intitulada Avaliação, busca-se analisar a efetividade da unidade instrucional proposta, na aula em questão. A seguir é descrita a aplicação e a avaliação da unidade instrucional.

Definição. A avaliação foi realizada adotando o modelo MEEGA+Kids para avaliação de jogos educacionais (GRESSE VON WANGENHEIM et al., 2020). Segundo o template do modelo MEEGA+Kids o objetivo da avaliação é: analisar o jogo Stop Disasters com o propósito de avaliar a qualidade do jogo em relação à usabilidade, experiência do jogador e percepção da aprendizagem do ponto de vista dos alunos do 9º ano do Ensino Fundamental II nas aulas de língua inglesa. Com base no objetivo da avaliação, são derivadas as seguintes questões de análise (QA) para serem respondidas, agrupadas pelos fatores avaliados: **1) Usabilidade (QA1):** O jogo Stop Disasters possui uma boa usabilidade? **2) Experiência do jogador (QA2):** O jogo Stop Disasters proporciona uma experiência positiva aos jogadores? **3) Percepção da aprendizagem (QA3):** O jogo Stop Disasters contribui para a aprendizagem?

De modo a sistematizar a coleta de dados para responder às questões de análise, o questionário do modelo MEEGA+Kids foi utilizado como instrumento de coleta, adaptado conforme o objetivo de aprendizagem do objeto de estudo. O questionário utilizado para a coleta de dados está disponível no seguinte endereço: <https://bitly.com/tnfHv>.

Com relação a Implementação, o estudo de caso foi realizado em junho de 2021, de forma remota, na disciplina de Língua Inglesa para os alunos do 9º ano do Ensino Fundamental II da Escola Estadual Hortêncio Diniz. No estudo de caso, a unidade instrucional foi aplicada na turma de alunos seguindo as atividades da Tabela 1. Na aula prática, os alunos foram orientados sobre as regras gerais do jogo Stop Disasters e tiveram dois dias para jogar. Após a sessão de jogo, o instrumento de medição do MEEGA+Kids foi utilizado para coletar dados sobre as percepções dos alunos sobre a qualidade do jogo.

Em termos de informações demográficas, participaram da avaliação 10 alunos (6 alunos do sexo feminino e 4 do sexo masculino). Todos os participantes estão na faixa etária dos 14 anos. Em relação a frequência que os participantes costumam jogar jogos digitais, nenhum aluno indicou que não costuma jogar, 3 alunos jogam raramente de tempos em tempos, 3 alunos jogam ao menos uma vez ao mês, 3 alunos jogam ao menos uma vez na semana, e outro 1 aluno joga diariamente. Em relação a frequência que os alunos jogam jogos não-digitais (de tabuleiros, cartas etc.), 1 aluno não costuma jogar, 5 alunos jogam raramente de tempos em tempos, 2 alunos jogam ao menos uma vez ao mês, 2 alunos jogam ao menos uma vez na semana, e nenhum aluno joga diariamente.

4.3 Análise dos dados coletados

Com base nos dados coletados no estudo de caso, as questões de análise são sistematicamente respondidas.

4.3.1 QA1: O jogo Stop Disasters possui uma boa usabilidade?

Conforme o modelo MEEGA+Kids, a usabilidade do jogo refere-se ao grau em que o jogo pode ser usado por alunos para atingir objetivos específicos com efetividade e eficiência em um contexto de uso, sendo avaliada em termos de estética, aprendizibilidade, operabilidade e acessibilidade. Conforme os resultados da avaliação (Figura 1), que apresenta a frequência de respostas para cada item, destacam-se como pontos positivos a estética do jogo em termos de cores e fonte do material do jogo. A acessibilidade do jogo também foi avaliada de forma positiva, indicando que as fontes são legíveis e as cores compreensíveis. Como pontos de melhoria está o processo inicial de aprender a jogar o jogo que foi relatado como indiferente quanto a facilidade de aprender a jogar, no entanto, os alunos relataram que as regras são claras e compreensíveis.

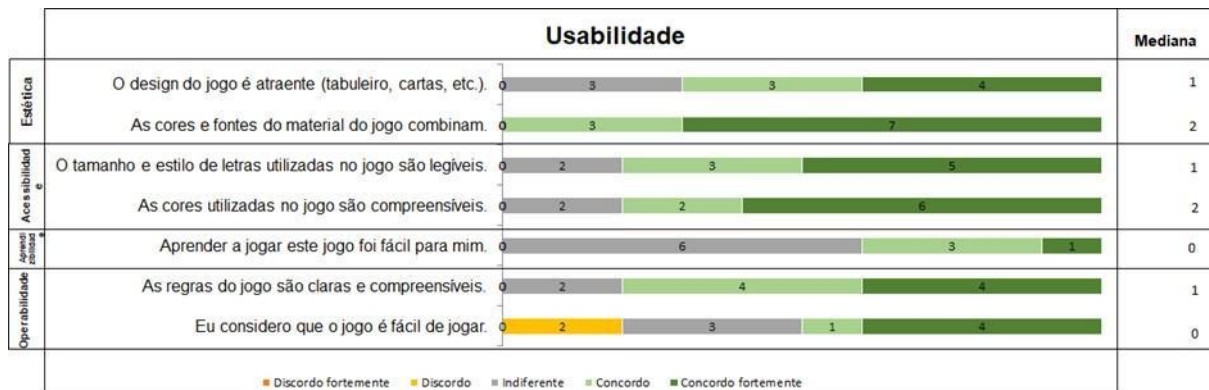


Figura 1. Resultados da avaliação da usabilidade do jogo Stop Disasters

4.3.2 QA2: O jogo Stop Disasters proporciona uma experiência positiva aos jogadores?

Conforme o modelo MEEGA+Kids, a experiência do jogador abrange um profundo envolvimento do aluno na tarefa do jogo, incluindo sua percepção de aprendizagem, sentimentos, prazeres e interações com o jogo, ambiente e outros jogadores, sendo avaliada em termos de atenção focada, desafio, interação social, confiança, relevância, satisfação e percepção da aprendizagem. Conforme resultado da avaliação (Figura 2), a dimensão melhor avaliada é referente aos desafios proporcionados pelo jogo, os quais os alunos indicaram que o jogo é desafiador, pois oferece novos obstáculos com um ritmo adequado.

Os alunos também indicaram que se sentiram satisfeitos jogando e com os conteúdos que estavam aprendendo durante o jogo. Por outro lado, a interação social proporcionada pelo jogo foi destacada como ponto negativo. Esse fato é explicado pelas características do próprio jogo. O *Stop Disaster* é um jogo digital *single-player*, o qual tipicamente o aluno joga sozinho sem a cooperação ou a colaboração de colegas, diferentemente, por exemplo, de jogos analógicos de tabuleiro em que são tipicamente jogados em grupos, o que intrinsecamente pode estimular a interação social (PETRI et al., 2018).

Outros pontos a destacar também se referem que os alunos estavam confiantes que iriam aprender com o jogo, tiveram momentos de diversão e que alguma situação do jogo os fez sorrir. Além de relatarem que estava claro como o jogo estava relacionado com a disciplina e que aprenderam com o conteúdo abordado no jogo.

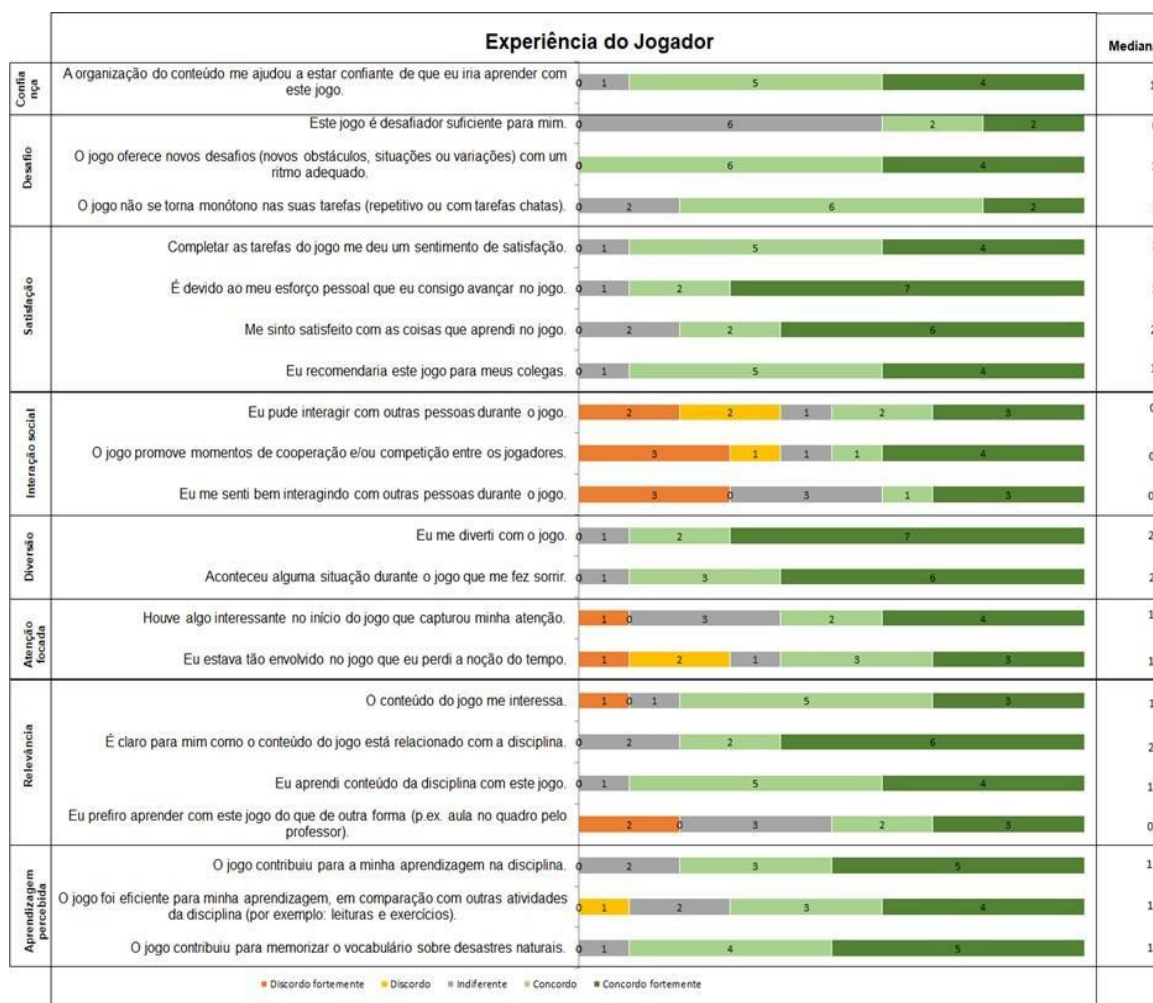


Figura 2. Resultados da avaliação da experiência do jogador do jogo Stop Disasters

4.3.3 QA3: O jogo Stop Disasters contribui para a aprendizagem?

Em relação à percepção da aprendizagem (Figura 2), os alunos indicaram que o jogo contribuiu para sua aprendizagem na disciplina e para a memorização do vocabulário sobre os Desastres Naturais, atingindo assim, com base na percepção dos alunos, o objetivo de aprendizagem do jogo.

Ainda, no questionário do modelo MEEGA+Kids foram adicionadas questões objetivas sobre o conteúdo de desastres naturais para avaliar o conhecimento dos alunos. Como resultado das questões objetivas, pode-se observar que na primeira questão, tanto a pergunta quanto a resposta estavam em inglês, houve uma quantidade um pouco menor de erros (90% dos alunos acertaram e 10% erraram), já na segunda questão que era a tradução da palavra já houve uma quantidade um pouco maior de erros (80% dos alunos acertaram e 20% erraram). Logo, a maioria dos alunos responderam corretamente às duas questões relacionadas ao conteúdo.



Figura 3. Resultados das questões objetivas

De forma geral, os resultados da avaliação apresentam um primeiro indicativo que o jogo *Stop Disasters* pode contribuir para que os alunos reforcem o vocabulário sobre Desastres Naturais e compor de forma efetiva uma unidade instrucional baseada em jogos para o ensino de vocabulário sobre essa temática. Do ponto de vista dos alunos, o jogo apresenta uma boa usabilidade e proporciona uma positiva experiência ao jogador, sendo limitado em relação à interação social por ser um jogo *single-player*. Os resultados também indicam que os alunos sentiram uma percepção de aprendizagem do conteúdo abordado no jogo, evidenciado pelos resultados das questões objetivas.

5. Conclusão

A presente pesquisa apresentou o desenvolvimento e a avaliação de uma unidade instrucional baseada em jogos composta por uma aula teórica e o Jogo *Stop Disasters*, para reforçar e memorizar o vocabulário de Língua Inglesa sobre a temática de Desastres Naturais, aplicada para uma turma do 9º Ensino Fundamental II. A unidade instrucional baseada em jogos foi sistematicamente desenvolvida adotando o modelo ADDIE de design instrucional e avaliada em termos de experiência do jogador, usabilidade do jogo e percepção de aprendizagem do ponto de vista dos alunos.

A partir da análise dos resultados, pode-se entender que os Jogos Digitais Educacionais são recursos capazes de corroborar nas abordagens pedagógicas dos educadores, pois enquanto estudantes, essas ferramentas podem oferecer sensações aos jogadores tais como, motivação para sobreviverem nos jogos e, inclusive, maior interesse dos jovens pela temática em discussão no jogo e nas aulas de línguas. Além disso, consideramos que há ainda elementos que podem ser trabalhados nos ambientes virtuais de aprendizagem em prol do ensino, a fim de o aluno criar sua consciência crítica ao aprender inglês, usando jogos digitais.

Referências

- Adams E.; Rollings A. **Fundamentals of Game Design**. Pearson Prentice Hall : Upper Saddle River, NJ, 2006
- ALVES, L. R. G.; RIOS, V.; CALBO, T. Games: delineando novos percursos de interação. *Intersemiose – Revista digital*, 2.4: 268-293, 2013. Recife.
- _____. 2005. **Game over: jogos eletrônicos e violência**. São Paulo: Futura.
- BALASUBRAMANIAN, N.; WILSON, B. G. **Games and Simulations**. In: Society for information technology and teacher education international conference, 2006. Proceeding. v.1. 2006.
- BRANCH, R. M. (2009). **Instructional design: the ADDIE approach**.
- CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem**. Tradução de José Garcez Pallha. Lisboa: Cotovia, 1990.
- CENTENARO, F.; REIS, S.C. Jogos Digitais em sala de aula de língua Inglesa: Investigação de uma proposta de gestão pedagógica para o ensino. *Linguagem & Ensino (UCPel)*, v. 20, p. 35-60, 2017.
- DÖRNYEI, Zoltán (2006). **Research methods in applied linguistics: quantitative, qualitative and mixed methodologies**. Oxford: Oxford University Press.
- FILATRO, Andrea. **Design instrucional na prática**. São Paulo: Pearson Education do Brasil, 2008.

- FLEURY, A.; NAKANO, D.; CORDEIRO, J.H.D.O. 2014. **Mapeamento da Indústria Brasileira e Global de Jogos Digitais**. Associação Brasileira de Games. NPGT: Escola Politécnica -USP. Disponível online em:
http://www.bndes.gov.br/SiteBNDES/export/sites/default/bndes_pt/Galerias/Arquivos/produtos/download/aep_fep/chamada_publica_FEP0211_mapeamento_da_industria.pdf. Acesso em: 19 jan. 2022.
- GEE, J.P. 2005. **Good video games and good learning**. Phi Kappa Phi Forum, 85.2: 33-37. Louisiana US.
- GLAZIER, Raymonf. **How to design educational games: game design manual for teachers and curriculum developers**. 4. ed. Cambridge: Abt Associates, 1973.
- GOMES, A.F.; REIS, S.C. 2017. Games e Gamification na Prática de Ensino de Línguas: avaliando uma proposta de disciplina complementar de graduação. **Revista Tecnologias na Educação – Ano 9 – Número/Vol.22 – Edição Temática VI–II Simpósio Nacional de Tecnologias Digitais na Educação (II- SNTDE)**. UFMA - tecnologiasnaeducacao.pro/tecedu.pro.br
- GOMES, A. F. 2017. **Material didático digital, games e gamification: conexões no design para implementação de cursos online**. Dissertação de Mestrado, Universidade Federal de Santa Maria, Centro de Educação, Programa de Pós-Graduação em Tecnologias Educacionais em Rede, Santa Maria, RS.
- GRESSE VON WANGENHEIM C; PETRI G.; BORGATTO A.F.; MEEGA+KIDS: **A Model for the Evaluation of Games for Computing Education in Secondary School**. **Renote**, v.18, n. 1, 2020.
- GROS, Begoña. The impact of digital games in education. **First Monday**, v. 8, n. 7, jul. 2003.
- HUIZINGA, Johan. Homo ludens: o jogo como elemento da cultura. 6. ed. [tradução João Paulo Monteiro]. São Paulo: **Perspectiva**, 2010.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Cengage Learning, 1994.
- Liberali, F.; Liberali, A. (2011). **Para pensar a metodologia de pesquisa nas ciências humanas**. PUC- São Paulo. Macedo, L. (2009). **Os Jogos e o Lúdico na Aprendizagem Escolar**. São Paulo: Casa do Psicólogo.
- MARTINS, S.; ALMEIDA, L.; SANTOS, R. C.; ARAUJO, C. R. Instagram e jogos digitais aliados no ensino-aprendizagem da língua inglesa em tempo de Covid-19. **Linguagem**, São Carlos, v.35, Número temático COVID-19, fevereiro/2021, p. 114-130
- NEGRINE, Airton. O lúdico no contexto da vida humana: da primeira infância à terceira idade. In: SANTOS, Santa Marli Pires dos (org.). **Brinquedoteca: a Criança, o Adulto e o Lúdico**. 5. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2004. p. 15-24.
- PETRI, G.; CALDERÓN, A. GRESSE VON WANGENHEIM, C.; BORGATTO, A. F.; RUIZ, M. Benefícios dos Jogos Não-Digitais no Ensino de Computação. In **Anais do Workshop sobre Educação em Computação**. Rio Grande do Norte/RN, 2018.
- PRENSKY, M. **Don't bother me, Mom – I'm learning**. 2006. Disponível em: http://marcprensky.com/wpcontent/uploads/2013/04/PrenskyDONT_BOTHER_ME_MOM_IM_LEARNING-Part1.pdf. Acesso em: 10 de agosto 2021.
- REYEMEN, I. M. M. J. Peeters, M. A. G., Van Tuijl, H. F. J. M., Rutte, C. G., (2006). Personality and Team Performance: A Meta-Analysis. **European Journal of Personality**, 20(5), 377–396
- REIS, S. C.; GOMES, A. F. 2016. A produção de jogos sérios interdisciplinares na universidade: novos desafios e possibilidades para o ensino da linguagem. **Revista Horizontes de Linguística Aplicada**, 14: 141-166. Brasília.
- SOUZA, V. V. S.; OLIVEIRA, M. A.; SANTOS, V. J. V. F. Jogos digitais e possibilidades para aprender a língua inglesa no ensino médio. **Travessias Interativas**, vol. 15, n.1, 2018.
- SYKES, J.; REINHARDT, J. 2013. Language at Play: Digital Games in Second and Foreign Language Teaching and Learning. In: J. Liskin-Gasparro & M. Lacorte (Eds.). **Series on Theory and Practice in Second Language Classroom Instruction**. Pearson-Prentice Hall.
- VYGOTSKY, Lev. **Pensamento e linguagem**. São Paulo: Martins Fontes, 1984.
- YIN, R.K. (2019) **Pesquisa Qualitativa do início ao fim [recurso eletrônico]**; tradução: Daniel Bueno; revisão técnica: Dirceu da Silva.- Porto Alegre: Penso
- ZIMMERMAN, B. J. (2013). **Motivational sources and outcomes of self-regulated learning and performance**. In B. J. ZIMMERMAN & D. H. Schunk (Eds.), Educational psychology handbook series. Handbook of self-regulation of learning and performance (p. 49–64). Routledge/Taylor & Francis Group.