

**PLAYING AND LEARNING: UMA PRÁTICA PEDAGÓGICA
BASEADA EM JOGO DIGITAL PARA O ENSINO
DE LÍNGUA INGLESA**

Michele Passos Rommel Silva (UVA)

michelerommel@gmail.com

Silvana Moreli Vicente Dias (UVA)

silvana.dias@uva.br

RESUMO

A tecnologia tem impactado fortemente a sociedade, especialmente com a ascensão da Internet e o massivo uso de dispositivos móveis, de modo que começamos a vivenciar um novo paradigma denominado Sociedade Digital (BELL, 1973). Os jovens estudantes, que não contemplaram essa transição do mundo analógico para o digital, conhecidos como nativos digitais (PRENSKY, 2001), nasceram e cresceram acostumados a terem o gigantesco repositório de dados hospedados nas redes a um clique de distância. Sendo assim, os métodos tradicionais de ensino se mostram ineficazes para atender a demanda desses estudantes. Docentes e instituições de ensino empenham-se em aprimorar suas práticas pedagógicas, visando potencializar o processo de ensino-aprendizagem por meio da aplicação da tecnologia. As principais fontes para o desenvolvimento desse projeto foram: Bell (1974); Busarello (2016); Laguna (2012); Munguba (2003); Prensky (2001); Santana (2022); Soares (2004); Vygotsky (1994). A pesquisa visamos-tratar como a gamificação do ensino é capaz de proporcionar e potencializar as competências relacionadas aos cinco eixos das práticas de linguagem estabelecidos pela BNCC (BRASIL, 2018): oralidade, leitura/escuta, produção (escrita e multissemiótica) e análise linguística. Para isso, foi desenvolvido um jogo do gênero *visual novel* com o intuito de fortalecer o processo de ensino-aprendizagem da Língua Inglesa por meio de narrativas que promovam o debate e o pensamento crítico. Com base na aplicação do projeto em uma escola da zona norte do Rio de Janeiro, o projeto apresenta resultados de uma experiência da aula gamificada, mostrando os benefícios do uso da tecnologia e do videogame na educação.

Palavras-chave:

Gamificação. Multiletramentos. Letramento digital.

ABSTRACT

Society has been strongly impacted by technology, specifically with the Internet ascension and the massive usage of mobile devices, then we started to live a new paradigm called Digital Society (BELL, 1973). Younger students called as digital natives (PRENSKY, 2001), did not watch the transition between the analogical world into the digital one, being then born and raised used to have an enormous online data repository just a click away. Therefore, traditional teaching methods seems ineffective to attend these students. Teachers and teaching institutions strive to improve their pedagogic practices, aiming to strengthen the teaching-learning process by the usage of technology. In this context, this project's main theoretical foundations were Bell (1974); Busarello

(2016); Laguna (2012); Munguba (2003); Prensky (2001); Santana (2022); Soares (2004); Vygotsky (1994). The research aims, due multiliteracy practices, to illustrate how gamification is able to provide and to potencialize skills related to the five language practices axes, as established by BNCC (Brasil, 2018): speaking, reading/listening, production (writing and multimodal) and linguistic analysis. In order to do that, a visual novel genre videogame were developed with the objective to enforce the English Language teaching-learning process through the usage of narratives, which could be able to promote the debate and the critical thinking. Based in real application of the project in a school located at Rio de Janeiro's North Zone, its results emerge from a gamified class experience, showing the benefits of using technology and videogames for education.

Keywords:

Gamificação. Multiliteracies. Digital literacy.

1. Introdução: A tecnologia e seus impactos na sociedade e na educação

Este trabalho tem como principal objetivo analisar a necessidade de inserir, cada vez mais, a tecnologia e os jogos eletrônicos nos meios formais de ensino, visando a melhoria da prática pedagógica a partir da utilização de artefatos tecnológicos para potencializar o processo de ensino-aprendizagem, em especial ao que diz respeito ao ensino da Língua Inglesa no âmbito da educação básica.

O contexto social contemporâneo atual, dominado pela tecnologia e seus serviços, que contam com redes de comunicação instantânea e seus gigantescos repositórios de dados, denominado Sociedade Digital (Cf. BELL, 1974), ascende após a Era Industrial e tornou-se mais evidente a partir da década de 2010. Os impactos tecnológicos atingiram todas as camadas da sociedade, incluindo a educação, principalmente ao considerar a chegada dos nativos digitais às instituições de ensino. Prensky (2001) denominou assim a geração de crianças que já nasceram na era da informação e que, ainda na primeira infância, adquiriram contato com computadores, celulares, tablets etc. Desconhecendo o mundo analógico e não vivenciando a sua transição para a digitalização, os nativos digitais estão acostumados a terem acesso à informação a um clique de distância. Sendo assim, métodos de ensino tradicionais se mostram ineficazes no processo de ensino-aprendizagem de nativos digitais, que encontram grande dificuldade em aprender com aulas pouco dinâmicas e que se distanciam fortemente de sua realidade.

Esse projeto fundamenta-se na Base Nacional Curricular Comum (2018), que já estabelece que o ensino das tecnologias é uma

responsabilidade da escola, além do Modelo de Educação 4.0, que define que o aluno deve ser o protagonista do processo de ensino–aprendizagem. A nova perspectiva coloca os estudantes no centro desse processo, no mesmo tempo em que o professor é visto como um mediador, não mais um mero detentor do saber, que guia o estudante até o conhecimento disposto nas redes de informação. Nesse contexto, percebemos como a tecnologia exerce um papel fundamental nesse modelo em que a educação ocorre de forma horizontal e circular.

Visando acolher as necessidades desses nativos digitais, foi desenvolvido, para esse projeto, um jogo eletrônico do gênero *visual novel* com o intuito de potencializar o processo de ensino–aprendizagem da Língua Inglesa e promover práticas de multiletramentos de forma crítica a partir do uso de videogames. A narrativa do jogo, totalmente original, foi desenvolvida objetivando exaltar aspectos da representatividade e do sentimento de pertencimento de alunos que vivem em comunidades carentes das grandes metrópoles, destoando da visão eurocêntrica predominante na maioria dos videogames mais conhecidos.

Os jogos eletrônicos têm sido, cada vez mais, reconhecidos não apenas como ferramentas de entretenimento, mas também com aqueles que são chamados de *serious games*, ou “jogos sérios”, que têm sido bastante utilizados para treinamentos de controladores de voos, paramédicos etc., como ferramentas educacionais, pois promovem o raciocínio e a psicomotricidade por meio da ludicidade. Os videogames são capazes de instigar o interesse dos alunos digitais, que reconhecem todo seu valor no âmbito do lazer, tornando o aprendizado algo divertido, além de poder servir como uma ferramenta de apoio para o docente. O nome do jogo desenvolvido no âmbito desta pesquisa, *Playing and Learning*, foi escolhido por justamente atribuir o momento de aprendizado com a diversão, ao envolver o estudante em uma atividade lúdica.

Esse projeto pôde ser aplicado em uma escola da zona norte da cidade do Rio de Janeiro, na qual mais de 90% nunca frequentou um curso regular de Língua Inglesa, apoiando-se unicamente no ensino oferecido pela instituição. A partir dos resultados obtidos, foi possível identificar os benefícios do uso da gamificação e da tecnologia, em conjunto, com a aplicação de *videogames* no processo de ensino da Língua Inglesa.

2. *Playing and Learning: o gênero visual novel e a narrativa interativa*

Os jogos eletrônicos já fazem parte da cultura da Sociedade Digital e, diferentemente do fenômeno que eclodiu na década de 1980 e seguiu por 1990, que exigia um alto poder aquisitivo para a compra de um console que executasse os jogos, ou até mesmo um computador pessoal, hoje os jogos eletrônicos se encontram cada vez mais baratos e acessíveis. Isso se deve ao fato de que há inúmeras mudanças do mercado, no qual acessos virtuais podem valer tanto quanto dinheiro real, além da massiva especialização de desenvolvedores de jogos, dos mais diferentes gêneros, que divulgam seu trabalho.

A escolha do gênero *visual novel* se baseia em sua semelhança com os livros. É notável a eficácia da adoção de um livro paradidático durante a aquisição das competências de leitura, já que todos os alunos estão, ao mesmo tempo, focados em um determinado tema. Eles funcionam como importantes ferramentas, não apenas para o ensino literário, mas também para a formação do cidadão, levando à reflexão e ao debate que deve ser proposto pelo professor mediador. Mais ainda, jogo aborda temas sociais, de grande relevância, que trazem mensagens benéficas e reflexivas, com histórias e personagens representativos para os estudantes, auxiliando na sua formação como leitor crítico e questionador.

Afinal, quando refletimos sobre a importância do ensino de línguas, é preciso relacionar que, além das competências de leitura e escrita, o desenvolvimento de seu uso e de suas práticas sociais é fundamental no processo de letramento (e, ampliando um pouco mais, de multiletramentos), que precisa se alinhar ao processo de alfabetização, como Magda Soares defende:

Alfabetizar e letrar são duas ações distintas, mas não inseparáveis, ao contrário: o ideal seria alfabetizar letrando, ou seja: ensinar a ler e escrever no contexto das práticas sociais da leitura e da escrita, de modo que o indivíduo se tornasse, ao mesmo tempo, alfabetizado e letrado. (SOARES, 2004, p. 47)

Jogos eletrônicos geralmente possuem narrativas completas que agregam uma enorme variedade de temas. No caso do *visual novel*, traduzido livremente para a língua portuguesa como “romance visual”, é um gênero de jogos eletrônicos que é focado primordialmente na leitura de textos, além da realização de escolhas. O jogador assume o papel de protagonista e, em diversos momentos, precisará optar entre escolhas que podem alterar o rumo dos personagens, incluindo aquele que o representa, além de todo o curso da história.

A tomada de decisão, a melhor escolha a ser feita, é o que define os caminhos da narrativa desse estilo de jogo, pois, nesse gênero, o texto se torna o cerne de toda experiência já que, diferente de muitos jogos que exigem habilidades que envolvam mais o uso de reflexos, os jogos do gênero *visual novel* dependem que o jogador desenvolva boas habilidades de leitura para compreendê-lo e seguir o curso mais favorável da história, sendo surpreendido por eventos que poderão alterar drasticamente o roteiro. Como estabelecido por Alves:

O estudo e análise do gênero *visual novel* permite repensá-lo para criar diferentes finalidades para este modelo de jogo que, apesar de rústico é considerado bastante versátil e adaptável para vários temas. Sendo assim, foi levantada a hipótese de usufruir deste modelo para propósitos de impulsionar o hábito de leitura para jovens e público em geral. (ALVES; TABORDA, 2015, p. 484)

Ao adotar o gênero *visual novel* para a confecção desse projeto, leu-se em conta o forte vínculo que ele possui com o campo literário, pois, de forma interativa, narra uma sequência de eventos, apresentando diálogos e opções que podem, ou não, alterar os caminhos pelos quais a história irá seguir. Esse último fator é bastante importante, afinal, quando refletimos sobre a necessidade de instigar o pensamento crítico, o ensino do conteúdo didático não pode estar meramente solto, sem embasamento com a realidade. O conteúdo ensinado deve ser inerente à promoção da reflexão e do debate acerca de temas pertinentes aos jovens que, no caso, são o principal público-alvo do jogo, de modo que possam se reconhecer como agentes transformadores da sociedade contemporânea.

O jogo foi desenvolvido completamente na plataforma *Visual Novel Maker*, de forma procedural, ou seja, através de *procedures*, ou “chamadas” de eventos que contam com instruções que devem ser seguidas pelo programa. Para a criação dos personagens, foi utilizado o *software Mannequin*, além de programas de edição de imagem que permitiram uma customização maior, possibilitando implementar visuais, cenários e personagens pertinente à realidade dos alunos e à sua cultura, além da sonoplastia, que contou com o samba de raiz e o *funk* como principais gêneros musicais. Durante o jogo, também são propostos desafios que se relacionam com pontos turísticos da cidade do Rio de Janeiro. Possuindo visuais bidimensionais, o jogo traz personagens de fácil identificação, ao mesmo tempo em que aborda situações que fizeram ou fazem parte das vidas dos estudantes, tendo o aprendizado da Língua Inglesa como agente transformador da realidade dos personagens – o que servirá como aspecto motivacional para a aprendizagem e o empenho dos alunos.

3. Metodologia de pesquisa

Apesar de fundamentalmente se caracterizar como uma pesquisa experimental aplicada através do modo antes-depois, serão trazidos dados obtidos também através de pesquisa tanto qualitativa quanto quantitativa. Sobre a pesquisa experimental, vale esclarecer:

A pesquisa experimental constitui o delineamento mais prestigiado nos meios científicos. Consiste essencialmente em determinar um objeto de estudo, selecionar as variáveis capazes de influenciá-lo e definir as formas de controle e de observação dos efeitos que a variável produz no objeto. Trata-se, portanto de uma pesquisa em que o pesquisador é um agente ativo, e não observador passivo. (GIL, 2017, p. 48)

Como houve a oportunidade de aplicar o projeto e realizar a pesquisa com mais um grupo, além do que estava planejado, trazendo resultados passíveis de comparação, também podemos classificá-la como uma pesquisa comparativa.

Devido à análise de dados referentes ao contexto social, afirmações e comportamentos dos participantes da pesquisa, também podemos defini-la como uma pesquisa qualitativa, que, segundo Creswell (2007), é definida como:

Aquela em que o investigador sempre faz alegações de conhecimento com base principalmente ou em perspectivas construtivistas (ou seja, significados múltiplos das experiências individuais, significados social e historicamente construídos, com o objetivo de desenvolver uma teoria ou um padrão) ou em perspectivas reivindicatórias/participatórias (ou seja, políticas, orientadas para a questão ou colaborativas, orientadas para a mudança) ou em ambas. Ela também usa estratégias de investigação como narrativas, fenomenologias, etnografias, estudos baseados em teoria ou estudos de teoria embasada na realidade. O pesquisador coleta dados emergentes abertos com o objetivo principal de desenvolver temas a partir dos dados. (CRESWELL, 2007, p. 35)

Também podemos caracterizá-la como uma pesquisa bibliográfica, já que é de extrema importância embasarmos os estudos acerca da importância da utilização do livro paradidático no processo de construção do aluno como leitor e, por conseguinte, pensador crítico. A pesquisa bibliográfica também nos auxilia no que diz respeito à compreensão da mudança de paradigma do contexto educacional na sociedade contemporânea.

A pesquisa possui cunho colaborativo, tendo em vista que seus resultados poderão ampliar as possibilidades de uso de recursos tecnológicos, beneficiando, assim, o processo de ensino-aprendizagem, tanto para docentes, quanto para alunos nativos-digitais.

4. Aplicação da pesquisa: a aplicação prática do videogame na sala de aula

A pesquisa foi aplicada em uma escola particular da zona norte da cidade do Rio de Janeiro. Infelizmente, devido à extensa burocracia encontrada para a aplicação do projeto em escolas públicas, não foi possível realizá-la nesse contexto, como havia sido inicialmente planejado. Porém, a análise preliminar trouxe um cenário bastante similar ao desejado quando o projeto foi estabelecido, já que a instituição adotada se localizava em uma área que carece de recursos e integra alunos residentes da comunidade próxima e que nunca tiveram a oportunidade de estudar a Língua Inglesa fora da educação formal. Apesar de ser uma escola particular, a instituição localizada no bairro de Vicente de Carvalho oferece mensalidades a preços bastante acessíveis. Muitos alunos que não conseguem vaga nas escolas municipais da proximidade se matriculam no instituto que possui mais de 50 anos, atuando com turmas do Ensino Infantil, Fundamental e Médio.

A região que abriga a escola é marcada pela crescente violência na cidade do Rio de Janeiro. Nos dias em o projeto foi implementado, foram registrados tiroteios e relatos de assaltos com uso de arma de fogo em uma distância menor que 100 metros da instituição. Em cada sala de aula na qual é ministrada a disciplina da Língua Inglesa, há um computador ligado a um projeto e lousa branca, porém, com organização verticalizada – com todas as cadeiras dos estudantes voltadas ao quadro e à mesa do docente. Apesar de haver espaço para murais ou exibição de outros materiais visuais, eles não eram utilizados.

O projeto foi aplicado em duas visitas realizadas na instituição. A primeira foi fundamental para obter a aprovação da diretoria com a apresentação do projeto junto a dois docentes, das turmas de sexto e de nono ano, nas quais a aula gamificada seria aplicada. Foi apresentado um guia, possuindo aproximadamente dez páginas, que explicava a proposta, o objetivo principal do jogo, seu papel como um livro paradidático interativo e uma breve ficha sobre a história e os personagens.

A aplicação ocorreu na segunda visita à instituição. Essa experiência com turmas, mesmo com idades e níveis de ensino bastantes próximos, se mostrou muito proveitosa, especialmente porque trouxe dados que já denotam uma grande diferença nos processos de acomodação no que diz respeito ao uso da tecnologia entre um grupo e outro. É possível perceber como um pequeno espaço de tempo, atrelado à gigantesca evolução tecnológica, provoca impactos que refletem nesses alunos como se cada grupo

fizesse parte de uma geração distinta, apesar de ambos serem nativos digitais, subdividindo essa geração que se reinventa e surge, cada vez mais, integrada à tecnologia.

A turma de nono ano possuía 19 alunos, sendo que 10 são do sexo feminino e 9 são do sexo masculino, possuindo idades entre 11 e 12 anos. Durante a experiência didática, porém, havia apenas 14 em sala. Já a turma de sexto ano possuía 20 alunos, na qual 9 são do sexo feminino e 11 são do sexo masculino, possuindo entre 14 e 15 anos, sendo que apenas 15 participaram da pesquisa. A quantidade de alunos participantes muito próxima em ambas as salas ajudou bastante em termos comparativos.

Ambas as turmas pareceram curiosas em relação ao projeto e demonstraram demasiado entusiasmo quando souberam que seria abordado o tema “jogos eletrônicos”. Os alunos ficaram animados ao ouvirem sobre a possibilidade de utilizar *videogames* na sala de aula.

A primeira parte da pesquisa consistia, além da apresentação do projeto, na captura de dados que trouxessem informações relevantes quanto ao prévio conhecimento tecnológico, tanto dos discentes quanto do docente que ministra a língua inglesa naquela turma. A partir do preenchimento do formulário de Prévia Experiência Docente, os professores traçaram, além do perfil da turma, já descrito na seção anterior, dados referentes a sua experiência como docente com o uso da tecnologia.

Ambos os professores declararam como as maiores dificuldades que seus alunos enfrentam no processo de ensino-aprendizagem: a falsa crença de incapacidade que possuem, geralmente vendo o domínio da língua inglesa como algo impossível; e a dispersão ou inquietude dos alunos, que costumam perder o foco nas aulas ao se atentar ao conteúdo de celulares e conversas com colegas.

É bastante importante analisarmos como esses fatores de desmotivação têm relação não apenas com a baixa autoestima dos alunos de regiões mais carentes, os quais acreditam não possuir capacidade de aprender o idioma; mas também com as necessidades dos nativos digitais, já que aparelhos eletrônicos capturam sua atenção rapidamente. *Smartphones*, os celulares inteligentes, estão fortemente integrados à vida dos nativos digitais, ao passo que as aulas em formato mais tradicional, muitas vezes, lhes soam desinteressantes. Dessa forma, percebemos a importância de inserir esses recursos tecnológicos à prática pedagógica, visando instigar o interesse dos alunos.

Como etapa anterior à aplicação do *software*, os discentes também responderam uma série de perguntas a partir do formulário Prévio Conhecimento Tecnológico dos Alunos, o qual visava trazer informações sobre sua experiência com jogos eletrônicos, como eles impactam suas vidas, seus hábitos de leitura e fatores de motivação e desmotivação que possuem ao aprender a língua inglesa.

A aplicação da aula gamificada foi recebida com intenso entusiasmo. Os alunos vibravam e se interessavam pelos personagens, apontando semelhanças físicas e se surpreendiam ao ver um jogo que parecia próximo à sua realidade. Nos momentos de interação, em especial a turma do sexto ano, as respostas eram debatidas com afinco. Durante a execução do projeto, foi possível ouvir comentários em que comparavam personagens aos seus colegas, que sorriam e se sentiam, nitidamente, felizes com a comparação. Aspectos de seu dia a dia também foram comentados: “*Tá atrasado igual a M, todo dia!*”, apontou C. para M., que riu confirmando estar sempre em situação semelhante ao personagem.

Após a execução prática, os alunos e docentes responderam os formulários de “Resultados” que ilustravam suas percepções após a aplicação da aula. No caso dos docentes, eles eram questionados quanto à qualidade do material que assistiram e responderam de forma positiva à possibilidade da utilização do videogame como mais uma ferramenta pedagógica. Afirmaram também que o jogo auxiliou os alunos a internalizarem o conteúdo e que estavam bastante motivados com a experiência. Quanto aos discentes, foi questionado sobre a qualidade do jogo, sobre seu interesse em adotar mais jogos, como o apresentado, nas aulas de Língua Inglesa. As respostas foram unanimemente positivas.

Ainda no que diz respeito à representatividade, foi questionado aos alunos se eles puderam identificar, no jogo eletrônico, itens que ativassem suas memórias como pessoas, cenários, costumes, músicas que ouvem no dia a dia etc. Novamente, a resposta foi unânime e 100% dos alunos afirmou identificar sua própria comunidade no projeto. Ao ver o primeiro cenário aparecer, I. questionou: “Essa favela é o Juramento? Tinha que ser o Juramento!”, reclamou ao ver que Washington falava que morava na Favela da Rocinha, preferindo que o personagem vivesse na comunidade próxima à instituição.

Questionados quanto aos aspectos que mais lhe agradaram no jogo, L., do nono ano, afirma que gostou do *design* das casas. B., que também faz parte da turma do nono ano, afirmou: “Adorei o linguajar porque eles

falam como a gente fala, mesmo.”, revelando que a utilização da norma coloquial foi bem empregada e aproximou os alunos do jogo. Também foram elogiados o gráfico e os personagens. Como ponto negativo, os alunos do nono ano apontaram as cores das roupas, alegando que gostariam que fosse possível trocar as vestimentas e que houvessem opções de camisas de uniformes de times de futebol. Alegando que não seria possível devido ao uso de direitos autorais e o jogo estar sendo desenvolvido com recursos completamente gratuitos no que diz respeito ao som e à imagem, foi proposto que os alunos desenhassem brasões e bandeiras de times fictícios, que poderão ser adicionados em futuras revisões do jogo, validando, assim, a criatividade e a prática artística dos discentes.

5. Considerações finais

Os resultados, bastante positivos, ilustram como os alunos se sentiram acolhidos e extremamente engajados durante a experiência de aprender a partir de um jogo que traz, além do conteúdo a ser transmitido, uma narrativa que exalta sua realidade com o intuito de motivá-los a transformá-la.

Podemos concluir que a capacidade de utilizar o letramento digital e a disponibilidade de diferentes mídias que agregam conteúdo literário, agora de forma interativa, abre um leque de oportunidades que visa melhorar a *práxis* pedagógica do docente, que precisa estar integrado com a tecnologia. Os livros paradidáticos precisam ser adotados constantemente e, sendo praticamente impossível afastar os jovens dessa realidade digital, é preciso revelar a eles que, através da tecnologia, é possível também buscar conhecimento, utilizando inúmeras formas que empreguem recursos multimídia. Livros paradidáticos podem ser digitais, interativos e dinâmicos, como esses alunos, nativos digitais, necessitam.

Mesmo com a ascensão e o barateamento de dispositivos tecnológicos, precisamos refletir sobre a democratização do acesso à tecnologia. Sendo assim, é fundamental que escolas disponibilizem computadores e acesso às redes para que os alunos não dependam de recursos próprios, os quais, em sua maioria, são inexistentes. Afinal, a tecnologia deve ser vista como uma ferramenta de inclusão, encurtando distâncias e se tornando acessível a todos, como instrumento de comunicação e repositório de dados que devem ser, a partir do auxílio do docente, capturados pelos alunos e, com seu apoio, transformados em conhecimento.

Através da tecnologia como ferramenta de inclusão, devemos romper barreiras sociais, oportunizando o ensino da Língua Inglesa, combatendo o fracasso escolar ao promover o ensino lúdico e instigante, além de eficaz, ao utilizar recursos tecnológicos que tanto atraem os nativos digitais, como os jogos eletrônicos que, além de desafiadores, apresentam um forte valor literário e promovem o debate e o pensamento crítico, visando potencializar o processo de ensino–aprendizagem.

Dessa forma, estaremos formando não apenas nativos digitais, mas cidadãos digitais questionadores e capazes de utilizar a tecnologia não apenas a seu favor, mas também visando o bem-comum. Ademais, pode-se empregar, de modo autoral, as novas tecnologias, manipulando-as para desenvolver mais ferramentas que atuem com o intuito de romper fronteiras, sejam estas idiomáticas, culturais, sociais ou até mesmo educacionais, diminuindo distâncias, sejam essas físicas ou lógicas, tendo como principal objetivo transformar o conhecimento em algo cada vez mais democrático e acessível.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALVES, A. G.; TABORDA, P. K. Visual Novel: A evolução do gênero e sua aplicação para desenvolver o hábito da leitura. In: XIV SBGAMES. Teresina (PI), 2015.

ALMEIDA, Paulo Nunes de. *Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos*. São Paulo: Loyola, 2003.

BRANDON, A. *Audio for games, planning, process and production*. Berkeley, CA: New riders, 2005.

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

BORGMAN, Christine L. *From Gutenberg to the global information infrastructure: access to information in the networked World*. Cambridge: MIT Press, 2000.

BORUCHOVITCH, E.; GUIMARÃES, S. E. R. O Estilo Motivacional do Professor e a Motivação Intrínseca dos Estudantes: Uma Perspectiva da Teoria da Autodeterminação. *Psicologia: Reflexão e Crítica*, v.17, n. 2, p. 143-50, 2004.

BUSARELLO, Raul Inácio. *Gamification: princípios e estratégias*. Raul

Inácio Busarello. São Paulo: Pimenta Cultural, 2016.

CRESWELL, J. W. *Projeto de pesquisa: métodos qualitativo, quantitativo e misto*. Trad. de Luciana de Oliveira da Rocha. 2. ed. Porto Alegre: Artmed, 2007.

FERREIRA, N. S. A.; MELO, E. A. A. Livros paradidáticos de língua portuguesa: a nova fórmula do velho. *Pro-Posições*, v. 17, n. 2, p. 195-209, Campinas, mai./ago. 2006. Disponível em: <https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/proposic/article/view/8643635>. Acesso em: 09 set. 2021.

FREIRE, Paulo. *Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa*. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

GIL, Antonio Carlos. *Como elaborar projetos de pesquisa*. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2017.

HUIBERTS, S. *Captivating sound: the role of audio for immersion in computer games*. Utrecht: Utrecht School of the Arts, 2010.

LAGUNA, Alzira Guiomar Jerez. A contribuição do livro paradidático na formação do aluno-leitor. *Augusto Guzzo Revista Acadêmica*, n. 2, p. 43-52, São Paulo, aug. 2012.

MENEZES, Ebenezer Takuno de. Verbete paradidáticos. In: _____. *Dicionário Interativo da Educação Brasileira – EducaBrasil*. São Paulo: Midiamix, 2001. Disponível em <https://www.educabrazil.com.br/paradidaticos/>. Acesso em: 10 out 2021.

MUNGUBA MC et al. Jogos Eletrônicos: Apreensão de Estratégias de Aprendizagem. *Revista Saúde*, 2003. Disponível em: http://www.unifor.br/hp/revista_saude/v16/artigo7.pdf. Acesso em: 22 apr. 2022.

PRENSKY, M. Digital natives, digital immigrants. *Onthehorizon*, MCB, 2001. Disponível em: <https://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>. Acesso em: 23 set. 2021.

SANTANA, L. S. A.; BARROS, M. da S. *A Importância do Ensino de Inglês para Crianças*. Monografia (Graduação em Letras: Português/Inglês) – Universidade Estadual de Goiás, Unidade Universitária de Itapuranga, 2002.

SILVA, S. Conheça as metodologias que prometem revolucionar a forma de aprender e ensinar, tornando o aprendizado mais dinâmico e as aulas

mais interessantes para os alunos. *Revista Educação*, Disponível em: <https://revistaeducacao.com.br/2013/07/15/aprendizagem-ativa/>. Acesso em: 27 mar. 2022.

SOARES, Magda. *Alfabetização e letramento*. 2. ed. São Paulo: Contexto, 2004.

VANNUCCHI, Hélio. *A importância das regras e do gameplay no envolvimento do jogador de videogame*. São Paulo: Pimenta Cultural, 2021.

VARGAS, Maria Lúcia Bandeira. *O fenômeno fanfiction: novas leituras e escrituras em meio eletrônico*. Passo Fundo: Universidade de Passo Fundo, 2005.

VYGOTSKY, L. S. *A formação social da mente*. São Paulo: Martins Fontes, 1994.

Outras fontes:

SIOUX GROUP (2019). Pesquisa Games Brasil 20. Disponível em <http://pesquisagamebrasil.rds.land/painel-gratuito-2020>. Acesso em: 22 apr. 2022.

STAM R.; BURGOYNE R.; FLITTERMAN-LEWIS S. *New Vocabularies in Film Semiotics*. Routledge, 1992.