

**XXIII ENACED**  
ENCONTRO NACIONAL DE EDUCAÇÃO

**III SIEPEC**  
SEMINÁRIO INTERNACIONAL DE ESTUDOS E  
PESQUISA EM EDUCAÇÃO NAS CIÊNCIAS

**V ENTECI**  
ENCONTRO DE DEBATES SOBRE TRABALHO,  
EDUCAÇÃO E CURRÍCULO INTEGRADO

**CIÊNCIA, DEMOCRACIA  
E DECOLONIALIDADE:  
CONTRIBUIÇÕES AO DEBATE  
NA EDUCAÇÃO BÁSICA**

20 a 22/05/2024  
Unijuí, campus Ijuí



**Eixo Temático:** Educação e Tecnologia

## **JOGOS DIGITAIS NO ENSINO DE LÍNGUA INGLESA: indícios a partir da literatura**

Cássia Göttems Daruy<sup>1</sup>  
Fabiana Diniz Kurtz<sup>2</sup>

### **RESUMO**

O ensino de línguas estrangeiras associado a jogos tem recebido atenção nos últimos anos, com ênfase na motivação de estudantes e ensino de tópicos específicos. Com o objetivo de verificar a literatura no campo educacional, apresentamos uma revisão em artigos da plataforma Mendeley, publicados nos últimos três anos, a partir de descritores envolvendo ensino de língua inglesa como língua adicional e jogos. Da análise, mesmo que preliminar, verificamos a predominância de conceitos em torno do papel dos jogos digitais como potencializadores da motivação do aluno, seu engajamento no processo pedagógico e das quatro habilidades essenciais (leitura, escrita, escuta e fala), bem como do ensino em níveis estruturantes da língua (léxico-gramática), além do caráter tecnicista atribuído ao uso dos jogos digitais. Mais estudos são necessários para verificar de que modo o ensino de língua inglesa vem sendo associado a jogos e com que objetivos e bases epistemológicas isso tem sido feito.

**Palavras-chave:** Ensino de Línguas. Jogos. Motivação.

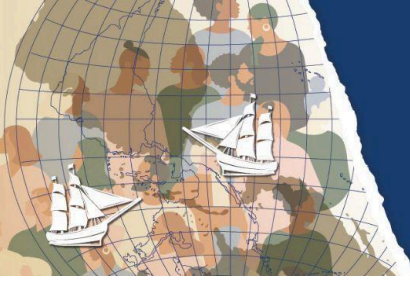
### **ABSTRACT**

The teaching of foreign languages associated with games has received attention in recent years, with emphasis on student motivation and teaching of specific topics. With the aim of examining the literature in the educational field, we present a review of articles from the Mendeley platform, published in the last three years, based on descriptors involving the English teaching as an additional language and games. From the analysis, albeit preliminary, we observed the predominance of concepts regarding the role of digital games as enhancers of student motivation, their engagement in the pedagogical process, and the development of the four essential skills (reading, writing, listening, and speaking), as well as teaching at structural levels of the language (lexico-grammar), in addition to the technicist nature attributed to the use of digital games. Further studies are needed to ascertain how the teaching of English has been associated with games and the objectives and epistemological bases underlying this.

**Keywords:** Language Teaching. Games. Motivation.

<sup>1</sup> Mestranda em Educação nas Ciências (PPGEC/UNIJUÍ), [cassia.daruy@sou.unijui.br](mailto:cassia.daruy@sou.unijui.br)

<sup>2</sup> Doutora em Educação nas Ciências (PPGEC/UNIJUÍ), [fabiana.k@unijui.edu.br](mailto:fabiana.k@unijui.edu.br), orientadora do trabalho.



**XXIII ENACED**  
ENCONTRO NACIONAL DE EDUCAÇÃO

**III SIEPEC**

SEMINÁRIO INTERNACIONAL DE ESTUDOS E  
PESQUISA EM EDUCAÇÃO NAS CIÊNCIAS

**V ENTECI**

ENCONTRO DE DEBATES SOBRE TRABALHO,  
EDUCAÇÃO E CURRÍCULO INTEGRADO

**CIÊNCIA, DEMOCRACIA  
E DECOLONIALIDADE:  
CONTRIBUIÇÕES AO DEBATE  
NA EDUCAÇÃO BÁSICA**

20 a 22/05/2024  
Unijuí, campus Ijuí



## INTRODUÇÃO

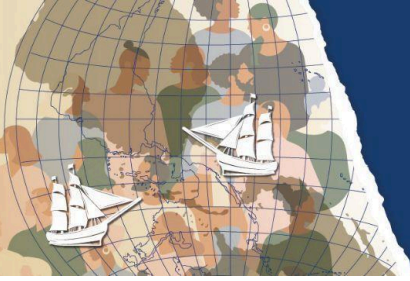
O ensino de língua inglesa, especialmente em contextos de aprendizagem estrangeira, frequentemente enfrenta desafios relacionados à motivação dos alunos e à eficácia das abordagens pedagógicas tradicionais (Alves, 2023). Nesse sentido, a introdução de jogos digitais ou mesmo desplugados como ferramentas educacionais oferece uma oportunidade de engajamento significativo e eficaz, ao compreender que os alunos que estão nas salas de aula são, em sua maioria, adeptos à tecnologia em seu cotidiano e, portanto, tendem a buscar formas diferenciadas de aprender, conforme Brown e Lee (2014) observam.

No entanto, de modo a verificar o que autores têm pontuado em relação ao papel dos jogos no ensino de língua estrangeira, iniciamos um processo de revisão da literatura que irá culminar no estado do conhecimento envolvendo a temática. Por ora, neste trabalho, apresentamos uma breve revisão bibliográfica a partir de descritores como ‘ensino de língua estrangeira’ e ‘jogos’ de modo a perceber, ainda que preliminarmente, a que escopo teórico e com que objetivos o ensino de línguas tem sido associado a jogos.

Situamos o estudo no escopo histórico-cultural vigotskiano, em se tratando do começo de uma pesquisa de mestrado junto à linha “Currículo e Formação de Professores” do PPGECC da Unijuí. Percebemos que a integração da educação linguística com jogos e tecnologia pode ser enriquecida sob esse prisma teórico a partir de Vygotsky (2007; 2008) e Wertsch (1985; 2002), dentre outros.

Sob essa ótica, o conceito de mediação é fundamental e sustenta nossa reflexão, destacando o papel das ferramentas tecnológicas como instrumentos culturais ou meios mediacionais no processo de ensino e aprendizagem de línguas, tendo em Vygotsky o suporte para a importância das interações sociais e do ambiente cultural na constituição humana e em Wertsch a base que expandiu esses conceitos a ponto de incluirmos as TIC como mediadoras essenciais na construção do entendimento e na promoção da aprendizagem.

Em última instância, almejamos compreender o papel, limites e potencialidades dos jogos digitais no ensino de inglês como língua estrangeira, destacando os benefícios e desafios percebidos pelos alunos e professores, bem como estudantes de licenciatura, conforme evidenciado nas publicações estudadas até o momento.



**XXIII ENACED**  
ENCONTRO NACIONAL DE EDUCAÇÃO

**III SIEPEC**  
SEMINÁRIO INTERNACIONAL DE ESTUDOS E  
PESQUISA EM EDUCAÇÃO NAS CIÊNCIAS

**V ENTECI**  
ENCONTRO DE DEBATES SOBRE TRABALHO,  
EDUCAÇÃO E CURRÍCULO INTEGRADO

**CIÊNCIA, DEMOCRACIA  
E DECOLONIALIDADE:  
CONTRIBUIÇÕES AO DEBATE  
NA EDUCAÇÃO BÁSICA**

20 a 22/05/2024  
Unijuí, campus Ijuí



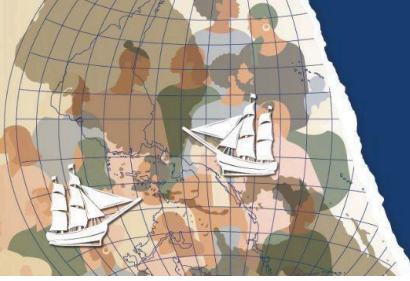
## PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

O presente artigo apresenta uma revisão da literatura a partir de artigos acadêmicos obtidos junto à plataforma acadêmica Mendeley. A pesquisa foi realizada a partir dos seguintes descritores em língua portuguesa e inglesa “*EFL*”(English as foreign Language), “*games*” e “*education*” (inglês como língua estrangeira, jogos e educação). Por não configurar uma análise empírica (quali-quantitativa) junto a um *corpus* específico, neste trabalho, optamos por não detalhar quantitativamente os textos e sim sua dimensão qualitativa em torno de conceitos e bases teóricas consideradas ao discutirem o papel dos jogos no ensino de língua inglesa. São textos publicados em inglês e português e, portanto, dizem respeito a experiências e percepções não apenas de contextos nacionais, mas também internacionais, no intuito de um movimento investigativo intercultural envolvendo o tema.

## RESULTADOS E DISCUSSÕES

O enfoque no uso de jogos digitais para melhorar a gramática e o vocabulário de estudantes de Língua Inglesa como língua estrangeira no ensino superior foi trabalhado no estudo de Castillo-Cuesta (2020), produzido levando em consideração o cenário do Equador. Nele, houve. Concluiu-se, através do uso de questionários antes e após o estudo, além de breve revisão da literatura, que ao utilizar os jogos com os 68 participantes por um período de 5 meses, os jogos digitais mostraram-se efetivos e auxiliaram na melhoria das habilidades mencionadas. De maneira geral, os estudantes perceberam os jogos digitais como benéficos para seu aprendizado e concordaram com sua eficácia, bem como na forma com que geram motivação e engajamento.

Em Alnoori e Hindi (2022), referente ao contexto Iraquiano, o foco foi o ensino de vocabulário, conhecimento gramatical e habilidade de escrita. Eles enfatizaram a eficácia de utilizar jogos digitais para o ensino de Língua Inglesa, bem como investigaram as atitudes dos professores em relação à implementação destes recursos em sala de aula. Os jogos digitais foram mais uma vez postos como elementos motivadores e que proporcionam melhoria de das habilidades almejadas, ademais, os estudantes apontaram uma facilitação no processo de receber um feedback mais apropriado. Contudo, os autores citam como desafios a serem



**XXIII ENACED**  
ENCONTRO NACIONAL DE EDUCAÇÃO

**III SIEPEC**  
SEMINÁRIO INTERNACIONAL DE ESTUDOS E  
PESQUISA EM EDUCAÇÃO NAS CIÊNCIAS

**V ENTECI**  
ENCONTRO DE DEBATES SOBRE TRABALHO,  
EDUCAÇÃO E CURRÍCULO INTEGRADO

**CIÊNCIA, DEMOCRACIA  
E DECOLONIALIDADE:  
CONTRIBUIÇÕES AO DEBATE  
NA EDUCAÇÃO BÁSICA**

20 a 22/05/2024  
Unijuí, campus Ijuí



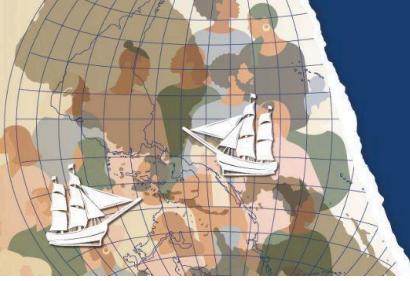
enfrentados a falta de equipamentos e treinamento dos professores para utilizar as ferramentas. A pesquisa contou com o uso de questionário para chegar a seus resultados.

O feedback mais apropriado e o aumento da motivação, também foram resultados de Ochoa-Cueva, Castillo-Cuesta e Cabrera-Solano (2023), que com a finalidade de aumentar o engajamento nas aulas de Língua Inglesa como língua adicional de 64 discentes da graduação e pós-graduação, no Equador, realizaram um estudo sobre a utilização da plataforma Quizziz. Os resultados foram positivos, levando ao aumento da motivação e do desenvolvimento das habilidades linguísticas. Além disso, os estudantes relataram uma experiência positiva com o uso da plataforma e a participação em aula foi encorajada e a motivação aumentou.

Com a proposta de expandir o repertório vocabular, mas com o foco na prática oral de pedir e fornecer direções, Khodabandeh (2022), do Irã, propôs uma pesquisa voltada ao uso de jogos de realidade aumentada para os propósitos educacionais de ensino de Língua Inglesa que apresentou, mais uma vez, a eficácia do uso de tecnologia neste contexto. O objetivo foi comparar os efeitos da sala de aula invertida e da “*Blended Learning*” - através do uso de realidade aumentada, no processo de pedir e fornecer direções com um design de pesquisa “*quasi-experimental*” investigando 60 alunos com nível de inglês aproximado (através do teste Oxford). O resultado mostrou que o grupo com a metodologia “*Blended Learning*” teve o melhor desempenho na avaliação final. Desta forma, a autora sugere uma ampliação do uso da realidade aumentada para o propósito educacional de ensino de línguas, pois em sua análise a experiência foi positiva, contribuindo também para o engajamento dos alunos.

Já Dashtestani (2022), do Irã, pesquisa sobre a visão de estudantes do magistério, questionando-os quanto à sua percepção sobre a metodologia “*Game-based learning*”. Os participantes da pesquisa têm um olhar positivo sobre a mesma, e a consideram como ferramenta eficaz no desenvolvimento de habilidades como solução de problemas e aprendizagem colaborativa. Contudo, os estudantes relatam alguns possíveis desafios como a falta de preparo dos educadores para utilizar as ferramentas e a disponibilidade limitada dos recursos tecnológicos. Além disso, mencionaram acreditar que a efetividade seria maior em adolescentes e crianças e reduzida em adultos.

Como pode ser observado, a motivação é um conceito repetitivo nos artigos. Uma pré-pesquisa utilizando o software “Atlas.ti”, com um corpus de 50 artigos pesquisados na



**XXIII ENACED**  
ENCONTRO NACIONAL DE EDUCAÇÃO

**III SIEPEC**

SEMINÁRIO INTERNACIONAL DE ESTUDOS E  
PESQUISA EM EDUCAÇÃO NAS CIÊNCIAS

**V ENTECI**

ENCONTRO DE DEBATES SOBRE TRABALHO,  
EDUCAÇÃO E CURRÍCULO INTEGRADO

**CIÊNCIA, DEMOCRACIA  
E DECOLONIALIDADE:  
CONTRIBUIÇÕES AO DEBATE  
NA EDUCAÇÃO BÁSICA**

20 a 22/05/2024  
Unijuí, campus Ijuí



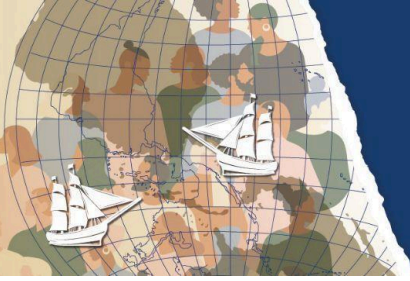
plataforma Periódicos Capes, entre os anos de 2019 à 2024, com os descritores “Gamification” e “Foreign language teaching”, mostrou que a palavra “motivation” aparece 862 vezes, sendo a sexta palavra mais utilizada, atrás de “Student”- 3868, “Game”- 2079, “Learning”- 1919, “gamification”- 1454 e “language”- 1368. Logo, há uma grande quantidade de textos que associam os jogos e a gamificação com a motivação.

Identifica-se semelhança também nas dificuldades trazidas pelos artigos. Os autores apresentam a necessidade de mais aparatos tecnológicos em sala de aula e de maior treinamento dos professores. Desta forma, é possível notar indícios de uma lacuna no campo de formação de professores que, não está conseguindo suprir a demanda de formar docentes mais capacitados para a utilização das TIC (Tecnologias da Informação e Comunicação) em sala de aula.

Ademais, nos cinco artigos selecionados, apresentam-se apenas resultados positivos frente à utilização dos jogos digitais - mesmo que sejam relatados eventuais obstáculos. Observa-se, contudo, que a ênfase dos artigos se dá na utilização das ferramentas digitais e não as consideram como mecanismos que são integrados à cultura e ao cotidiano, sendo portanto, instrumentos que necessitam reflexão mais aprofundada no sentido de compreender seu funcionamento em sala de aula, para além das possibilidades puramente técnicas como propõe Kurtz (2015):

Nesse sentido, esta pesquisa assume que, tanto os processos cognitivos, quanto as ações humanas são orientados, direcionados ou “moldados” (utilizando o termo *shaped* empregado por Wertsch, 2002a) por instrumentos culturais empregados pelos sujeitos, e, sendo as TIC instrumentos culturais, introduzidos no fluxo de atividades sociais, deve-se atentar às mudanças qualitativas dessa ação e não apenas ao seu desenvolvimento ou outra mudança quantitativa qualquer. Logo, parece ser mais relevante identificar e analisar as mudanças reais provocadas pelas tecnologias e as causas dessas mudanças, do que propriamente constatar que determinadas questões mudam para melhor ou pior, ou o que ficam mais fáceis ou difíceis, lentas ou rápidas

Essa lacuna ao falar das TIC (Tecnologias da Informação e Comunicação) meramente como mecanismos que exigem certo nível de conhecimento técnico, aponta para a necessidade de uma compreensão diferenciada sobre o papel das TIC no cotidiano escolar. Ainda há espaço para estudos sobre como as tecnologias podem ser verdadeiramente incorporadas ao ambiente educacional, não apenas como recursos técnicos, mas como elementos que moldam e influenciam os processos cognitivos e as práticas pedagógicas. Essa perspectiva mais ampla poderia levar a uma compreensão mais completa das mudanças



**XXIII ENACED**

ENCONTRO NACIONAL DE EDUCAÇÃO

**III SIEPEC**

SEMINÁRIO INTERNACIONAL DE ESTUDOS E PESQUISA EM EDUCAÇÃO NAS CIÊNCIAS

**V ENTECI**

ENCONTRO DE DEBATES SOBRE TRABALHO, EDUCAÇÃO E CURRÍCULO INTEGRADO

**CIÊNCIA, DEMOCRACIA  
E DECOLONIALIDADE:  
CONTRIBUIÇÕES AO DEBATE  
NA EDUCAÇÃO BÁSICA**

20 a 22/05/2024  
Unijuí, campus Ijuí



qualitativas que as tecnologias introduzem na educação, indo além de simplesmente avaliar seus impactos quantitativos.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

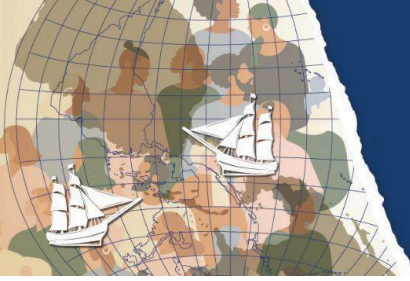
Em síntese, os estudos revisados destacam consistentemente a eficácia dos jogos digitais no ensino de língua inglesa, especialmente em termos de melhoria na gramática, vocabulário e motivação dos estudantes. Embora evidenciem desafios como a falta de recursos tecnológicos adequados e treinamento para os professores, as pesquisas ressaltam os benefícios proporcionados por essas ferramentas educacionais.

No entanto, é importante notar que a ênfase predominantemente técnica dada aos jogos digitais nos estudos revisados pode obscurecer sua integração completa à cultura e ao cotidiano educacional. Nesse sentido, é essencial uma reflexão mais aprofundada sobre como as TIC estão alterando não apenas os processos de ensino e aprendizagem, mas também as próprias práticas culturais dentro da sala de aula.

A reflexão sobre o papel das Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC) no contexto educacional revela uma lacuna importante que transcende a mera consideração técnica dessas ferramentas. Ao abordar as TIC meramente como dispositivos que exigem certo nível de habilidade técnica para operar, negligencia-se sua verdadeira influência na cultura e no cotidiano escolar. Há um espaço significativo para estudos que explorem como as tecnologias podem ser genuinamente integradas ao ambiente educacional, não apenas como recursos técnicos, mas como agentes que moldam e influenciam os processos cognitivos e as práticas pedagógicas.

Ademais, em todos os textos foram concebidos apenas jogos digitais, indicando assim uma possível ligação entre o termo “jogo” e a plataforma digital que poderá ser explorada em estudos futuros. Desta forma, não foram abordados jogos “*unplugged*” (sem o uso de tecnologias), ferramentas essas que poderiam ser utilizadas nos casos em que não há recursos disponíveis para a comunidade escolar.

Logo, pode-se afirmar que todos os estudos considerados na presente análise destacaram a influência positiva dos jogos em sua sala de aula. Desta forma, cabe para pesquisas futuras investigar a utilização dos mesmos ou não, dentro do cenário brasileiro, com



**XXIII ENACED**

ENCONTRO NACIONAL DE EDUCAÇÃO

**III SIEPEC**

SEMINÁRIO INTERNACIONAL DE ESTUDOS E PESQUISA EM EDUCAÇÃO NAS CIÊNCIAS

**V ENTECI**

ENCONTRO DE DEBATES SOBRE TRABALHO, EDUCAÇÃO E CURRÍCULO INTEGRADO

**CIÊNCIA, DEMOCRACIA  
E DECOLONIALIDADE:  
CONTRIBUIÇÕES AO DEBATE  
NA EDUCAÇÃO BÁSICA**

20 a 22/05/2024  
Unijuí, campus Ijuí



o intuito de proporcionar maior qualidade de ensino, em um país no qual apenas 1% da população é falante fluente de inglês, segundo pesquisa realizada pelo British Council, mesmo sendo a disciplina de cunho obrigatório conforme a legislação brasileira (BNCC).

## REFERÊNCIAS

ALVES, R. Q.; SILVA, R. F. **A oralidade no ensino de língua inglesa no Fundamental II.** In: SEMINÁRIO FORMAÇÃO DE PROFESSORES E ENSINO DE LÍNGUA INGLESA, 7., 2023, São Cristóvão, SE. Anais eletrônicos [...]. São Cristóvão, SE: LINC/UFS, 2023. p. 224-233.

CASTILLO-CUESTA, L. **Using Digital Games for Enhancing EFL Grammar and Vocabulary in Higher Education.** International Journal of Emerging Technologies in Learning (iJET), v. 15, n. 20, p. 116, 19 out. 2020.

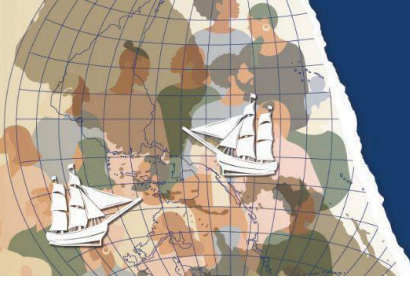
DASHTESTANI, R. **The Winding Path towards Implementing Digital Game-based Learning (DGBL) in an Educational Context: the Voices of Pre-service Teachers.** Computer Assisted Language Learning Electronic Journal , v. 23, n. 3, p. 70–93, ago. 2022.

KHODABANDEH, F. **Exploring the viability of augmented reality game- enhanced education in WhatsApp flipped and blended classes versus the face-to-face classes.** Education and Information Technologies, 4 jul. 2022.

KURTZ, F. D. **As tecnologias de informação e comunicação na formação de professores de letras à luz da abordagem histórico-cultural de Vigostki.** Tese—UNIJUI: [s.n.].

SAADOON MOHAMMED ALNOORI, PROF. DR. B.; MOHAMMED HINDI, DR. N. **The USE OF DIGITAL GAMES IN EFL LEARNING.** INTERNATIONAL JOURNAL OF RESEARCH IN SOCIAL SCIENCES & HUMANITIES, v. 12, n. 02, p. 583–591, 2022.

OCHOA-CUEVA, C.; CASTILLO-CUESTA, L.; CABRERA-SOLANO, P. **Engaging English as a Foreign Language (EFL) Students through the Game-Based Learning**



**XXIII ENACED**

ENCONTRO NACIONAL DE EDUCAÇÃO

**III SIEPEC**

SEMINÁRIO INTERNACIONAL DE ESTUDOS E PESQUISA EM EDUCAÇÃO NAS CIÊNCIAS

**V ENTECI**

ENCONTRO DE DEBATES SOBRE TRABALHO, EDUCAÇÃO E CURRÍCULO INTEGRADO

**CIÊNCIA, DEMOCRACIA  
E DECOLONIALIDADE:  
CONTRIBUIÇÕES AO DEBATE  
NA EDUCAÇÃO BÁSICA**

20 a 22/05/2024  
Unijuí, campus Ijuí



**Approach in Higher Education.** International Journal of Learning, Teaching and Educational Research, v. 22, n. 7, p. 517–534, 31 jul. 2023.