

O ENSINO DA LITERATURA ANGLÓFONA POR MEIO DE NARRATIVAS DE JOGOS ELETRÔNICOS

TEACHING ANGLOPHONE LITERATURE THROUGH ELECTRONIC GAME NARRATIVES

ENSEÑANZA DE LA LITERATURA ANGLÓFONA A TRAVÉS DE NARRATIVAS DE VIDEOJUEGOS ELECTRÓNICOS



10.56238/sevened2026.004-038

Artur Batista de Oliveira Rocha

Mestrando em Tecnologias Emergentes em Educação

Instituição: Must University

E-mail: rochaartur@uol.com.br

RESUMO

A incorporação de tecnologias digitais no contexto educacional foi analisada como uma resposta às demandas contemporâneas do ensino, especialmente no que se refere à Língua Inglesa no Ensino Médio. Nesse cenário, observou-se que os jogos eletrônicos passaram a desempenhar um papel relevante ao proporcionar ambientes interativos e significativos, nos quais a linguagem foi utilizada de forma contextualizada. Verificou-se que esses recursos contribuíram para a redução da ansiedade dos estudantes, favoreceram a participação ativa e estimularam o desenvolvimento das habilidades de oralidade, leitura e escrita. Além disso, destacou-se o potencial das narrativas presentes nos jogos como elemento facilitador da aprendizagem da Literatura Anglófona, ao promover experiências imersivas e engajadoras. Nesse contexto, a pesquisa teve como objetivo geral discutir a importância do uso de jogos eletrônicos no ensino de Literatura Anglófona no Ensino Médio. O estudo caracterizou-se como uma pesquisa bibliográfica, desenvolvida a partir da análise de artigos científicos, livros e produções acadêmicas disponíveis em bases digitais. A investigação foi conduzida por meio da seleção de materiais relevantes ao tema, utilizando termos relacionados à gamificação, literatura anglófona e ensino de língua inglesa, contemplando estudos em língua portuguesa e inglesa. Os resultados indicaram que os jogos eletrônicos, especialmente aqueles estruturados por narrativas, favoreceram a aprendizagem ao promover maior engajamento, interação e autonomia dos estudantes. Evidenciou-se também a contribuição desses recursos para o desenvolvimento do pensamento crítico e das competências linguísticas. Além disso, destacou-se a importância do papel do professor como mediador no uso dessas tecnologias. Por fim, sugeriu-se a ampliação de pesquisas voltadas à aplicação de práticas gamificadas no contexto educacional.

Palavras-chave: Gamificação. Literatura Anglófona. Língua Inglesa. Jogos Eletrônicos. Ensino Médio.

ABSTRACT

The incorporation of digital technologies in the educational context was analyzed as a response to contemporary teaching demands, especially regarding English Language instruction in High School. In this scenario, electronic games were observed to play a relevant role by providing interactive and

meaningful environments in which language was used in a contextualized manner. These resources were found to contribute to reducing students' anxiety, encouraging active participation, and fostering the development of speaking, reading, and writing skills. Furthermore, the potential of narratives present in games was highlighted as a facilitating element in the learning of Anglophone Literature, promoting immersive and engaging experiences. In this context, the study aimed to discuss the importance of using electronic games in teaching Anglophone Literature in High School. The study was characterized as a bibliographic research, developed through the analysis of scientific articles, books, and academic productions available in digital databases. The investigation was conducted by selecting relevant materials on the topic, using terms related to gamification, Anglophone literature, and English language teaching, including studies in Portuguese and English. The results indicated that electronic games, especially those structured around narratives, enhanced learning by promoting greater engagement, interaction, and student autonomy. It was also evidenced that these resources contributed to the development of critical thinking and linguistic competencies. In addition, the importance of the teacher's role as a mediator in the use of these technologies was emphasized. Finally, further research focused on the application of gamified practices in the educational context was suggested.

Keywords: Gamification. Anglophone Literature. English Language. Electronic Games. High School.

RESUMEN

Se analizó la incorporación de tecnologías digitales en el contexto educativo como respuesta a las demandas docentes contemporáneas, especialmente en lo que respecta a la enseñanza del inglés en la educación secundaria. En este contexto, se observó que los videojuegos han adquirido un papel relevante al proporcionar entornos interactivos y significativos en los que el lenguaje se utiliza de forma contextualizada. Se constató que estos recursos contribuyeron a reducir la ansiedad del alumnado, favorecieron la participación activa y estimularon el desarrollo de las destrezas orales, lectoras y escritas. Además, se destacó el potencial de las narrativas presentes en los juegos como elemento facilitador en el aprendizaje de la literatura anglófona, al promover experiencias inmersivas y atractivas. En este contexto, la investigación tuvo como objetivo general analizar la importancia del uso de videojuegos en la enseñanza de la literatura anglófona en la educación secundaria. El estudio se caracterizó por ser una investigación bibliográfica, desarrollada a partir del análisis de artículos científicos, libros y producciones académicas disponibles en bases de datos digitales. Esta investigación se llevó a cabo mediante la selección de materiales relevantes para el tema, utilizando términos relacionados con la gamificación, la literatura anglófona y la enseñanza del inglés, abarcando estudios tanto en portugués como en inglés. Los resultados indicaron que los videojuegos, especialmente aquellos con estructura narrativa, favorecieron el aprendizaje al promover una mayor participación, interacción y autonomía entre los estudiantes. También se evidenció la contribución de estos recursos al desarrollo del pensamiento crítico y las habilidades lingüísticas. Además, se destacó la importancia del rol del docente como mediador en el uso de estas tecnologías. Finalmente, se sugirió realizar investigaciones adicionales centradas en la aplicación de prácticas gamificadas en el contexto educativo.

Palabras clave: Gamificación. Literatura Anglófona. Lengua Inglesa. Videojuegos. Educación Secundaria.

1 INTRODUÇÃO

1.1 JUSTIFICATIVA

O tema do trabalho foi escolhido a partir da experiência docente do autor que leciona a disciplina de Língua Inglesa no Ensino Médio em uma escola estadual do Programa de Ensino Integral (PEI) do Governo do Estado de São Paulo. O autor tem observado que a partir do uso de games para o ensino de Literatura Anglófona bons resultados nas seguintes habilidades de Língua Inglesa: oralidade, escrita e leitura.

Os jogos utilizam contextos significativos onde a linguagem demonstra sua utilidade e o aluno aprende a diminuir a ansiedade ao falar e a melhorar a fluência porque está em um ambiente natural de uso da linguagem. Sem dúvida, os jogos supõem uma prática intensa, porque geralmente são atividades de curta duração onde o aluno sempre tem um papel ativo e o professor limita-se a ser um mero "facilitador" do trabalho do aluno (TONÉIS, 2017). Além disso, para Navarro (2017) os alunos entendem a ideia de cooperação, porque em certos jogos é impossível agir de forma diferente para obter um processo cooperando com os outros de forma interativa através das diferentes interfaces que os jogos eletrônicos oferecem.

Conforme Montero et. al (2011), os jogos eletrônicos são um poderoso instrumento, que a partir de sua programação computacional tem como objetivo principal o entretenimento usando ferramentas multimídia que requerem algum dispositivo ou interface tecnológica para executá-los (consoles, PC, telefones etc.). Os jogos eletrônicos visam aproximar os jogadores para que aprendam a administrar numerosos estímulos, vindos de diferentes fontes, recebidos simultaneamente. Estes jogos também requerem e desenvolvem algumas capacidades visuoespaciais, que são considerados habilidades de pensamento que ajudam a perceber o mundo em imagens pensando da mesma forma em imagens tridimensionais transformando a experiência visual da por meio da imaginação (MCGONIGAL, 2011).

2 OBJETIVO GERAL

Discutir a importância do uso de jogos eletrônicos no ensino de Literatura Anglófona no Ensino Médio.

3 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Investigar uso de narrativas nos jogos eletrônicos para o Ensino de Literatura Anglófona no Ensino Médio.
- Sugerir atividades com jogos online a partir da perspectiva da Base Nacional Comum Curricular.
- Discutir o papel do professor de Língua Inglesa no ensino de Literatura Anglófona por meio de narrativas nos jogos eletrônicos.

- Discutir as habilidades de oralidade, escrita e leitura da Língua Inglesa no ensino de Literatura Anglófona por meio de narrativas nos jogos eletrônicos.

4 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

De acordo com Silva e Pacheco (2020), a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) traz, em seu primeiro eixo organizador, oralidade, compreensão e produção oral, articulados pela negociação na construção de sentido compartilhado entre os interlocutores. O segundo eixo aborda a leitura como prática de linguagem, especialmente sob o foco da construção de significados, com base na compreensão da natureza histórica e cultural de diversos gêneros que circulam na sociedade. O terceiro eixo considera a escrita sob dois aspectos. Por um lado, assume o ato de escrita de natureza e colaborativa, intimamente associada à descodificação e, por outro lado, mesmo entendê-la como um processo de fases coletivas ou planejamento-produção-revisão, em que são tomadas decisões e decisões sobre como comunicar o que se deseja, tendo em conta o objetivo do texto, o que permitirá circular socialmente e aos seus leitores.

Massively Multiplayer Roleplaying Games (MMORPG) é um jogo de interpretação online e massivo para múltiplos jogadores, no qual o usuário necessita criar uma conta de cliente e há versões pagas e gratuitas. Muitos eventos ocorrem dentro do universo do game mesmo quando vários jogadores estão longe dele. Os demais continuam a promover mudanças no jogo e a desenvolvedora do título cria eventos e missões que podem ser explorados em diferentes momentos. Por ser um jogo sempre ativo, o MMORPG exige manutenção constante dos seus produtores. Não somente com servidores físicos que mantenham o jogo no ar, mas com conteúdo novo lançado periodicamente. Mais do que isso, a grande maioria destes jogos também apresenta "micro transações": compra, troca e venda de itens dentro do jogo, por dinheiro de verdade. O progresso da história e das habilidades dos personagens em um MMORPG é o principal objetivo do jogo (KAPP, 2012).

Vygotsky (1978) enfatiza o caráter social da linguagem, porque em sua opinião, a linguagem é antes de tudo o instrumento de comunicação social por excelência e o veículo através do qual se constrói o conjunto de experiências sociais e culturais que dão origem ao seu desenvolvimento.

De acordo com Soares e Weishmmer (2013), a linguagem é um elemento que está intimamente ligado às experiências do ser humano. Portanto, sob esta concepção, o aprendiz de língua que está imerso nos espaços virtuais oferecidos pelos MMORPGs, se apropria da linguagem que tanto os jogadores mais veteranos quanto a comunidade como um todo lhes fornecem ao longo de suas experiências sociais no jogo. Além disso, todos os componentes do evento comunicativo que ocorre nessas experiências sociais oferecem ao aprendiz uma base para a construção de significado que facilita, em parte, o aprendizado da língua. Como descrito pela perspectiva sociocultural, a interação social é um aspecto positivo na aprendizagem de segundas línguas. Assim, essa visão positiva da

interação social na aprendizagem de uma segunda língua nos leva a considerar elementos cruciais das teorias interacionistas (SILVA, 2019).

De acordo com Mello et al. (2020), a gamificação por meio de jogos de narrativas eletrônicos para o ensino da Literatura Anglófona demonstram que houve uma correlação positiva com a motivação e autoconfiança dos estudantes analisados, além de contribuir para o aperfeiçoamento das habilidades de: escrita, leitura e oralidade da Língua Inglesa.

5 METODOLOGIA

Este trabalho é apresentado na forma de pesquisa bibliográfica de acordo com Santos (2020), com o uso das seguintes bases de dados: Google Acadêmico, Portal de Periódicos da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) e Scientific Library Online (SCIELO).

As palavras-chave utilizadas nesta pesquisa são: Gamificação; Literatura Anglófona; Língua Inglesa

6 A EDUCAÇÃO GAMIFICADA

O mundo contemporâneo é dominado pela justaposição de informações e revoluções tecnológicas que exigem o uso e o domínio de línguas. De uma linguagem expressa e construída pela sociedade, em suas inúmeras manifestações, para uma linguagem especialmente concebida por cada sujeito, revelando referências para comunicação e interação (MARCHUSCHI, 2010).

Segundo McGonical (2011), o aprendizado por meio da aplicação prática no cotidiano é importante porque desperta o interesse dos alunos pelo tema que está sendo discutido. No entanto, segundo Lopes (2011), o jogo é pensado para ajudá-los a desenvolver o raciocínio lógico, adquirir competências e habilidades, pois por meio dessa prática pedagógica, as relações sociais são aprimoradas e os alunos aprendem a lidar com as limitações e a respeitar o outro.

Os videogames sempre foram considerados uma das maiores formas de entretenimento do mundo, mas graças aos desenvolvimentos tecnológicos dos últimos anos, principalmente os dispositivos móveis, tornou-se cada vez mais fácil para as pessoas serem expostas aos videogames desde muito jovens e nunca deixar o console de videogame tradicional ou computador. No entanto, os videogames podem ir além de apenas serem considerados uma forma de entretenimento? Ou seja, é possível colocar em prática os videogames como ferramenta de ensino? Graças a eles, isso facilita o aprendizado de idiomas? Sem dúvida, a resposta a essas perguntas é sim, pois vários pesquisadores, escritores e educadores (Gros, 2004; Lacasa, 2011; Guerra e Revuelta, 2012) estudaram a educação de videogames binomial com resultados positivos.

Montero et al. (2011) os jogos digitais usados como ferramentas educacionais podem fornecer fatores-chave que possibilitam a mudança de comportamento no trabalho e nas relações interpessoais, graças ao seu uso são muito interessantes do ponto de vista pedagógico.

Barbosa (2010) enfatizou que os professores devem atuar como facilitadores no processo de ensino e aprendizagem, demonstrando conhecimento sobre tipos de jogos e regras, e plataformas digitais de interação utilizadas pelos alunos, além de compreender os jogos de recursos e depois utilizá-los em sala de aula para facilitar os alunos estudar. Para poder inserir videogames em ambiente escolar, os professores devem ser fluentes em letramento digital (HUIZINGA, 2001).

7 O ENSINO DA LÍNGUA INGLESA E A BASE NACIONAL COMUM CURRICULAR (BNCC)

De acordo com BRASIL (2017), A língua inglesa foi definida como língua obrigatória a ser ministrada nos Ensino Fundamental e Ensino Médio de todas as escolas brasileiras pela BNCC, onde recomendações de algumas habilidades neste idioma. Essas habilidades estão divididas em cinco eixos: oralidade, leitura, escrita, conhecimentos linguísticos e gramaticais e dimensão intercultural.

A BNCC reconhece a Língua Inglesa como forma de inserção no mundo globalizado, de língua estrangeira a língua franca. Na BNCC, essa é uma mudança conceitual importante no ensino de inglês, a língua franca é uma língua adotada por pessoas que falam línguas diferentes para se comunicarem entre si. Nesse sentido, a BNCC reconhece a Língua Inglesa como língua falada, mas também como forma de inserção no mundo globalizado (BRASIL, 2017).

A nova configuração de língua franca significa a passagem de uma língua de um modelo de fala ideal para um modelo mais realista, tendo em conta as suas diferenças culturais e linguísticas decorrentes das situações de uso e das comunidades que a falam. O objetivo da BNCC é identificar repertórios linguísticos nas vidas social e acadêmica do estudante, e desta forma ampliar a compreensão das normas culta e coloquial.

As diretrizes da BNCC ajudam a reconhecer que o uso de recursos tecnológicos pode auxiliar no desenvolvimento das habilidades cognitivas e socioemocionais dos alunos. Por esta razão, é também o desafio para a formação de professores, contemplar o uso dessas tecnologias, para que exista a possibilidade de alinhar a prática docente com as expectativas dos alunos nascidos na era digital (TURNES, 2014).

Dependendo de como os professores desenvolvem percepções e sobre como os alunos interagem com diferentes tecnologias no processo educacional, elas podem se tornar um desafio ou uma possibilidade. No entanto, é necessário considerar o uso dessas ferramentas tecnológicas de forma a contemplar as expectativas geracionais dos alunos que convivem socialmente com esses instrumentos (celular, tablet, computador, entre outros), bem como, ao considerar a Língua Inglesa como língua

franca, com outras culturas, com contextos de uso efetivo desta língua, na formação de alunos da Educação Básica (LOPES e BAUMGARTNER, 2020).

8 O ENSINO DA LITERATURA ANGLÓFONA NAS AULAS DE LITERATURA INGLESA

Conforme Shirzadi e Moheimany (2018), nas últimas duas décadas viram o retorno das discussões sobre a literatura sendo usado no ensino de Inglês como Língua Estrangeira. Foi adotado principalmente o Método Gramática-Tradução, onde os alunos traduziam obras de literatura de uma língua para outra, sendo então desconsiderados nos Métodos Audiolingual (o aluno deve aprender a língua em situações da vida cotidiana, por meio de diálogos) e direto (o foco da aprendizagem do idioma se destaca na oralidade)

Atualmente, a literatura vem lentamente recuperando seu status como um poderoso instrumento de aprendizado de línguas, no âmbito da ainda difundida Abordagem Comunicativa, e em métodos que levam em consideração a comunicação e as práticas linguísticas sociais (BLOEMERT et al., 2019).

Embora textos literários canônicos tenham sido usados no Método Gramática-Tradução, segundo Cardoso e Lago (2021), pouco interesse era voltado para as dimensões literárias texto. Em outras palavras, o aspecto estético da literatura não era uma grande preocupação, pois os alunos não eram estimulados a interagir com o texto literário como uma obra de arte.

Os alunos devem usar os textos literários para aprender a gramática da língua estrangeira, sintaxe e vocabulário, não para promover pensamento crítico ou reflexão de qualquer tipo. Por outro lado, a Abordagem Comunicativa entende a literatura não apenas como um tipo especial de língua, mas como uma possibilidade de os alunos aprenderem mais sobre cultura, relacionamentos e arte. A literatura também permite que os alunos se identifiquem com personagens, suas lutas e sucessos, e permite que os leitores se conheçam melhor (BATISTA, 2020).

9 GAMES E GAMIFICAÇÃO NO ENSINO DA LÍNGUA INGLESA

O interesse por jogos, principalmente por adolescentes e jovens, e as possibilidades oferecidas por jogos educativos e de entretenimento têm levado um número crescente de pesquisadores a investigar o potencial dessas experiências para o aprendizado de línguas (WHITTON, 2014). Dentre as perspectivas citadas por Whitton (2014), vale a pena destacar três para o aprendizado de Língua Inglesa:

1. Aprender com jogos de entretenimento: o uso de redefinição explícita de jogos que foram originalmente projetados para puro entretenimento em um ambiente educacional. É consenso que os jogos eletrônicos e digitais podem oferecer um ambiente imersivo em que o uso extensivo é feito do alvo linguagem. Normalmente, para progredir em um jogo, os jogadores costumam fazer uso ativo dessa linguagem e muitas vezes encontram situações em que várias funções da linguagem serão

necessárias, como pedir ajuda, dar explicações, coordenar atividades, relatar ações ou negociar soluções. Os jogadores interagem verbalmente com objetos do jogo ou outros jogadores (GODWIN-JONES, 2014).

Além disso, videogames (celular, computador, online etc.) oferecem narrativas que podem levar a uma experiência pessoal e imersiva. As narrativas de jogos podem ser de interesse da Pesquisa Narrativa, uma área de destaque de investigação na Linguística Aplicada. Além das interações durante os jogos, os gêneros derivados da experiência dos jogos de entretenimento, como walkthroughs e comentários do jogo, bem como a linguagem do jogo, são temas que podem ser explorados nessa perspectiva.

Professores e pesquisadores interessados em planejar processos de gamificação provavelmente deveriam considerar se tornarem eles próprios jogadores, conforme sugerido por Gee (2007). Embora isso não seja um requisito, certamente pode fornecer bons insights sobre o funcionamento de um jogo. Esses profissionais poderiam, por exemplo, analisar quais elementos fazem dos jogos o que eles são. Isso, por sua vez, os levaria a entender quais escolhas de gamificação eles podem fazer para suas próprias práticas. A sugestão de Gee (2007) de aprender sobre jogos jogando-os em um console também se aplica a jogos em utilizados em dispositivos móveis.

2. Aprendendo com jogos educativos: o uso de jogos desenvolvidos como propósito exposto de um ambiente educacional. Jogos educativos podem ser personalizados para atender necessidades curriculares e de aprendizagem. Esses tipos de jogos têm sido usados por professores em sala de aula e pode ser baixado por alunos interessados em trabalhando de forma autônoma para melhorar suas habilidades linguísticas.

Para aprendizado de idiomas, tanto como jogos de computador quanto jogos para celular plataformas são tipicamente criadas para o desenvolvimento linguístico do usuário, alguns temas que podem contribuir para o campo incluem: investigar o conceitos de linguagem e aprendizagem de línguas que sustentam as atividades propostas por esses jogos, avaliando sua eficiência em favorecer o desenvolvimento dos conhecimentos e habilidades a que se destinam, compreender sua apropriação para a aprendizagem em contextos informais, entre outras coisas.

Assim como os jogos educacionais se apropriam dos elementos do jogo, os professores podem apropriar-se desses elementos para gamificar seus objetos de aprendizagem. Um estudo recente de Leffa (2020) ressalta uma tendência ao Aprendizado Baseado em Problemas (Problem Based Learning -PBL) como recursos de gamificação na área de aprendizado de idiomas, o que parece não ser suficiente para engajar os aprendizes com as tarefas propostas. Conforme Leffa (2020), mesmo que o processo de gamificação dos objetos de aprendizagem seja desafiador, ele não deve ser negligenciado.

3. Aprendendo com as comunidades do jogo: entendendo sobre os grupos e comunidades de prática, tanto online como no mundo real, que se desenvolvem em torno de jogos e da aprendizagem colaborativa e solidária atividades que ocorrem dentro desses grupos.

Comunidades virtuais visando melhor desempenho em jogos, principalmente jogos colaborativos, como o Massively Multiplayer Online Role-Playing (MMORPGs), têm despertado o interesse de adolescentes e jovens adultos, levando muitos deles a ingressarem nessas comunidades (clãs, chats, fóruns de discussão, notícias etc.). Essas comunidades se tornaram fortalezas de suporte para jogadores e espaços para eles se comunicarem em mundos virtuais e aproveitar as oportunidades de exposição e interação no idioma adicional. Os temas focados nesta perspectiva incluem: linguagem desenvolvimento através de interações neste tipo de comunidade de prática, a comunidade de jogadores como um dos elementos motivadores para a linguagem aprendizagem, o papel dessas comunidades como espaço informal de aprendizagem, entre outros (SILVA e BRAHIM, 2014).

10 NARRATIVAS NOS JOGOS ELETRÔNICOS E O ENSINO DA LITERATURA ANGLÓFONA

Os jogos em geral, inclusive videogames e jogos de tabuleiro têm lugar nas aulas de literatura. Eles argumentam, semelhante ao princípio de aprendizagem de Gee de construção de significado situada, incorporada, que “em sua capacidade de conferir significado às ações, o jogo já contém uma função criativa e didática através da qual o jogador adquire conhecimento de si e dos outros: uma missão central dos estudos literários (HOPKINS e ROBERTS, 2015).

Por “ações”, Hopkins e Roberts destacam a qualidade interativa dos jogos que imergem os leitores na história e permitem que sua agência jogue e influencie a narrativa. Situado, experiência incorporada está ligada a ações que, como sugerem Hopkins e Roberts, permitem ao leitor adquirir “conhecimento de si e dos outros”. Presume-se que os autores estejam falando de personagens e, mais importante, o leitor como um personagem influente no jogo, eles continuam sugerir caminhos literários nos quais os jogos conseguem amarrar as ações do leitor a noções de conhecimento de si e dos outros: os jogos podem ser utilizados para combinar os elementos de progressão e emergência. Muitos jogos de computador se baseiam nesse modelo e, quando se trata do emergente aspecto, recorrer a estudos literários para construir narrativas atraentes. Um dos mais populares paradigmas que tais narrativas exploram é o da jornada do herói (HOPKINS e ROBERTS, 2015)

A jornada do herói é atraente tanto na literatura do código quanto nas narrativas dos videogames e, talvez, seja um dos melhores tropos pelos quais os leitores podem derivar uma experiência situada principalmente em videogames. Quer a experiência da jornada do herói seja individualizada na experiência vicária do texto do código ou na experiência incorporada e situada do jogador como personagem em um videogame, o tropo continua sendo uma abordagem narrativa poderosa e bem-

sucedida. Particularmente em videogames, a experiência do leitor parece ainda mais vívida e imersiva quando “o jogo que se segue torna-se não uma questão de empatia ou simpatia, mas projeção e interpelação do jogador no mundo do jogo assim criado” (HOPKINS e ROBERTS, 2015).

Em outras palavras, sobre o posicionamento empático e simpático do leitor em relação ao texto do código, o leitor do videogame como cibertexto torna-se um dispositivo da história, um agente influenciador cuja construção de significado da história está diretamente ligada à sua relação com o cenário virtual da história e os elementos literários nela contidos, incluindo seus personagens. De uma maneira muito poderosa e vívida, nos videogames que empregam essa criação de mundo, a criação de significado - o aprendizado - está situado na experiência incorporada (SANTAELLA, 2017).

O Massively Multiplayer Roleplaying games (MMORPG) é um jogo de interpretação online e massivo para múltiplos jogadores e apresenta um grande potencial para ensino de Literatura Anglófona. Os MMORPGs recentes são mundos virtuais permanentes em grande escala que fornecem acesso a interfaces gráficas 3D de alta qualidade, caracterizadas por muito realismo e imersão, que potencializam a sensação de imersão vivenciada pelos jogadores, auxiliando na comunicação, interação, encenação e o processo de formação da comunidade entre os usuários (PETERSON, 2010).

Conforme Becher e Capitani (2019), linguisticamente o MMORPG funciona bem afetando as habilidades de inglês dos alunos e nesta pesquisa, o MMORPG modificado foi usado, onde alunos foram obrigados a completar cada etapa. Cada unidade apresentava diferentes atividades, como ler histórias, assistir animações e preenchimento de questionários. Toda etapa visava que os alunos praticassem escuta, habilidades de leitura, escrita e fala por competindo entre si, seja um a um ou grupo a grupo. Após cada jogo, os alunos receberam o feedback, incluindo a confirmação da resposta, uma contagem de respostas corretas e comentários sobre respostas incorretas, que permitem aos alunos para reconhecer o seu nível de realização. Isto constatou-se que os alunos que aprenderam usando MMORPG acabaria por mostrar pontuações mais altas em ouvir, falar, ler, e escrita do que aqueles que estudaram em um ambiente de sala de aula tradicional (BECHER e CAPITANI, 2019). Em primeiro lugar, os jogos digitais mantêm o interesse dos jogadores no aprendizado de inglês e fornece aprendizagem semelhante à forma como as crianças aprendem que é eficaz para segunda língua estrangeira (SLATER, 2002). Baseado em Peterson (2012), a comunicação sistema de MMORPG, tanto através de escrita e comunicação oral, diminui a ansiedade dos jogadores aumenta o risco dos jogadores em usar a linguagem ao mesmo tempo.

As vantagens do uso de MMORPG nas aulas de Língua Inglesa são derivados principalmente a sua natureza que são divertidos e interativos, além de rico e conhecimento linguístico (Zheng et al., 2012). Em primeiro lugar, os alunos são o centro dos processos de ensino e aprendizagem, eles são os jogadores e interagem entre si (SUH et al., 2010). Esta oportunidade permite aos estudantes

envolverem-se plenamente na riqueza linguística e aos ambientes cognitivamente desafiadores do MMORPG (SYLVÉN e SUNDQVIST, 2012).

De acordo com Reinders e Watana (2015), o MMORPG com seu design especial ambientes, características e recursos, aumenta a motivação dos alunos e confiança, diminui sua ansiedade, cria atmosfera relaxada e de baixo estresse para usar a linguagem, assim o engajamento dos alunos se aumenta. Outros fatores que se destacam são: o aumento do envolvimento dos alunos e identificação de suas necessidades psicológicas por meio de avatares e construção de uma segunda vida em um ambiente virtual (LEE e HOADLEY, 2007).

De acordo com a noção de aquisição da linguagem de Krashen, quanto menor a barreira, quanto maior a entrada os alunos poderiam obter. Em outras palavras, o MMORPG pode aumentar a aquisição da linguagem dos alunos. MMORPG, em certo grau, exige dos jogadores pensamento crítico para resolver os problemas que geralmente é feito em um curto período. Como a natureza do MMORPG que é repetitivo, os alunos usarão sua crítica pensando constantemente e, portanto, MMORPG aumenta o pensamento crítico dos alunos e habilidades para resolver problemas. Em certo grau, o MMORPG também melhora a habilidades de liderança (CHILDRESS e BRASWELL, 2006).

O MMORPG fornece aos alunos oportunidades para aprender e usar o idioma no qual os jogadores também se envolvem em diversas formas de interação, seja ela direta ou indireta. Em outras palavras, o MMORPG também melhora a competência pragmática dos alunos. Além disso, se os alunos jogarem com os falantes nativos, eles logo terão suas competências comunicativas aumentadas (REINDERS e WATANA, 2015). O MMORPG, com uma certa complexidade, também suporta o processamento cognitivo e o desenvolvimento de habilidades estratégicas (MITCHELL e SAVILL-SMITH, 2004). O traço repetitivo do MMORPG deve ser levado em consideração porque proporciona aos alunos superaprendizagem que levará à automatização e consolidação de conhecimentos e habilidades relacionadas a memória. Assim, os alunos podem se concentrar sobre entender e praticar o novo conhecimentos e habilidades já que a natureza do MMORPG é bem sequenciada em níveis de dificuldade crescente, complexidade ou ritmo (PARASKEVA et al., 2010). Para Dickey (2005), o MMORPG dá um feedback instantâneo para a decisão, ação e experimentação dos jogadores, pelo qual os alunos podem instantaneamente percebem seus erros e enganos e revise-os instantaneamente sem qualquer medo devido ao fato de MMORPG ser acessado a distância e sem interação face a face.

Além disso, a interação não só termina quando os jogadores param de jogar, pois eles vão discutir e mais uma vez interagir com o outro jogadores ou comunidades fora do jogo sobre o jogo que jogam. Eles geralmente compartilham seus problemas e soluções com os outros jogadores, negociam para fazer um arranjo dentro do jogo, e outros formas de interação social em um mundo fórum on-line (GEE, 2003). Alguns jogadores até mesmo criam e consomem textos relacionados ao jogo fora de suas brincadeiras, como tutoriais, vídeos guia do jogo e fanfics (SYKES e REINHARDT, 2013). Como

resultado, os jogadores podem ganhar experiência de alfabetização uma vez que esses tipos de textos são ricos em uso e estruturas de itens lexicais, e são de vários gêneros, e prático para aprender e praticar inglês, além de ser imaginativo e criativo (GEE e HAYES, 2011).

De acordo com Gee e Hayes (2011), para controlar a subjetividade, os pesquisadores de videogames devem pelo menos entender as desvantagens de jogos digitais no ensino de línguas estrangeiras. O uso de jogos em sala de aula não é adequado para quem não coloque interesse nisso e pode encher a sala de aula com muito barulho (SYKES E REINHARDT, 2013). Assim que os jogadores conseguirem usado demais para jogar videogame, pode consomem seu tempo para trabalhar individualmente. O uso jogos digitais no ensino de idiomas resulta em uma atmosfera que não é real aprender para videogame tira muito a concentração dos alunos. Os alunos tendem a se concentrar mais no progresso do jogo do que sobre o progresso da aprendizagem (REINDERS, 2009).

11 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Segundo Dias (2017), espera-se que a escola reconheça o surgimento da cultura digital como uma oportunidade de fazer com que o espaço escolar não fique estagnado, limitando-se apenas à sala de aula, uma vez que o processo de aprendizagem ocorre em diferentes esferas e em diferentes formatos. Dessa forma, é importante que a inserção das tecnologias digitais e de comunicação seja feita de forma equilibrada, trazendo um aporte crítico e tornando a aprendizagem no espaço escolar significativa e conectada com diversos outros jeitos de ação social, transpondo a prática escolar, sendo aplicável no mundo da vida e do trabalho

De acordo com Rojo (2017), muitas escolas atualmente privilegiam habilidades de letras ou impressão e gêneros discursivos canônicos, mas há uma necessidade de integrar novos letramentos e habilidades múltiplas que estão presentes na vida cotidiana dos alunos – em gêneros como tabelas, gráficos, campos, formulários, caixas (exemplos: e-mails, torpedos e agenda) ou imagens, mapas, planos, animações, som e música.

Os jogos digitais em sala de aula trazem assim muitos benefícios e merecem destaque: maior interação entre os alunos aumento da atenção e concentração dos alunos aprendizagem significativa e melhor feedback no processo de ensino e aprendizagem.

REFERÊNCIAS

- BARBOSA, E. R. O jogo na educação: como o videogame pode servir na construção do conhecimento. **Ciências e Cultura**, v.62, n.3, p.64-65, maio, 2010. Disponível em: <<https://pesquisa.bvsalud.org/porta1/resource/pt/lil-565917>>. Acesso em: 28 maio 2023.
- BATISTA, F. C. A. English Language Teaching in Brazil: A Gap in Policy, Problems in Practice. **English Language Teaching**, v. 13, n. 8, p. 135-140, jul., 2020. Disponível em: <<https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1262339.pdf>>. Acesso em: 01 maio 2023.
- BECHER, T. C.; CAPITANI, D. O ensino de língua estrangeira adjacente ao ensino da literatura de língua inglesa: a dinamicidade de uma proposta de ensino interdisciplinar. **Revista de Letras**, v. 21, n.3 4, p.117-134, 2019. Disponível em: <<https://periodicos.utfrpr.edu.br/rl/article/view/7769/6879>>. Acesso em: 13 maio 2023.
- BLOEMERT, J.; PARAN, A.; JANSEN, E.; GRIFT, W. V. Students' perspective on the benefits of EFL literature education. **The Language Learning Journal**, v. 47, n. 3, p. 371-384, mar., 2019. Disponível em: <<https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/09571736.2017.1298149>>. Acesso em: 01 maio 2023.
- BRASIL. Base Nacional Comum Curricular, 2017. Disponível em: <<http://basenacionalcomum.mec.gov.br/>>. Acesso em: 30 abr. 2023.
- CARDOSO, A. C. R.; LAGO, N. A. Literature in EFL classes four teachers' experiences in Brazil. **Revista Investigações**, v. 34, n. 2, p. 1-22, jul.-dez., 2021. >. Disponível em: <<https://periodicos.ufpe.br/revistas/INV/article/view/247565/40182>>. Acesso em: 01 maio 2023.
- CHILDRESS, M.D.; BRASWELL, R. Using massively multiplayer online role-playing games for online learning. **Distance Education**, v. 27, n. 2, p. 187-196, ago., 2006. Disponível em: <<https://eric.ed.gov/?id=EJ740281>>. Acesso em 26 maio 2023.
- DIAS, V.C. Ensinar e aprender em tempos de cultura digital. **Percursos Acadêmicos**, v.06, n.12, p. 435-448, abr., 2017. Disponível em: <<https://research.amanote.com/publication/L4uq0nMBKQvf0BhimrqG/ensinar-e-aprender-em-tempos-de-cultura-digital>>. Acesso em: 28 maio 2023.
- DICKEY, M. D. Engaging by design: How engagement strategies in popular computer and video games and inform instructional design. **Educational Technology Research and Development**, v. 53, n. 2, p. 67-83, jun., 2005. Disponível em: <<https://link.springer.com/article/10.1007/BF02504866#citeas>>. Acesso em: 20 maio 2023.
- GEE, James Paul. **What Video Games Have to Teach Us about Learning and Literacy**. 2. ed. New York: Palgrave/Macmillan, 2007.
- GEE, J. P. What video games have to teach us about learning and literacy. **Journal of Chemical Information and Modeling**, v. 53, n.9, p. 1689-1699, out., 2003. Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/2206-86314_What_Video_Games_Have_to_Teach_Us_About_Learning_and_Literacy>. Acesso em: 20 maio 2023.
- GODWIN-JONES, R. Emerging Technologies. Games in Language Learning: Opportunities and Challenges. **Language, Learning & Technology**, v. 18, n. 2, p. 9-19, jun., 2014. Disponível em: <<https://www.lltjournal.org/item/10125-44363/>>. Acesso em: 07 maio 2023.

GROS, Begoña. **Pantallas, juegos y educación: la alfabetización digital en la escuela**. Bilbao: Desclée, 2004.

GUERRA, J.; REVUELTA, F. I. ¿Qué aprendo con videojuegos? Una perspectiva de meta-aprendizaje del videojugador. **Revista de Educación a Distancia**, n. 33, p.1- 25, out., 2012. Disponível em: <<https://revistas.um.es/red/issue/view/13931>>. Acesso em: 28 maio 2023.

HOPKINS, I.; ROBERTS, D. 'Chocolate-covered Broccoli?' Games and the Teaching of Literature. **Changing English**, v. 22, n. 4, p. 222-236, jun., 2015. Disponível em: <https://www.academia.edu/79145411/Chocolate_covered_Broccoli_Games_and_the_Teaching_of_Literature>. Acesso em: 28 maio 2023.

LEE, J.; HOADLEY C. Leveraging identity to make learning fun: Possible selves and experiential learning in massively multiplayer online games (MMOGs). **Innovate**, v. 3, n. 6, p. 1-10, abr. 2007. Disponível em: <<https://www.researchgate.net/publication/224969231LeveragingidentitytomakelearningfunPossibleselfsandexperientiallearninginMassivelyMultiplayerOnlineGamesMMOGs/link/0c960526a686c5590c000000/download>>. Acesso em: 14 maio 2023.

LEFFA, V. J. Gamificação no ensino de línguas. **Perspectiva**, v. 38, n. 2, p. 1-14 jun., 2020. Disponível em: <<https://periodicos.ufsc.br/index.php/perspectiva/issue/view/2934>>. Acesso em: 07 maio 2023.

KAPP, Karl. **The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education**. San Francisco: Pfeiffer, 2012.

LOPES, Maria da Glória. **Jogos na educação: criar, fazer e jogar**. 7.ed. São Paulo: Cortez Editora, 2011.

LOPES, R. S.; BAUMGARTNER, C. T. **The Specialist**, v. 40, n. 2, p. 1–13, dez., 2020. Disponível em: <<https://revistas.pucsp.br/index.php/esp/article/view/37053>>. Acesso em 30 abr. 2023.

MARCHUSCHI, Luiz Antônio. **Gêneros textuais emergentes no contexto da tecnologia digital**. 3. ed. São Paulo: Cortez, 2010.

MCGONIGAL, Jane. **Reality is Broken, why games make us better and how they can change the world**. New York: Penguin Press, 2011.

MELLO, D. E.; RAMOS, S.; CARLOS, R.; MOLLERO, G. Os impactos da gamificação e a utilização de jogos das aulas de Língua Inglesa: TOEFL IBT produção oral. **Texto Livre**, v. 13, n. 3, p. 316–333, set. – dez., 2020. Disponível em: <<https://periodicos.ufmg.br/index.php/textolivre/article/view/24946/20385>>. Acesso em: 01 abr. 2023.

MITCHELL, Alice; SAVILL-SMITH, Carol. **The use of computer and video games for learning: A review of the literature**. London: M Learning, 2004.

MONTERO, Eloísa Pascual; DÁVILA, María Ruiz; TEJERO, Beatriz Díaz. **Aprendiendo con videojuegos: jugar es pensar dos veces**. Madrid: Narcea, 2011.

NAVARRO, G.M. Tecnologías y nuevas tendencias en educación: aprender jugando, el caso de Kahoot. **Opción**, v.33, n.83, p.1-19, abr. – jul., 2017. Disponível em: <<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=31053772009>>. Acesso em 22 abr. 2023.

PARASKEVA, F.; MYSIRLAKI, S.; PAPAGIANNI, A. Multiplayer online games as educational tools: Facing new challenges in learning. **Computers and Education**, v. 54, n. 2, p. 498–505, fev., 2010. Disponível em: <<https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0360131509002413?via%3Dihub>>. Acesso em: 20 maio de 2023.

PETERSON, M. Learner interaction in a massively multiplayer online role playing game (MMORPG): A sociocultural discourse analysis. **ReCALL**, v. 24, n. 3, p. 361–380, set., 2012. Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/259425799_Learner_interaction_in_a_massively_multiplayer_online_role_playing_game_MMORPG_A_sociocultural_discourse_analysis>. Acesso em: 13 maio 2023.

REINDERS, Hayo. Digital Games and Second Language Learning. In: THORNE, Steven.; MAY, Stephen. (ed.). **Language and Technology: Encyclopedia of Language and Education**. Bangkok: Springer International Publishing AG, 2017.

REINDERS, H.; WATTANA, S. Affect and willingness to communicate in digital game based learning. **ReCALL**, v. 27, n. 1, p. 38-57, mai., 2015. Disponível em: <<https://www.cambridge.org/core/journals/recall/article/abs/affect-andwillingness-to-communicate-in-digital-gamebasedlearning/F0CA6CC504B405497B3DC36FFE012FFA>>. Acesso em: 14 maio 2023.

REINDERS, H. Game on! Using computer games to teach writing. **English Teaching Professional**, v. 63, p. 56-58, jan., 2009. Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/238714838_USING_COMPUTER_GAMES_TO_TEACH_WRITING>. Acesso em: 20 maio 2023.

ROJO, R. Entre plataformas, ODAs e protótipos: novos multiletramentos em tempos de WEB 2. **The ESpecialist: Descrição, Ensino e Aprendizagem**, v. 38, n. 1, p. 1-20, jul., 2017. Disponível em: <<https://revistas.pucsp.br/esp/article/view/32219>>. Acesso em: 28 maio 2023.

SANTAELLA, L. Game arte no contexto da arte digital. **Dat Journal**, v. 2, n. 1, p. 2-13, out., 2017. Disponível em: <<https://datjournal.anhembri.br/dat/article/view/38/31>>. Acesso em: 28 maio 2023.

SANTOS, R. C. O uso de jogos digitais para o ensino da Língua Inglesa: limitações para uma vida conectada. Anais da 5ª Jornada de Educação, Linguagem e Tecnologia, 2020. Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/340656422_O_USO_DE_JOGOS_DIGITAIS_PARA_O_ENSINO_DE_LINGUA_INGLESA_LIMITA_COES_E_POSSIBILIDADES_PARA_A_VIDA_CONECTADA_-_Anais_V_JELT>. Acesso em 22 abr. 2023.

SHIRZADI, G.; MOHEIMANY, M. Integrating literature into EFL classes: the case of bringing short stories into Iranian EFL classes to see its impact on the EFL learners' language learning motivation and their attitudes towards English literature. **Language Teaching Research Quarterly**, v. 5, p. 74-84, maio, 2018. Disponível em: <<https://www.eurokd.com/LTRQ/doi/10.32038/ltrq.2018.05.05.pdf>>. Acesso em: 01 maio 2023.

SILVA, E. M. O.; BRAHIM, A. C. S. M. O uso do mundo virtual 3D no ensino de língua inglesa. In: Seminário de Pesquisa em Educação da Região Sul, 10. , 2014, Florianópolis. **Anais...** Florianópolis: ANPED, 2014. p.1-19.

SILVA, F.M. O ensino de Língua Inglesa sob uma perspectiva intercultural: caminhos e desafios. **Trabalhos em Linguística Aplicada**, v. 1, n. 58, p. 156-176, jan.–abr., 2019. Disponível em:

<<https://www.scielo.br/j/tla/a/4xfG8MrF5LPr6bP78G5z-65h/?lang=pt&format=pdf>>. Acesso em: 31 mar. 2023.

SLATER, M. Entertainment education and the persuasive impact of narratives. **Communication Theory**, v.12, n. 2, p. 173-191, maio, 2002. Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/275163963_EntertainmentEducation_and_Elaboration_Likelihood_Understanding_the_Processing_of_Narrative_Persuasion>. Acesso em: 13 maio 2023.

SOARES, W. C. S.; WEISSHEIMER, J. Hibridizando o ensino de inglês como língua adicional na UFRN: uma experiência com jogos do tipo MMORPG. **Revista (Con)Textos Linguísticos**, v.7, n. 8.1, p. 1–17, out., 2013. Disponível em: <<https://periodicos.ufes.br/contextoslinguisticos/article/view/6022>>. Acesso em: 01 abr. 2023.

SUH, S.; KIM, S.W.; KIM, N. J. Effectiveness of MMORPG-based instruction in elementary English education in Korea. **Journal of Computer Assisted Learning**, v. 26, n. 5, p. 370–378, out., 2010. Disponível em: <<http://edergbl.pbworks.com/w/file/etch/47920933/Effectiveness%20of%20MMORPGbased%20instruction%20in%20elementary%20English%20education%20in%20Korea.pdf>>. Acesso em: 13 maio 2023.

SYKES, Julie.; REINHARDT, Jonathon. **Language at play: Digital games in second and foreign language teaching and learning**. Boston: Pearson, 2013.

SYLVÉN, L. K.; SUNDQVIST, P. Gaming as extramural English L2 learning and L2 proficiency among young learners. **ReCALL**, v. 24, n. 3, p. 302–321, set., 2012. Disponível em: <<http://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:512994/FULLTEXT01.pdf>>. Acesso em: 13 maio 2023.

TONÉIS, Cristiano Natal. **Os games na sala de aula**. São Paulo: Editora Bookess, 2017.

TURNES, L. Pesquisa e pós-graduação: um estudo de caso sobre os usos das tecnologias por parte de doutorandos do PPGE/UFSC. Dissertação (Mestrado em Educação) -Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2014. Disponível em: <<https://repositorio.ufsc.br/handle/123456789/129196>>. Acesso em: 30 abr. 2023.

VYGOTSKY, L. S. **Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes**. Cambridge: Harvard University Press, 1978.

WHITTON, Nicola. **Digital Games and Learning: Research and Theory**. New York: Routledge, 2014.

ZHENG, D.; NEWGARDEN, K.; YOUNG, M. Multimodal analysis of language learning in World of Warcraft play: Languaging as values-realizing. **ReCALL**, v. 24, n. 3, p. 339–360, set., 2012. Disponível em: <<https://zhengd.files.wordpress.com/2012/10/zhengnewgardenyoung2012.pdf>>. Acesso em: 14 maio 2023.