

**Evento:** XXVI Jornada de Extensão ▾

CHANTS OF SENNAAR: CULTURA, IMERSÃO E NATURALIZAÇÃO NO APRENDIZADO DO PORTUGUÊS COMO LÍNGUA ESTRANGEIRA¹

Hartur Rodrigues da Silveira², Fernanda Trein³, Taíse Neves Possani⁴

¹ Estudo sobre aplicação do jogo virtual Chants of Sennaar como material pedagógico no projeto Português como Língua Estrangeira da Unijuí. Financiado pelo PIBEX/UNIJUI.

² Estudante do curso Letras Português e Inglês; Vinculada ao programa Professor do Amanhã e Bolsista do Projeto Português como Língua Estrangeira da Unijuí. E-mail: hartur.silveira@sou.unijui.edu.br

³ Professora do Curso de Letras - Português e Inglês. Orientadora do Projeto de Extensão Português como Língua Estrangeira. E-mail: fernanda.trein@unijui.edu.br

⁴ Professora do Curso de Letras Português e Inglês. Coordenadora do Projeto de Extensão Português como Língua Estrangeira. E-mail: taíse.possani@unijui.edu.br

INTRODUÇÃO

Há muitos anos os videogames fazem parte da sociedade humana, sendo considerados, para além de entretenimento, uma maneira de transmissão de tradições perante as novas gerações. Atualmente, os videogames evoluíram de maneira exponencial, acompanhando a evolução da tecnologia, tornando-se um fenômeno global dentro do meio do entretenimento. Porém, apesar do sucesso da indústria, ainda existe certa resistência no uso dessa poderosa mídia dentro do ambiente de ensino. Entretanto, quando examinamos a forma como os jogos são construídos, percebemos o uso de metodologias pedagógicas utilizadas para contextualizar as regras daquela realidade para os jogadores. A partir dessa premissa, podemos analisar o jogo “Chants of Sennaar”, e sua potencialidade para o ensino de línguas estrangeiras.

“Chants of Sennaar” é um jogo de *puzzle* e aventura, *point-and-click*¹, desenvolvido pela Rundisc, um estúdio independente francês, lançado em 5 de setembro de 2023 pela Focus Entertainment, uma importante editora francesa. O objetivo do jogo envolve a descoberta e compreensão das cinco linguagens fictícias distintas que existem dentro dele. Com a criação de cinco léxicos diferentes, os desenvolvedores também criam cinco culturas condizentes, demonstrando ideologias correspondentes a suas interações com o ambiente em que vivem. O

¹ Videogames onde o jogador clica para mover o personagem e interagir com personagens não jogáveis (NPCs).



jogo desempenha o papel de introduzir estas linguagens por meio de contextualização e imersão da realidade dos povos falantes de cada língua (CHENG; HAO. 2025).

Inspirando-se no mito da Torre de Babel, temos como palco da narrativa a Torre, onde povos vivem em divisão, isolados por suas crenças, valores e, mais importante, seus medos perante os outros povos. Devido à natureza de “Chants of Sennaar”, propõe-se uma metodologia para o ensino do Português como Língua Estrangeira a partir de imersão cultural e gamificação do aprendizado de línguas, utilizando a premissa do jogo para o ensino paralelo de significados dentro de dada língua.

METODOLOGIA

O presente trabalho busca propor uma possível metodologia de ensino a ser utilizada no projeto Português como Língua Estrangeira (PLE), permeando a integração de alunos imigrantes aos meios sociais brasileiros por meio da gamificação.

Para tanto, este trabalho realizou-se a partir de análise metodológica de natureza explicativa, visando “identificar os fatores que determinam ou que contribuem para a ocorrência dos fenômenos” (Gil, 2002). Investigou-se, ainda, a viabilidade do uso do jogo virtual “Chants of Sennaar” como porta de introdução para conceitos de aprendizado no estudo de línguas estrangeiras, tendo como foco o ensino do Português, simplificando o processo de introdução à cultura e uso da linguagem em meios populares de comunicação, por meio de imersão e naturalização.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A introdução ao mundo de “Chants of Sennaar” é feita para causar estranhamento, colocando o jogador em uma posição desconhecida e descontextualizada, uma realidade à parte, para que dentro de poucos minutos demonstre a principal mecânica do jogo, quando uma porta, uma alavanca e uma placa surgem em seu caminho. Aproximando-se da alavanca, é possível ler aquilo que está escrito na placa, três símbolos de uma linguagem desconhecida se apresentam;  posicionado na parte de cima da placa, já na parte de baixo  Os símbolos são adicionados ao caderno de transcrição, utilizado pelo jogador para registrar os signos descobertos, e o jogo prossegue. Interagindo com a manivela a empurrando para cima, as portas se abrem, interagindo novamente, puxando a manivela para baixo, sua posição



original, faz com que elas se fechem. Desta forma, agindo dentro desse mundo e superando seu primeiro desafio, aprendemos nossas palavras iniciais dessa língua desconhecida – abrir porta e fechar porta.

Ainda, a partir de indicadores de contexto simples, aprendemos o significado desses símbolos. Essa é uma mecânica simples utilizada em jogos variados, indicando o jogador, em poucos segundos, a partir de estímulos visuais na construção do ambiente, suas primeiras conquistas; o abrir de uma porta e o significado dos símbolos. Zichermann e Cunningham (2011 *apud* BUSARELLO *et al.*, 2014), quando descrevem as doze mecânicas mais utilizadas em jogos, relatam o reconhecimento de padrões, uma forma de interação dinâmica entre o jogador e o jogo, enfatizando a necessidade de reconhecimento de padrões para um melhor entendimento do mundo. Além disso, enfatiza-se a necessidade de reconhecer as regras daquele ambiente para realizar as tarefas necessárias para a evolução neste espaço. As mecânicas se referem aos conceitos de imersão e naturalização, segundo os referidos autores.

Desta forma, o jogo “Chants of Sennaar” demonstra certa compatibilidade com o aprendizado da linguagem estrangeira, quando alguém se dispõe a aprender uma nova língua, seja por motivos de estudo ou apenas curiosidade. Isso porque, quando estudamos uma língua estrangeira, estamos dispostos a integrar aquela realidade linguística na nossa, aprendendo como utilizar seus fonemas e entendendo seus significados, imergindo na realidade daqueles que fazem uso da língua. Assim, o jogo em questão possibilita a contextualização do uso da língua, o que colabora para a aprendizagem.

A linguagem é um jogo que todos jogamos, temos as regras normativas que todos seguimos quase sem perceber. Assim, quando um aluno de língua estrangeira se submete ao aprendizado, deve-se considerar a posição desconhecida e descontextualizada na qual o aprendiz se encontra, assim ensinando as ferramentas para que sua experiência diária possa acontecer de maneira plena, tornando-o capaz de reconhecer as regras do ambiente, estabelecendo os padrões de seus signos e uso, para um melhor entendimento daquele espaço social.

Devido à predisposição do jogo “Chants of Sennaar” na criação de contextualização, ocorrendo a aprendizagem a partir do ambiente, o jogo pode ser considerado uma interessante ferramenta para o ensino de língua estrangeira. Quando relacionada com a realidade do aluno estrangeiro, na qual sempre prevalece a condição de aprendiz, compreender a língua é uma



necessidade para viver sua nova realidade. Encontramos, então, no jogo em questão, uma potencialidade para o ensino de línguas estrangeiras.

No caso do projeto de extensão Português como Língua Estrangeira, o jogo “Chants of Sennaar” constitui-se uma possibilidade de ferramenta para o ensino de língua portuguesa. A partir da adaptação das funções de contextualização já existentes dentro do jogo, é possível concretizar o ensino da língua e fomentar sua aplicabilidade dentro do ambiente de convivência social, induzindo aos alunos um olhar observador da realidade brasileira, buscando ensiná-los a ponderar a motivação do uso das palavras dentro daqueles contextos sociais durante sua rotina cotidiana.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O jogo “Chants of Sennaar”, portanto, pode ser usado como introdução a conceitos de imersão e naturalização durante o aprendizado da língua estrangeira, assim como forma de reforço paralelo ao ensino da língua, corroborando o que foi aprendido ao longo das aulas, e incentivando os alunos a compreenderem a língua para que avancem dentro do jogo.

Devemos, porém, enfatizar que para o uso efetivo desta ferramenta, é necessária a participação dos alunos, apresentando um nível mínimo de curiosidade e investimento no aprendizado a partir desse método. Assim, cabe ao professor incitar essa curiosidade, evidenciando pontos de interesse e mistérios ainda não descobertos durante a introdução da metodologia, caso contrário, é aconselhável tratar como uma metodologia para apresentação dos conceitos destacados.

Ademais, o uso da metodologia vai além de “Chants of Sennaar”, visto que videogames, em sua maioria, seguem as regras de imersão e naturalização, tais como “Tunic”², “Unpacking” e “Heaven's Vault”⁴, sendo exemplos de videogames que utilizam essas regras de forma eficaz, o qual podem ser utilizados de forma similar dentro do ensino de línguas.

Assim, reitera-se a potencialidade do jogo mencionado para o ensino de línguas. Ainda, reforçamos a importância da gamificação no ensino de línguas, o que pode colaborar

² Jogo de ação isométrica sobre uma pequena raposa explorando um mundo desconhecido enquanto reconstrói o manual de regras do herói.

³ Jogo de *puzzle* sobre a experiência familiar de retirar pertences de caixas durante a mudança para uma nova casa.

⁴ Jogo de aventura narrativa futurista com *puzzles* onde uma arqueóloga tenta desvendar hieróglifos de uma civilização antiga.



para a aprendizagem, visto que a contextualização do ambiente e da cultura, fictícia ou não, permitem a imersão dos aprendizes em um mundo que oferece o uso da língua de forma contextualizada.

Palavras-chave: Gamificação. Língua Estrangeira. Chants of Sennaar. Imersão.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BUENO, Clerison José de Souza; BIZELLI, José Luís. **A Gamificação do Processo Educativo**. Revista GEMInIS, [S. l.], v. 5, n. 3, p. 160–176, 2014. Disponível em: <https://revistageminis.ufscar.br/index.php/geminis/article/view/210>. Acesso em: 27 jul. 2025.

BUSARELLO, Raul; Et al. **Gamificação na Educação**. Disponível em:

https://books.google.com.br/books?hl=pt-BR&lr=&id=r6TcBAAAOBAJ&oi=fnd&pg=PA6&dq=gamifica%C3%A7%C3%A3o&ots=fcSD2UJMKr&sig=_kLLO_NrxoYMaUkcR3-9gZFq7o#v=onepage&q=gamifica%C3%A7%C3%A3o&f=false. Acesso em: 31 jul. 2025.

Chants of Sennaar on Steam. Disponível em:

https://store.steampowered.com/app/1931770/Chants_of_Sennaar/. Acesso em: 27 jul. 2025

CHENG, Yuhuan; HAO, Guorong. **Multilingualism Between Inclusion and Exclusion: A Social Semiotic Analysis of Invented Languages in Chants of Sennaar**. English Language Teaching, v. 18, n. 6, p. 1–97, 2025.

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4ª ed. São Paulo: Atlas, 2002. p. 42.

SOUZA, Valeska Virgínia Soares; OLIVEIRA, Matheus Abrahão de; SANTOS, Vinícius José do Valle Ferreira. **Jogos digitais e possibilidades para aprender a língua inglesa no ensino médio**. Travessias Interativas, São Cristóvão-SE, v. 8, n. 15, p. pp. 129–148, 2018. Disponível em: <https://periodicos.ufs.br/Travessias/article/view/8886>. Acesso em: 4 ago. 2025.