

# **A EFETIVIDADE DOS JOGOS DIGITAIS NO ENSINO DE IDIOMAS: O USO DO JOGO FREE FIRE PARA A COMUNICAÇÃO EM LÍNGUA ESPAÑHOLA**

Tálison Sadrak de Oliveira <sup>1</sup>  
Arlete dos Santos Petry (orientador)<sup>2</sup>

## **RESUMO**

No ensino de idiomas, é frequente o uso de métodos tradicionais que priorizam a gramática e não a comunicação. Considerando os jogos digitais, como o Free Fire, como alvo de interesse dos estudantes, este estudo objetiva a comunicação em língua espanhola por meio do jogo em foco. Com o emprego das Tecnologias Digitais de Comunicação e Informação (TDIC) na educação, em potencial os jogos digitais, temos como objetivo geral conhecer quais os efeitos da utilização do jogo digital Free Fire na aprendizagem das práticas de linguagem para a comunicação oral no idioma espanhol e como objetivos específicos: Analisar o potencial linguístico do jogo digital Free Fire, por meio da observação dos chats on-line; Planejar sequências didáticas que visam a prática da linguagem para comunicação oral no idioma espanhol, com base no jogo digital em foco; Identificar as aprendizagens da comunicação oral em língua espanhola dos estudantes de um 1º ano de ensino médio que estará se comunicando no idioma em chats on-line de jogos digitais. Na fundamentação teórica temos Vygotsky (1991), Prensky (2012), Petry (2010), Gee (2003) e BNCC (2018). Este trabalho é uma pesquisa - ação, de natureza aplicada, abordagem mista. Os dados analisados mostraram que as estratégias com o Free Fire criaram experiências ativas, lúdicas e atrativas, usadas em situações diversas com efeitos reais de comunicação, sendo eles: melhora na capacidade de comunicação oral, na fala e na escuta; aquisição de novos vocabulários que enriqueceram o discurso; e aproximação da oralidade dos nativos, com entonação e ritmo mais assertivo.

Palavras-Chave: Free Fire; Aprendizagem Baseada em Jogos; Língua Espanhola.

## **INTRODUÇÃO**

No ensino de espanhol como língua estrangeira (E/LE), os métodos tradicionais ainda são dominantes, como o uso da abordagem da gramática e da tradução (AGT), onde as regras gramaticais e da memorização de vocabulários é fator para a aquisição de um idioma. Contudo, para o fator comunicacional, esses moldes são falhos.

Ao inserir as Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação o processo de ensino e aprendizagem nos espaços escolares ganham novas perspectivas. Para Almeida e Valente

---

<sup>1</sup> Mestre em Inovação em Tecnologias Educacionais pelo Instituto Metr pole Digital (IMD/UFRN). Professor de L ngua Espanhola lotado na Secretaria de Educa o e Cultura do Rio Grande do Norte (SEEC/RN) . CV Lattes: <http://lattes.cnpq.br/2340916153949044>. E-mail: [talisonsadrak15@gmail.com](mailto:talisonsadrak15@gmail.com) .

<sup>2</sup> Professor da Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN), vinculado ao Departamento de Artes (DEART/UFRN) e ao Instituto Metr pole Digital (IMD). CV Lattes: <http://lattes.cnpq.br/7426037066308934> E-mail: [arlete.petry@ufrn.br](mailto:arlete.petry@ufrn.br).

(2011, p. 19), “A integração de tecnologias ao currículo abre novos horizontes em relação à flexibilização da hierarquia espaço temporal, dos tempos e espaços da escola, potencializando novas formas de aprender, ensinar e lidar com o conhecimento”.

Os jogos digitais na educação estimulam o protagonismo dos estudantes, despertando o conhecimento por meio da curiosidade e o desejo de solucionar problemas, o que revela cenários de interação entre estudantes e educadores de forma divertida. Tal artefato pode favorecer o ensino de E/LE, e o uso escrito e oral do idioma para comunicação de forma ativa.

Como vimos, os jogos digitais, para além de contextualizarem, abordarem e criarem situações para aplicação de conhecimentos e exercício de habilidades, proporcionam experiências divertidas. As crianças e jovens sentem-se atraídos porque são desafiados, buscam atingir objetivos, obtêm recompensas, fazem conquistas e se sentem capazes de realizar coisas. (Cruz e Ramos, 2021, p. 17)

Segundo Chaguri e Tonelli (2014, p. 172), “É possível aprender qualquer disciplina por meio dos jogos, pois a mesma pode nortear o ensino de Geografia, Ciências, Química, entre outras. Sabe-se, então, que um conteúdo trabalhado como forma mecânica ou como jogo poderá obter resultados diferentes.”. É preciso compreender que o processo de aprendizagem por meio de jogos, aproxima os alunos de situações reais, podendo envolver não apenas o idioma espanhol, mas outras disciplinas.

A aplicação dos jogos digitais reflete a escolha de uma das metodologias ativas mais diversas e lúdicas. Silva (2020, p. 30), aponta que, “Alguns jogos promovem o desenvolvimento de conhecimentos, estimulando, desse modo, a desenvoltura na habilidade extralinguística dos estudantes, funcionando como estratégia de estímulo da aprendizagem, contribuindo para a participação dos alunos nas aulas”.

No tocante ao uso dos jogos digitais nas aulas de E/LE, objetiva uma maneira cativante e global de ensinar, mesclando o conhecimento de novos signos linguísticos e as diversidades culturais revelando, durante o seu uso, o poder da comunicação.

É o que ocorre quando um docente de língua espanhola faz uso dos jogos em suas aulas: ele pensa em um tema em específico e o implementa com base em um jogo. Nesse contexto, pode-se perceber maior interesse por parte do estudante, porque o jogo propicia uma nova forma de aprendizagem, distinta da que o aluno está acostumado. Ademais, permite que o aluno desenvolva o conhecimento da língua estrangeira, estudando de um modo divertido e dinâmico. (Silva, 2020, p. 12)

Para Vygotsky (1991), a comunicação surge como meio pelo qual a interação entre os seres humanos ocorre, e tudo isso é possível pelo exercício da linguagem pelos sujeitos, dentro das suas relações sociais. Toda interação comunicacional estabelecida desenvolve o que o autor chama de “falas internas”, que surgem e são organizadas nos sistemas do pensamento e do raciocínio.

Visando reconhecer como o jogo Free Fire pode auxiliar na aquisição de E/LE para comunicação, o presente trabalho é uma síntese do trabalho de conclusão do autor para obtenção do título de mestrado em Inovações em Tecnologias Educacionais (PPgITE), pelo Instituto Metr pole Digital (IMD) da Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN), cujo o t tulo   o mesmo que o deste artigo<sup>3</sup>.

O objetivo geral deste estudo   conhecer os efeitos da utiliza o do jogo digital Free Fire na aprendizagem das pr ticas de linguagem para a comunica o oral no idioma espanhol e em espec fico: Analisar o potencial lingu stico do jogo digital Free Fire, por meio da observa o dos chats on-line; Planejar sequ ncias did ticas que visam a pr tica da linguagem para comunica o oral no idioma espanhol, com base no jogo digital em foco; Identificar as aprendizagens da comunica o oral em l ngua espanhola dos estudantes de um 1  ano de ensino m dio que estar  se comunicando no idioma em chats online de jogos digitais.

O p blico escolhido para a aplica o da pesquisa foram os alunos do 1  ano do n vel m dio de ensino, cujo prop sito de iniciar um processo de aprendizagem de l ngua espanhola, com continuidade nos anos subsequentes, al m da observa o do tempo que os estudantes destinavam a jogar o Free Fire no cotidianos escolar e ainda os questionamentos sobre o significado de express es em l ngua espanhola, ouvidas de nativos do idioma no chat do jogo.

Apresentamos sequ ncia did tica, criadas a partir do uso e da observa o de jogo digital Free Fire e de intera es comunicacionais existentes nos chats, realizados entre usu rios brasileiros em contato direto com hispanofalantes. Essas sequ ncias s o estruturadas para que se ensine o espanhol em uma base de favorecimento   comunica o, em conson ncia com estrutura curricular usada nas aulas de E/LE..

Na constru o do conhecimento al m do contato com as informa es dos ambientes educacionais e sociais, s o necess rios instrumentos que proporcionem e facilitem a compreens o dessas informa es, assim a aquisi o do conhecimento eficiente. “A aquisi o de conhecimento depende das transmiss es educativas e sociais, mas o  xito nessa tarefa pressup e a exist ncia de instrumentos de assimila o, sem os quais n o se pode atingir a compreens o.” (Palangana, 2015, p. 174-175).

A aprendizagem est  unida a realidades sociais dos sujeitos da comunidade escolar e para a sele o de t cnicas para uma aprendizagem concreta e eficiente   necess rio ter pleno conhecimento dessas realidades .

---

<sup>3</sup> Trabalho de conclus o para obten o do t tulo de mestre de P s Gradua o em Inova o em Tecnologias Educacionais (PPgITE/IMD), dispon vel do link <https://repositorio.ufrn.br/handle/123456789/58448>

Prensky (2012) relata que as necessidades de educação estão mudando. É necessário entender que a tecnologia mudou e que os alunos acostumados com um fluxo contínuo de interatividade em diversas aplicações disponíveis nos videogames, smartphones, tablets, etc., em vez de livros e filmes educativos, podem não aprender de acordo com o modelo expositivo de ensino. (Belon, 2022, p. 60)

Na década de 70 surge a abordagem comunicativa (AC), com elementos linguísticos e signos, a comunicação assume o papel de protagonista na aprendizagem de um novo idioma. O estudo de um idioma é tratado como manifestação do diálogo e como construtor de pontes de informações. Por esse motivo, o ensino é desenvolvido por meio de trabalhos em grupos, jogos e outros materiais, e o docente é considerado um organizador do ensino, em união com a sistematização da gramática.

Para Carneiro (2012, p. 103-104), a competência comunicativa é associada por Hymes ao uso da língua dentro de uma sistematização de áreas que se complementam. “Para Dell Hymes, um falante pode ser considerado comunicativamente competente se ele consegue utilizar a língua aplicando os sistemas de competências gramaticais, psicolinguísticas, socioculturais e probabilísticas”.

A funcionalidade de uma LE na vida de um aluno, deve ser fator fundamental para sua aquisição, onde haja interesse pela prática e teoria aplicadas conjuntamente. Canale e Swain (1980) se debruçaram com maior veemência sobre a competência comunicativa e afirmaram que não existe um conceito único para ela, por existirem outras teorias que podem abranger as diferentes abordagens que a comunicação.

Para Antunes (2011, p. 36), o uso do jogo na educação enriquece o trabalho docente: “O jogo ajuda-o a construir novas descobertas, desenvolve e enriquece sua personalidade e simboliza um instrumento pedagógico que leva ao professor a condição de condutor, estimulador e avaliador da aprendizagem”.

Ao relacionar a Aprendizagem Baseada em Jogos Digitais (DGBL) com o ambiente escolar, Gee (2003) traz o papel fundamental da aprendizagem ativa do jogador. Os ambientes dos jogos digitais podem aproximar os alunos da realidade, mesmo no virtual, inseridos em situações semelhantes ao cotidiano, com tomada de decisão e estímulo ao protagonismo. Segundo Almeida (2009, p. 23): “Os jogos virtuais permitem experimentar e concretizar os conteúdos mais abstratos, complexos de áreas diversas no ensino.”

É indiscutível a força lúdica presente nos jogos, sejam eles livres ou guiados, que pode ser bem fundamentada e planejada para uso no ensino, desenvolvendo habilidades socioemocionais, culturais e cognitivas no aluno. Para Beserra e Beserra (2021, p. 35): “É

importante que o professor não confunda brincar com um passatempo, mas é necessário que os docentes saibam como aplicar o jogo e o lúdico na sala de aula”.

“Jogar” está associado ao lúdico e ao entretenimento, cujo objetivo é promover ocupações e diminuir momentos de ócio. Petry (2010, p. 44) afirma “[...] que é na aparência que nasce o impulso lúdico, tão logo o homem começa a satisfazer-se com a visão, e que o interesse na aparência significa uma ampliação da humanidade em direção à cultura”. O impulso lúdico refere-se a um elemento fundamental na construção da cultura.

A “motivação” é um fator fundamental para o uso do jogo no ambiente escolar, cuja uma das principais razões é a capacidade de gerar entusiasmo nos estudantes, o que auxiliaria a resolver uma das principais queixas das escolas, qual seja, “a falta de interesse dos alunos na aprendizagem escolar”. (Petry, A.S., 2016, p. 45)

O ato de brincar, é um dos princípios do jogo e traz a diversão, que ajuda no abrir-se para a aprendizagem. “Então, a diversão — no sentido de satisfação, alegria e prazer — coloca-nos em um estado de espírito distenso e receptivo para a aprendizagem. Brincar, além de proporcionar prazer, aumenta nosso envolvimento, o que também nos ajuda a aprender.” (Prensky, 2012, p. 205)

A crescente produção de jogos, ainda nos ambientes digitais, tem ampliado o uso dessa metodologia no contexto educacional. A Aprendizagem Baseada em Jogos “refere-se ao uso de jogos para apoiar o processo de ensino/aprendizagem”. (Contreras-Espinosa e Eguia-Gómez, 2016, p. 63)

O uso de jogos on-line pedagogicamente objetiva também aproximar os sujeitos com a uma LE. Neste estudo, a língua espanhola traz ambientes que desenvolvem a percepção dos alunos a partir das instruções dadas, que podem ser traduzidos para o idioma espanhol e a sua aplicação deve ser feita através planejamento minucioso, desenvolvendo as 4 habilidades de aprendizagem (ouvir, falar, ler e escrever).

O uso do Free Fire para o ensino do espanhol oferece espaço de interação em que os participantes de diferentes idiomas dialogam de forma oral ou escrita nos chats on-line, trocando informações sobre a jogabilidade, estratégias, dicas de desenvolvimento na plataforma e assuntos relativos ao cotidiano.

Outra característica observada na pesquisa mostra que os jovens descrevem, com base em sua percepção, que muitas das relações de comunicação existentes no ambiente global do Free Fire são positivas, graças à facilidade de interagir com pessoas não só da área próxima, mas também de várias partes do mundo, o que ajuda a conhecer diferentes culturas e isso dá um *plus* ao vídeo, tornando-o mais atraente para os jovens segundo suas palavras, mas isso não exclui as violências

verbal, textual e visual presentes no jogo, que devem ser corrigidas.<sup>4</sup> (Mejía Morocho e Ron Darquea, 2021, p. 351-352)

Além das situações cotidianas, o Free Fire, como instrumento de aprendizagem, pode ser usado na aquisição de léxico, como nos *chats on-line* na versão escrita, usada na troca de dicas e informações gerais e na versão oral, usando a E/LE para interagir podem desenvolver a competência específica 43 da BNCC e suas habilidades.

Fatores ao protagonismo do estudante também são importantes no caminho da construção do conhecimento por meio da aprendizagem baseada em jogos. De acordo com Prensky (2012), o jogo é símbolo de diversão, se apresentando como um fator de motivação no jogo e na educação, pois atrai a atenção dos participantes e promove maior atenção ao conhecimento.

No Free Fire, é preciso criatividade para não ser eliminado, ser rápidos e estratégicos na escolha das munição e na proteção, assim como estar atento à proteção dos colegas nas jogadas em equipe. Todos esses fatores apresentados anteriormente são facilitados devido uma comunicação bem estabelecida nos chats orais.

## **METODOLOGIA**

O estudo trata-se de uma pesquisa-ação, por ser aplicada no ambiente natural dos envolvidos - pesquisador principal, pesquisadores colaboradores e discentes -, e serem participantes ativos e em situação de colaboração mútua (Gil, 2002).

A escolha da uma abordagem mista visou de forma qualitativa analisar os dados comportamentais e comunicativos do grupo, enquanto que a quantitativa buscou dados numéricos relacionados ao número de estudantes, idades, participação nos encontros, entre outros. Para Sampieri, Collado e Lucio, 2013: “A meta da pesquisa mista não é substituir a pesquisa quantitativa nem a qualitativa, mas utilizar os pontos fortes de ambos os tipos combinando-os e tentando minimizar seus potenciais pontos fracos”

Com base na coleta de dados realizada no campo concreto da sala de aula, onde com a atuação de participantes, inseridos em um mesmo cenário educativo, o estudo tem cunho empírico, que segundo. Gerhardt e Silveira (2009, p. 18) é “[...] o conhecimento que

---

<sup>4</sup> Texto Original: “Otro rasgo observado en la investigación, muestra que los jóvenes describen en base a su percepción que muchas de las relaciones comunicacionales existentes en el ambiente global de Free Fire son positivas, gracias a la facilidad para interactuar con personas no solo de la zona cercana, sino de varias partes del mundo, lo cual ayuda a conocer diferentes culturas y esto le da un plus al video haciéndolo más atractivo para los jóvenes según sus palabras, pero eso no excluye la violencia verbal, textual y visual presente en el juego que debe ser corregida”.

adquirimos no cotidiano, por meio de nossas experiências. É construído por meio de tentativas e erros num agrupamento de ideias. É caracterizado pelo senso comum, pela forma direta e espontânea de entendermos”.

Os instrumentos de coleta de dados escolhidos foram : 1) observação da ação dos participantes registradas em ficha de observação; 2) rodas de comunicação realizadas após as interações no jogo; 3) diário do jogador, escrito pelos alunos/jogadores.

Tendo submetido este estudo ao Comitê de Ética em Pesquisa da UFRN, e recebido a aprovação sob número 6.296.937 para executar, o *locus* da pesquisa foram as aulas do componente curricular de Língua Espanhola, na turma de 1º ano do ensino médio, da Escola Estadual Raimundo Soares, do município de Natal/RN, cujo o currículo escolar é regido pelo Referencial Curricular do Ensino Médio Potiguar, da Secretaria Estadual de Educação, Cultura e Esporte do Rio Grande do Norte (SEEC/RN, 2021) e pela BNCC (2017)

Observou-se os traços comportamentais e de desempenho dos jogadores durante o jogo, além da participação nas aulas e o desempenho nas atividades propostas. Os passos da aplicação foram planejados de acordo com os tópicos de ensino propostos para o componente curricular de língua estrangeira, a fim de criar uma constância na aplicação de conteúdos já estabelecidos no currículo da disciplina e da escola.

Primeiramente foi aplicado um formulário do Google, para conhecer o perfil social e de acesso dos estudantes às tecnologias e aos jogos digitais, revelando o padrão de acesso dos estudantes à tecnologia necessária para o desenvolvimento desta pesquisa. A partir deles foram traçados caminhos seguidos pelo pesquisador e sua equipe de colaboradores<sup>5</sup> durante a aplicação das sequências didáticas (SD).

Na SD observou-se informações da atuação dos estudantes dentro do Free Fire. Esses participantes foram inseridos no jogo e em contextos sociais diversos, como os *chats on-line*, local de interação comunicativa com outros jogadores nativos da língua espanhola. Além da interação com os colegas de turma presencialmente e em E/LE.

Os dados coletados na sala e nos *chats on-line* foram registrados na ficha de observação criada pelo pesquisador, com os tópicos: “Fluência” (fala sem interrupções e seu desenvolvimento do discurso em progresso), “Pronúncia” (articulação da língua espanhola, de acordo com o ritmo da fala e a entonação), “Repertório Lexical” (vocabulário básico e específico), “Sistematização da língua espanhola” (coesão e da coerência, aspectos sintáticos

---

<sup>5</sup> A aplicação desta pesquisa contou com a participação de 3 discentes da licenciatura em Língua Espanhola da UFRN e que atuam na escola *locus* deste estudo como participantes do projeto PIBID - Projeto Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência, coordenado pela CAPES. Os estudantes em questão foram registrados na plataforma Brasil como participantes da equipe de pesquisa.



e da adequação lexical), “Variação Diatópica” (variação lexical de acordo com o local de origem do destinatário ou do emissor) e “Comunicabilidade no Free Fire” (so de termos específicos e a efetividade da linguagem dentro do *chat* do jogo).

Outro instrumento de registro de dados foi o diário do jogador, em que foram registradas informações individualizadas das vivências dentro das partidas, que foram compartilhados posteriormente durante as “rodas de comunicação”, oralmente.

Nas rodas de comunicação os dados foram registrados em ficha de observação, composta por itens idênticos aos da ficha de observação das partidas, com diferenciação do item "comunicabilidade no jogo Free Fire", presente na ficha de observação do jogo, sendo substituída pelo item "comunicabilidade na roda de comunicação".

O estudo apresenta um guia didático<sup>6</sup> com a apresentação detalhada da SD consolidada em sua aplicação, usando o Free Fire como artefato para desenvolvimento da comunicação oral em E/LE, com a finalidade a criação de aulas atrativas.

## RESULTADOS E DISCUSSÃO

A pesquisa resultou na aplicação de uma SD composta por 7 aulas, planejadas a partir do jogo Free Fire, a fim de promover a comunicação em língua espanhola, dividida em duas etapas: a primeira, composta por 3 encontros, combinou o contato com a estrutura do jogo digital, incluindo a gramática e vocabulário necessário na construção de suas narrativas e na segunda com 4 aulas práticas, em contato direto com o Free Fire.

O primeiro encontro teve o objetivo de criar perfis pessoais, usando adjetivos físicos e emocionais, vocabulários de roupas, sapatos e acessórios, e o tópico gramatical no presente do indicativo, em E/LE. Foram criados avatares e a descrição dos perfis, os alunos mostraram-se motivados, participando das explicações e atividades em que os textos foram bem redigidos. Alguns participantes mostraram timidez na oralidade, com falhas na entonação, no ritmo e repertório curto, já outros dominando o idioma, produzindo uma boa comunicação, por já ter contato anterior com o idioma.

O segundo encontro teve o objetivo de dar ordens curtas. O tópico gramatical é o imperativo afirmativo e negativo, a fim de produzir pequenas frases de ordens ou instruções. Com atenção aos textos de explicação dos jogos planejados pelos alunos, a oralidade teve melhoria, mesmo com dificuldades na criação do discurso. Alguns alunos, tiveram

---

<sup>6</sup> <https://pluni.imd.ufrn.br/pluni/126/visualizarProduto>



dificuldade na pronúncia, fluência e sistematização da língua, repertório reduzido e timidez e outros tiveram melhora no ritmo e na sistematização da língua.

Na terceira aula foi feita a revisão do imperativo, que continuou como tópico gramatical na presente aula. Após foi abordado o tópico lexical de localização espacial, cuja finalidade é fazer com que os jogadores possam se locomover no jogo. Nesta atividade de ordens, os alunos se mostraram mais confortáveis com a oralidade.

Na quarta aula teve início a etapa de uso do Free Fire objetivando conhecer a plataforma do jogo, com foco comunicativo suas instruções, o que incluiu novamente o uso da língua espanhola por meio da aplicação das estruturas gramaticais com o imperativo e o léxico do jogo.

Diante disso, foram iniciadas as primeiras partidas, com falhas na conexão da internet da escola, necessitando o compartilhamento de dados móveis da equipe. Os jogadores sem acesso à plataforma, auxiliaram os colegas de equipe. Após houve a escrita no diário do jogador e roda de comunicação, com os relatos das vivências no jogo. Muitos se mostraram frustrados com o próprio desempenho oral, mas relataram a alegria em experimentar novas maneiras de aprimorar a aprendizagem de E/LE.

Na quinta aula, os estudantes voltaram às partidas e interação nos chats on-line, usando o idioma espanhol para se comunicar. Como no encontro quatro, os jogadores receberam as plaquinhas de “bueno o malo”, dando feedback a cada 5 minutos de sua desenvoltura, onde o professor e sua equipe estavam disponíveis para sanar dúvidas.

Os jogadores mostraram melhor desempenho na jogabilidade e no ritmo da oralidade nos chats e desempenho no ato comunicativo, com repertório básico, mas repleto de elementos do jogo, conseguindo interagir com os nativos, sem atrapalhar o andamento das partidas. Contudo, uma menor parcela teve um desempenho com pouca evolução na oralidade em espanhol, com dificuldade na pronúncia e fluência, usando palavras no português. Já na roda de comunicação foi percebida a melhora na compreensão das falas dos outros colegas.

Na penúltima aula, houve a roda de comunicação e após os grupos se uniram em novas partidas para a melhoria do desempenho e ainda o uso oral do idioma espanhol para se comunicar com os colegas e com os demais jogadores no *chat on-line*. Nesta aula, os jogadores se abriram a novos léxicos do jogo e os dos países hispanofalantes. Foi visível a evolução oral dos estudantes, mesmo com menores pausas na fala, diálogos curtos e sem repertório avançado, além do uso de vocabulário do jogo nos diálogos.

A última aula teve início com a roda de comunicação com dicas de ataque e defesa. Houveram também novas partidas e uma produção textual no diário do jogador. O processo

resultou em ótimos textos e diminuição na timidez e na fala mostrou-se domínio da E/LE, com discursos bem estruturados, bom ritmo e entonação, além do uso da variação diatópica, com comunicação fluida e efetiva, com poucas pausas na fluência e poucos erros na criação de frases, sem comprometer a comunicação.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

A aplicação desta pesquisa mostrou resultados como o desenvolvimento de diversas aprendizagens como: a aprendizagem de leitura, através da leitura e escrita de tabelas gramaticais e criação de frases e diálogos com diversos léxicos do idioma. A aprendizagem visual foi possível com os movimentos e cenários do jogo, aos signos e imagens para a orientação espacial, aos signos culturais, vestimentas e municações.

A aprendizagem auditiva, se estabeleceu por meio dos diálogos de aulas expositivas, com a explanação do professor e as apresentações orais dos colegas. A aprendizagem cinestésica envolveu a prática e o desenvolvimento dos movimentos e sensações, como a variação diatópica, expressão de emoções e movimentos no jogo, entonação e ritmo da fala, na articulação das frases para a construção do discurso.

Na realização das SD cujo centro era a comunicação oral, os estudantes se mostraram motivados por colocar a “mão na massa”, criando seus avatares e usando a língua para estruturar diálogos, cujo os discursos orais trouxeram efeitos que visavam a transmissão de ideias, unindo a interação e compreensão das falas dentro dos diálogos.

A análise dos dados da pesquisa mostraram que alguns tiveram melhora significativa com amplo repertório, ótima pronúncia e entonação, gerando uma comunicação linear e eficaz. Enquanto que para outros, o processo foi mais lento com frases que tiveram quebras no ritmo e falha na estrutura gramatical além de vocabulário curto, que mesmo diante das dificuldades foram capazes de gerar comunicação.

Os efeitos reconhecidos pelo uso do jogo digital Free Fire para o ensino de E/LE foram: melhora na capacidade de comunicação oral, tanto no que diz respeito a falar quanto a ouvir, além da aquisição de novos vocabulários que enriqueceram o discurso, e também a aproximação de entonação e ritmo mais assertivo com a fala dos nativos, estimulando diálogos reais, ocorrida em situações reais aproximadas dos estudantes produzindo o desenvolvimento ativo deles, e de forma colaborativa.

## REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, E. G. de. Jogos virtuais no ensino de língua espanhola. Minas Gerais. **Texto Livre: Linguagem e Tecnologia**, vol. 2, n. 1, 2009, p. 22-25.
- ALMEIDA, M. E. B. de; VALENTE, J. A. **Tecnologias e currículo: trajetórias convergentes ou divergentes?** São Paulo: Paulus, 2011 – (Coleção Questões Fundamentais da Educação – 10).
- ANTUNES, C. **Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências** [Edição digital]. Petrópolis, RJ: Editora Vozes, 2011.
- BRASIL. Ministério da Educação. Governo Federal. **Base Nacional Comum Curricular**, 2017. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/> Acesso em 29 jun. 2022.
- BESERRA, L. C.; BESERRA, A. L. S. G. **Os jogos e o lúdico nos anos iniciais do ensino fundamental: a importância de se fazer um estudo teórico** [recurso digital]. 1º ed. Belém, PA: RFB Editora, 2021. p. 35. Disponível em: [https://books.google.com.br/books?id=0dZDEAAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=ludico+dos+jogos&hl=es-419&sa=X&redir\\_esc=y#v=onepage&q&f=false](https://books.google.com.br/books?id=0dZDEAAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=ludico+dos+jogos&hl=es-419&sa=X&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false). Acesso em 10 de set de 2024.
- BELON, A. da S. **Gamificação da educação: contribuições para a práxis sociocomunitária**. São Paulo: Editora Dialética, 2022. Ebook: 1MB; EPUB. p. 60
- CANALE, M. & SWAIN, M. Theoretical bases of communicative approaches to second language teaching and testing. In: **Applied Linguistics**, 1(1), 1980.
- CARNEIRO, L. M. dos S. Ensino/Aprendizagem de Língua Estrangeira: Abordagem Comunicativa e Teoria da Relevância. **Entrepalavras**, Fortaleza, CE- ano 2, v.2, n.1, p. 97-111, jan/jul 2012. Disponível em: [https://repositorio.ufc.br/bitstream/riufc/23566/1/2012\\_art\\_lmscarneiro.pdf](https://repositorio.ufc.br/bitstream/riufc/23566/1/2012_art_lmscarneiro.pdf). Acesso em 11 de jun. 2024.
- CHAGURI, J. de P.; TONELLI, J. R. A. O jogo nas aulas de língua estrangeira para crianças. **Folio (online): revista de letras**, v.6, n. 2, p 167-187, 2014. p. Disponível em: [https://www.researchgate.net/publication/331235350\\_O\\_JOGO\\_NAS\\_AULAS\\_DE\\_LINGUA\\_ESTRANGEIRA\\_PARA\\_CRIANCAS](https://www.researchgate.net/publication/331235350_O_JOGO_NAS_AULAS_DE_LINGUA_ESTRANGEIRA_PARA_CRIANCAS). Acesso em 22 de jul de 2024
- CONTRERAS-ESPINOSA, R. S.; EGUIA-GÓMEZ, J. L. Pesquisa da avaliação e da eficácia da aprendizagem baseada em jogos digitais: reflexões em torno da literatura científica. In: ALVES, L.; COUTINHO, I. de J. (Coord.). **Jogos digitais e Aprendizagem: Fundamentos de uma prática baseada em evidências**. Campinas: Papyrus, 2016. Cap III. p. 71. E - book
- CRUZ, D. M. RAMOS, K. R. Aprendizagem com jogos digitais em tempos de pandemia. In: FERREIRA, A. R.; FRANCISCO, D. J.; PIMENTEL, F. S. (Org.). **Jogos digitais e educação: reflexões e propostas no contexto da Covid – 19**. Maceió: Edufal, 2021. P. 17. Disponível em: [http://www.repositorio.ufal.br/jspui/bitstream/123456789/7841/3/Jogos%20digitais%2C%20ecnologias%20e%20educa%C3%A7%C3%A3o%3A%20reflex%C3%A3o%20e%20proposta s%20no%20contexto%20da%20Covid-19.pdf](http://www.repositorio.ufal.br/jspui/bitstream/123456789/7841/3/Jogos%20digitais%2C%20tecnologias%20e%20educa%C3%A7%C3%A3o%3A%20reflex%C3%A3o%20e%20propostas%20no%20contexto%20da%20Covid-19.pdf). Acesso em: 25 jul. 2024.

- GEE, J. P. **What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy.** [Ebook] Second Edition. Macmillan Publishers. 2003.
- GERHARDT, T. E.; SILVEIRA, D. T. (Org). **Métodos de pesquisa.** Coordenado pela Universidade Aberta do Brasil – UAB/UFRGS e pelo Curso de Graduação Tecnológica – Planejamento e Gestão para o Desenvolvimento Rural da SEAD/UFRGS. – Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2009.
- GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa.** 4ª edição. São Paulo: Editora Atlas, 2002.
- OLIVEIRA, T. S. de. **A efetividade dos jogos digitais no ensino de idiomas:** o uso do jogo Free Fire para a comunicação em língua espanhola. 2024. 163f. Dissertação (Mestrado Profissional em Inovação em Tecnologias Educacionais) - Instituto MetrÓpole Digital, Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2024. Disponível em: <https://repositorio.ufrn.br/handle/123456789/58448> Acesso em 12 de ago. de 2024.
- PALANGANA, I. C. **Desenvolvimento e aprendizagem em Piaget e Vigotski** [recurso eletrônico]: a relevância do social [6. ed.]. São Paulo: Summus, 2015. p. 174-175.
- PETRY, A. dos S. **O jogo como condição da autoria e da produção de conhecimento:** análise e produção em linguagem hipermídia. 2010. 270 f. Tese (Doutorado em Comunicação e Semiótica) - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2010.
- PETRY, A. dos S. Jogos digitais e aprendizagem: Algumas evidências de pesquisas. In: ALVES, L.; COUTINHO, I. de J. (Coord.). **Jogos digitais e Aprendizagem:** Fundamentos de uma prática baseada em evidências. Campinas: Papirus, 2016. Cap. II. E - book.
- PRENSKY, M. **Aprendizagem baseada em jogos digitais.** São Paulo: Editora Senac, 2012. Edição Kindle, 2021.
- MEJÍA MOROCHO, M.; RON DARQUEA, J. A. Interacción comunicacional de jóvenes en el videojuego móvil Free Fire: análisis realizado en Guajaló-Zona Sur de Quito. **Revista de la Asociación Española de Investigación de la Comunicación**, v. 8, n. 16, p. 337-355, 10 nov. 2021. Disponível em: [http://www.revista\\_eic.eu/index.php/raeic/article/view/332](http://www.revista_eic.eu/index.php/raeic/article/view/332). Acesso em 12 de jul. de 2024.
- RIO GRANDE DO NORTE. **Referencial Curricular do Ensino Médio Potiguar.** Secretaria de Estado da Educação, da Cultura, do Esporte e do Lazer - SEEC. Natal, 2021. Disponível em: <http://www.adcon.rn.gov.br/ACERVO/seec/DOC/DOC000000000278463.PDF> Acesso em 28 de jul de 2024.
- SAMPIERI, R. H; COLLADO, C. F.; LUCIO, M. del P. B. **Metodologia de pesquisa.** 5ª. ed. São Paulo: McGraw-Hill, 2013.
- SILVA, C. N. P. M. **Metodologias ativas:** a utilização de jogos como ferramenta de aprendizagem na disciplina de espanhol no âmbito da sala de aula. UFPB/CCHLA: João Pessoa, 2020. p. 30
- VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente:** o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. 4ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 1991.