

doi 10.46943/X.CONEDU.2024.GT19.046

DESBRAVANDO O USO DOS JOGOS DIGITAS NAS AULAS DE LÍNGUA PORTUGUESA EM SÉRIES DO ENSINO MÉDIO DE UMA ESCOLA PÚBLICA

Joselene Granja Costa Castro Lima¹

RESUMO

O presente trabalho aborda o desbravamento do uso dos jogos digitais para a interação de alunos nas aulas de língua portuguesa em séries do ensino médio de uma escola pública baiana. É relevante ressaltar que os jogos digitais podem contribuir no processo de ensino aprendizagem do estudante, de modo que essa ferramenta pode ser utilizada como um recurso didático nas práticas de atividades de português e na construção de informação nas diversas áreas de conhecimento. Para o professor, esse produto é visto como forma de diversificar e inovar a maneira de ensinar, aplicando métodos e técnicas pedagógicas que são fundamentais na produção e construção do conhecimento. Em virtude disso, as situações didáticas precisam se adequar às novas formas da linguagem digital, que ocorreram a partir das diversas mudanças implementadas graças ao desenvolvimento tecnológico e que vem ocorrendo de maneira significativa na sociedade e no mundo digital. Apesar de, ainda ser um processo educativo não muito explorado, os jogos digitais trazem desafios por conta do pouco letramento digital dos professores e da falta de estrutura da escola pública. Portanto, este artigo visa analisar o contexto atual desse instrumento de aprendizagem, no meio educacional e o seu uso para auxiliar no ensino da língua portuguesa nas séries do ensino médio da educação básica. Para tanto, os procedimentos teórico-metodológicos estão pautados em uma revisão literária descritiva, de caráter exploratório, com tratamento qualitativo dos dados e procedimentos de cunho bibliográfico e documental.

Palavras-chave: Jogos Digitais, Língua Portuguesa, Aluno, Aprendizagem, Escola Pública

1 Mestra do Curso de Ciências da Educação pela Emil Bruner World University - EBWU - USA, Professora de Língua Portuguesa e Redação, pela Secretaria de Educação do Estado da Bahia - SEC, lotada no Colégio Estadual de Tempo Integral Zumbi dos Palmares, joselenegranja@gmail.com

INTRODUÇÃO

Um dos papéis fundamentais do educador, que ensina nas séries do ensino médio, é estar preparado para formar os estudantes para a vida, ajudando-os a desenvolver habilidades e competências necessárias para sua evolução. A escola, nesse sentido, tem o compromisso de oferecer uma educação abrangente, que possibilite o desenvolvimento integral do aluno, e o professor desempenha um papel crucial ao proporcionar um ensino atualizado e relevante para a realidade dos estudantes (Lima; Santarém; Rebouças, 2021).

Na contemporaneidade, as Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC) têm exercido um impacto profundo na sociedade, transformando diversas áreas, incluindo a educação. O grande desafio dos educadores, hoje, é adotar metodologias de ensino que integrem essas tecnologias ao ambiente escolar de forma eficaz, de modo que as mídias digitais se tornem ferramentas valiosas no processo de ensino-aprendizagem (Coelho; Valente, 2021).

De acordo com Pinheiro e Lima (2020), o jogo vai além de um simples reflexo fisiológico ou psicológico; ele transcende as atividades puramente físicas ou biológicas. Os autores afirmam que o jogo possui um significado que ultrapassa as necessidades imediatas da vida e confere sentido às ações envolvidas. Nesse contexto, o jogo assume uma função lúdica, mas também educacional, proporcionando o desenvolvimento cognitivo e psicopedagógico.

Alves, Araújo e Vasconcelos (2023) complementam essa visão ao afirmar que os jogos são desafios baseados em regras, permitindo que os estudantes explorem conhecimentos em seu próprio ritmo. Além disso, os jogos digitais podem ampliar as oportunidades de aprendizagem, permitindo que os discentes desenvolvam maior compreensão sobre o mundo à sua volta. No entanto, observa-se que, no ambiente educacional, as atividades lúdicas ainda são subvalorizadas e a prática de “ensinar brincando” não é amplamente adotada pelos docentes, embora mostre resultados positivos em diversos contextos educacionais.

Diante desse cenário, o professor de Língua Portuguesa assume uma responsabilidade ainda maior como mediador da construção e assimilação de conhecimentos. Ele precisa dominar as tecnologias digitais para que possa utilizá-las como ferramentas pedagógicas, capazes de tornar o ensino mais dinâmico e envolvente (Caires; Magalhães; Vieira, 2022).

Neste contexto, o presente trabalho traz como objeto de estudo investigar o desbravamento do uso dos jogos digitais como ferramenta para auxiliar o ensino de Língua Portuguesa nas turmas do ensino médio de uma escola pública baiana. A relevância deste estudo está na constatação de que os jogos digitais oferecem uma oportunidade valiosa para aproximar os estudantes da disciplina de Língua Portuguesa e desse vasto universo de informações, utilizando uma abordagem mais interativa e atualizada. Contudo, para que esses recursos sejam efetivamente aplicados no contexto escolar, é essencial que os professores estejam treinados para utilizar os jogos de maneira estratégica e alinhada aos propósitos educacionais.

Os jogos, portanto, sendo “produtos da ‘nova’ era digital”, constituem poderosas ferramentas para o desenvolvimento educacional e aprendizagem por meio do dispositivo, seja ele computador, tablet, celular ou qualquer outra tecnologia atual (Macedo, 2024). A grande variedade de programas educacionais e conteúdos de mídias digitais mostram um possível enriquecimento que pode ser tido no processo de ensino-aprendizagem, tornando-o mais dinâmico para os estudantes e mais afinado com as necessidades da sociedade contemporânea (Santos, 2020).

METODOLOGIA

Este estudo adota uma abordagem qualitativa, com base em uma pesquisa bibliográfica de caráter descritivo e exploratório, usando revistas, livros e artigos científicos, também novas possibilidades tecnológicas, por parte dos docentes, em sala de aula, para um eficaz processo de ensino-aprendizagem.

Conforme Lunetta e Guerra (2023), a revisão bibliográfica é uma modalidade de estudo que se concentra na análise de documentos científicos, como livros, periódicos e artigos, sem a necessidade de recorrer a dados empíricos. O objetivo principal dessa revisão é proporcionar aos pesquisadores contato com materiais que tratem diretamente do tema em estudo, assegurando que as fontes consultadas sejam de reconhecido valor científico. Para a coleta de dados, foram utilizadas bibliotecas virtuais, como Scielo Brasil e Google Acadêmico, com análise dos artigos correlacionados ao tema.

Este artigo caracteriza-se, ainda, como um estudo descritivo, pois busca descrever e analisar uma situação a partir de coleta de dados que auxiliam na compreensão dos fatores e elementos envolvidos. Essa abordagem auxilia o

pesquisador a desenvolver análises críticas e abrangentes sobre o tema, auxiliando na construção de conclusões capazes de oferecer novas perspectivas para a área de estudo.

A análise de dados é fundamental neste momento, permitindo ao pesquisador identificar padrões e comparar resultados com a literatura para poder apontar possíveis contribuições inovadoras no campo da pesquisa (Batista; Kumada, 2021). Isso possibilitará apresentar sugestões de atividades baseadas nos jogos digitais referidos, reiterando que o docente pode, após dominar o conteúdo e as funcionalidades dos jogos, potencializar as oportunidades de aprendizagem proporcionadas por esses recursos.

Nesta pesquisa, apresenta também, atividades sugeridas para serem trabalhadas com base em jogo digital posteriormente mencionado. Ressaltando que todo o potencial do jogo terá melhor condução se o professor conhecer o conteúdo e a funcionalidade do jogo digital trabalhado, dominando assim as possibilidades de aprendizagem que o jogo propicia.

REFERENCIAL TEÓRICO

JOGOS DIGITAIS COMO INSTRUMENTO DE ENSINO-APRENDIZAGEM

Com o avanço da tecnologia, muitos jogos analógicos, como tabuleiros e cartas, foram adaptados para versões eletrônicas e, posteriormente, digitais, incluindo jogos de palavras cruzadas e outros. Souza (2021) define os jogos digitais como atividades lúdicas estruturadas, que envolvem elementos como regras, objetivos, conflitos, desafios, resultados, interação e enredo.

O desenvolvimento desses jogos acompanhou a evolução dos computadores e da internet, especialmente a partir dos anos 1990, quando se tornaram mais acessíveis devido à sua interatividade e versões gratuitas. A partir de 1997, começaram a surgir estudos sobre a aplicação dos jogos digitais no contexto educacional, fortalecendo a conexão entre jogos eletrônicos e o processo de aprendizado nas instituições de ensino (Pereira; Rocha, 2023).

No ensino de Língua Portuguesa, os jogos digitais podem ser uma ferramenta eficaz, especialmente no desenvolvimento de habilidades de multiletramento. Durante os jogos, os participantes são expostos a situações que

demandam leitura, escrita e comunicação verbal, promovendo uma integração de diferentes aspectos da linguagem (Coelho; Valente, 2021).

Rocha, Correia e Santos (2021) destaca que os jogos digitais podem ser considerados textos multimodais, pois combinam linguagens audiovisuais, textuais e espaciais. Além disso, eles seguem convenções de gênero, como ação, aventura e terror, ao mesmo tempo em que apresentam seus próprios gêneros. Ao misturar sistemas de regras com narrativas ficcionais, os jogos também têm uma função discursiva, proporcionando ao aluno jogador experiências e visões de mundo variadas.

Conforme elucidado por Cruz Júnior (2021), é pertinente ressaltar a relação entre os jogos digitais e a multimodalidade, ao se compreender que:

são textos multimodais por excelência, combinando linguagens audiovisuais, textuais e espaciais, assim como suas respectivas matrizes semânticas. Os games também estão submetidos às convenções de gênero, de modo que cada experiência de jogo reproduz, em maior ou menor medida, estruturas formais preestabelecidas por jogos anteriores, podendo tanto reproduzir categorias típicas em outras modalidades textuais (ação, aventura, terror), quanto constituir gêneros próprios (tiro em primeira pessoa, RPG, corrida, survival horror, roguelike, tower defense). Por fim, ao combinarem sistemas de regras com elementos ficcionais e narrativos, os jogos também realçam sua função discursiva e sua capacidade de enunciar visões de mundo variadas sobre os temas que aborda e as experiências que proporciona ao jogador. (Cruz Júnior, 2021, p. 332).

Para que os jogos digitais sejam utilizados de forma significativa no processo de ensino-aprendizagem, é necessário que haja uma relação prática e formadora entre o jogo e o aprendizado, como aponta Pinheiro e Cruz (2022). Menezes, Carvalho e Martins (2022) também ressaltam que os jogos digitais são novos artefatos culturais, refletindo as normas e características da sociedade pós-moderna. Esses jogos incluem componentes essenciais como regras, metas, conflitos e tomadas de decisões, os quais podem variar conforme o contexto do jogo.

Segundo Pimentel e Junior (2021), para que os jogos digitais sejam efetivos, como as ferramentas pedagógicas, é preciso inseri-los em um contexto educacional com objetivos e metodologias claras que tendam à interação, motivação e descoberta, que facilitem a aprendizagem.

Nessa mesma perspectiva, Andrade (2020) afirma que os jogos digitais têm potencial para desenvolver uma aprendizagem crítica e ativa, apresentando estímulos variados formados por palavras, imagens e textos multimodais, levando o discente a ter mais atração e efetividade na hora de aprender.

O USO DA TECNOLOGIA DIGITAL NAS TURMAS DO ENSINO MÉDIO

O uso da tecnologia digital nas escolas continua sendo um assunto muito debatido entre os formuladores das políticas públicas da educação do país. Antigamente, para o estudante aprender, precisava recorrer aos livros didáticos, às apostilas e ao quadro de giz. Atualmente, o aluno pode usar diversas ferramentas digitais para facilitar na compreensão dos conteúdos escolares (Pesce; Ulbrich, 2022).

Muitos projetos de implantação da tecnologia digital têm como base o uso de jogos digitais para auxiliar essa prática pedagógica. O próprio Governo Federal vem destinando verbas específicas para as escolas, com todo arsenal tecnológico para melhorar no processo de ensino aprendizagem em sala de aula, e esse cenário vem acarretando mudanças significativas no ensino-aprendizagem (Machado; Figueiredo, 2020).

As tecnologias digitais, quando utilizadas no processo de aprendizagem servem de auxílio para o aprimoramento dos conhecimentos e das práticas do discente para a sua formação escolar e sociocultural. No processo de ensino-aprendizagem os meios tecnológicos devem ser utilizados, também, no sentido de tirar o máximo de proveito dessas ferramentas (Paiva, 2023).

De acordo com Gabriel, Mendes e Araújo (2020), há um desinteresse igualmente sentido nas ações do docente em sala de aula, que é motivado pelo ensino descontextualizado da língua portuguesa, muitas vezes centrado na construção e análise de frases isoladas e no aprendizado de regras e nomenclaturas que não fazem sentido para os estudantes. O ensino contextualizado da Língua Portuguesa envolve a utilização de textos e contextos reais de interação, aspecto que pode ser facilitado pelo uso de jogos digitais e por atividades que permitam ao discente perceber a utilidade de aprender determinado assunto relacionado à língua materna

Atualmente, computadores, tablets e chromebooks representam parte integrante das ferramentas digitais, no ambiente escolar e fora dele. A escola

permite que elas sejam utilizadas de maneira direta ou indiretamente e isso requer um treinamento do professor e a necessidade de destinar verbas para a compra de softwares e manutenção de hardware e afins para aulas no laboratório de informática e outras demandas planejadas para o bom funcionamento desse material na escola, sendo necessária, também, uma programação para gastos eventuais e despesas operacionais com essas ferramentas tecnológicas educacionais (Medeiros, 2020).

O novo Ensino Médio busca eficiência, desempenho de tarefas especializadas voltadas a um trabalho com foco no individualismo. A tecnologia digital em se tratando de metas educacionais, deve servir para ditar as necessidades desse público. O uso do computador em sala de aula ou no laboratório de informática da escola deve facilitar o trabalho do professor, além de oferecer flexibilidade pedagógica e apoiar as várias formas que o docente utiliza para ensinar. Assim é possível criar apresentações animadas, conduzir discussões entre os alunos e levantar o uso social de equipamentos, preparando-os para o mundo fora do ambiente escolar (Testa *et al.*, 2023).

Apesar das dificuldades encontradas para a utilização dos jogos digitais, este novo modelo educacional tende a ser dominado, pois o mundo moderno exige o manuseio desse instrumento, a utilização de programas, a busca de informações e a soluções para questões de forma rápida e eficaz, e essa rapidez só será possível através do conhecimento, o qual vem sendo cada vez mais implantado instituições públicas de ensino.

O uso de jogos digitais no ensino da Língua Portuguesa é o desenvolvimento de habilidades como o pensamento crítico, a resolução de problemas e a criatividade. Muitos jogos desafiam os alunos a interpretar situações, tomar decisões e criar soluções com base em textos e informações apresentados no jogo. Esses elementos colaboram diretamente para o fortalecimento das habilidades linguísticas e comunicativas, promovendo uma aprendizagem ativa (Coelho; Valente, 2021).

À medida que as instituições de ensino integram mais tecnologia, incluindo os jogos digitais, há uma crescente necessidade de desenvolver tanto as competências digitais dos alunos, quanto dos educadores. O mundo moderno, com seu ritmo acelerado e a demanda por soluções rápidas e eficazes, exige cidadãos capazes de lidar com uma grande quantidade de informação e adaptar-se rapidamente às mudanças. Isso reforça a importância de uma educação que

prepare os indivíduos para essa realidade, tornando o conhecimento tecnológico uma base fundamental para a formação dos estudantes (Macedo, 2024).

Assim, as barreiras atuais podem ser vistas como temporárias e a tendência é que as instituições educacionais continuem a investir em tecnologias digitais, transformando os métodos tradicionais de ensino e permitindo que o aprendizado se torne mais interativo, lúdico e dinâmico (Ramos; Rios; Karlo-Gomes, 2022).

O USO DOS JOGOS DIGITAIS NAS AULAS DE LÍNGUA PORTUGUESA

Os jogos digitais têm se consolidado como uma ferramenta inovadora no ensino de Língua Portuguesa, sendo cada vez mais valorizados no ambiente escolar. Pesquisadores destacam os benefícios desses recursos para o processo de aprendizagem, especialmente no que diz respeito à leitura e interpretação de texto. Esses jogos podem ser utilizados como um complemento ao ensino, tornando a prática de leitura mais envolvente para os estudantes (Simões, 2021).

É essencial que o professor de Língua Portuguesa esteja atento às transformações que ocorrem no campo do ensino, já que a língua deve ser uma ferramenta para aprender outras disciplinas, como história, geografia, filosofia, entre outras. Isso implica que os estudantes devem ser capazes de produzir sentidos a partir da leitura e utilizar os recursos linguísticos adequados à escrita, conforme argumenta Lopes (2023).

Segundo Chaves (2022), toda forma de leitura é válida, principalmente quando buscamos tornar o ato de ler uma atividade prazerosa. Desse modo, tecnologias como os jogos digitais podem aproximar os alunos do universo da leitura e da produção textual, pois despertam o interesse e a atenção de forma mais lúdica. Ao proporcionar uma interação ativa com o conteúdo, esses jogos promovem um ambiente de aprendizagem que incentiva o raciocínio e o desenvolvimento crítico dos discentes.

Os jogos digitais também oferecem aos estudantes a oportunidade de se familiarizarem com o uso do computador e suas funcionalidades, o que é crucial na preparação para o mercado de trabalho, conforme destaca Além disso, eles permitem que os alunos trabalhem com novas ferramentas de forma prática, ampliando sua compreensão sobre o mundo digital e suas aplicabilidades (Alves, 2023).

A utilização dos jogos digitais no ensino da Língua Portuguesa, em consonância com os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN), tem mostrado ser eficaz na promoção do desenvolvimento crítico e comunicativo dos alunos. A abordagem desses jogos vai além do entretenimento, pois eles também podem tratar de temas relevantes como assédio, solidão, amizade e violência, servindo como base para atividades de interpretação e produção textual (Marcondes; Ferrete; Santos, 2021).

De acordo com Marcuschi (2008), o papel da escola não é ensinar a língua em si, já que os alunos chegam à escola com habilidades comunicativas desenvolvidas, mas sim aprimorar o uso da linguagem em situações formais, tanto orais quanto escritas, necessárias para a participação ativa na sociedade. Isso reflete a responsabilidade da escola em garantir o acesso ao conhecimento verbal, que é inalienável à prática da cidadania, conforme recomendado nos PCN (Vergna, 2021).

Esse entendimento é tão fundamental que, conforme os PCN, para integrar socialmente e de forma ativa é preciso compreender a linguagem oral e escrita, através dessas modalidades que,

o homem se comunica, tem acesso à informação, expressa e defende pontos de vista, partilha ou constrói visões de mundo, produz conhecimento. Por isso [...] a escola tem a responsabilidade de garantir a todos os seus alunos o acesso aos saberes linguísticos, necessários para o exercício da cidadania, direito inalienável de todos (BRASIL, 1999, p. 15).

Uma das obras em que a conexão entre *game play* e história pode ser identificada como *Life is Strange*. Sua narrativa não é destinada a objetivos educacionais diretamente, mas toca em temas importantes com os quais se pode trabalhar em uma sala de aula visando à produção e interpretação de texto. Os alunos são obrigados a tomar decisões que mudarão o processo da história enquanto jogam o jogo, o que o torna mais imersivo e reflexivo (Vergna, 2021).

Baseado no modelo de Kalantzis e Cope (2006), há quatro etapas e níveis diferentes de conceitos e ações que fornecem um conjunto de métodos que poder ser usados pelo professor, são eles:

Quadro 1 - conjunto de métodos que podem ser usados pelo professor de acordo o modelo de Kalantzis e Cope (2006).

Prática Situada	Instrução explícita	Enquadramento Crítico	Aplicação
<p>Experimentar o conhecido: reconhecer aquilo que os alunos já conhecem, identificando suas experiências, interesses e motivações pessoais ligadas aos jogos digitais e à cultura gamer. Introduzir o inédito: oferecer novas perspectivas e conteúdos para estimular experiências originais, incluindo situações reais de interação influenciadas pelos gêneros textuais da cultura gamer.</p>	<p>Definir por nomeação: identificar os gêneros textuais presentes no jogo Life is Strange. Listar atributos do jogo e palavras mais utilizadas. Conceituar segundo a teoria: expor conceitos teóricos sobre os componentes do jogo e os gêneros textuais relacionados, para facilitar uma compreensão mais abrangente tanto do jogo quanto dos gêneros.</p>	<p>Analisar funcionalmente: refletir sobre o objeto de estudo (Para que serve um gênero textual? Qual é seu propósito comunicativo? A que comunidade discursiva é dirigido? Que sentidos são produzidos pela estrutura textual e pela seleção lexical?). Analisar criticamente: refletir as intenções presentes em um texto; seus significados; as relações de poder que estabelecem consequências individuais.</p>	<p>Aplicar apropriadamente: realizar ações linguísticas que ocorrem no contexto social; promover a compreensão, por parte do aluno, da realidade e do objeto de estudo. Aplicar criativamente: elaborar resenhas, tutoriais, vídeos, posts, entre outros gêneros; publicação das produções orais e escritas em canais como Youtube, Facebook, Steam, Snapchat ou por meio de blogs e fanzines elaborados colaborativamente pelos estudantes.</p>

Fonte: Adaptado de Kalantzis e Cope (2006)

Um modelo pedagógico de quatro estágios que, segundo Kalantzis e Cope (2006), pode acompanhar os jogos digitais inclui prática situada, instrução explícita e enquadramento crítico, depois aplicação. Do reconhecimento do conhecimento prévio dos alunos às aplicações criativas do material aprendido, incluindo atividades de produção de texto e uso de diferentes plataformas digitais (Cruz Junior, 2021).

Portanto, está comprovado que os jogos digitais são um veículo importante no ensino da língua portuguesa. Eles permitem flexibilidade em seu uso e ritmo para cada aluno, tendo recursos de feedback que facilitam, em geral, o processo de aprendizagem. No entanto, esses jogos devem ser implementados estrategicamente, eles devem apoiar e, em grande medida, complementar o trabalho de educadores que buscam objetivos educacionais muito claramente definidos (Andrade, 2020).

Desde que utilizados sistematicamente, dentro de contextos curriculares, os jogos digitais têm o potencial de revolucionar completamente o ensino da

língua portuguesa, tornando-o mais dinâmico, interativo e motivador para os alunos, contribuindo de forma significativa para o desenvolvimento da leitura e da escrita a partir da análise crítica (Junior, 2020).

OS DESAFIOS DOS JOGOS DIGITAIS EM ESCOLAS PÚBLICAS PARA O ENSINO DA LÍNGUA PORTUGUESA

Embora ofereça uma série de benefícios pedagógicos, o uso de jogos digitais em escolas públicas enfrenta diversos desafios, como por exemplo, a ausência de computadores e dispositivos móveis conectados à internet restringe seu uso desse recurso em sala de aula (Barreto, 2021).

Em grande parte das escolas públicas, a situação comum é que os equipamentos existentes são obsoletos ou não têm capacidade suficiente para atender às necessidades dos educandos, o que torna a utilização de jogos digitais como ferramenta pedagógica impraticável (Pimentel; Francisco; Ferreira, 2021).

Além disso, segundo Brito e Sant'ana (2020), a formação de professores também representa um desafio muito relevante. Muitos dos professores não foram adequadamente treinados durante suas experiências educacionais para lidar com tal ferramenta e agora precisam ser capazes de dominar as tecnologias digitais como metodologia de ensino.

Conforme Rodrigues, Silveira e Citolin (2022), para que os professores realmente se sintam confiantes, capazes e qualificados para usar jogos digitais de forma eficaz no ensino de português, é necessária uma formação contínua. A falta de tal formação gera resistência ou insegurança no docente, que de outra forma tenderia a priorizar métodos de ensino mais tradicionais.

Outro desafio é o planejamento pedagógico voltado para o uso de jogos digitais, pois é preciso uma escolha correta do jogo para cada objetivo de aprendizagem, de cada faixa etária e da expertise necessária para o bom funcionamento do processo estão, na maioria das vezes, distantes da realidade no dia a dia das escolas públicas (Souza; Prates, 2023).

Como mencionado por Souza (2022), a falta de tempo para planejar e a sobrecarga com tarefas administrativas não criam um ambiente favorável à integração de jogos digitais ao currículo. Isso pode comprometer a efetividade do uso de jogos como ferramenta de ensino, principalmente na disciplina de Língua Portuguesa, que demanda a formação de capacidades de leitura, interpretação e escrita de forma reflexiva integrada.

Outra dificuldade a ser enfrentada é o custo de desenvolvimento ou obtenção de jogos digitais adequados ao contexto educacional. Muitas vezes, os jogos comerciais não se conformam aos objetivos pedagógicos específicos do ensino de Língua Portuguesa (Brito; Silva, 2022).

A customização dos jogos ou suas adaptações aos objetivos em questão seria, portanto, um investimento que a maioria das escolas públicas não consegue fazer. Segundo Passos, Melo e Pessoa (2022), esse problema se agrava pela ausência de políticas públicas em termos de incentivo ou facilitação da inserção de tecnologias educacionais, como jogos digitais, na educação básica.

Tais desafios apontam para o potencial de que, ainda que os jogos digitais sejam um excelente aparato pedagógico, sua implantação dentro de escolas públicas precisa ser acompanhada de cautela, investimentos estruturais e formação de professores, para que os benefícios deles emanados possam de fato ser concretizados no ensino da Língua Portuguesa (Araujo; Pinho, 2020).

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A análise de quarenta estudos sobre jogos digitais na educação permitiu selecionar trinta trabalhos considerados mais relevantes para o tema. Após maior refinamento, quinze estudos foram escolhidos para uma análise mais detalhada. Destes, dez trataram de jogos digitais de forma ampla, examinando seu uso em diferentes áreas do conhecimento. Os outros cinco se concentraram no uso de jogos digitais como ferramenta auxiliar de ensino-aprendizagem, neste caso, dentro da disciplina de Língua Portuguesa.

Os estudos indicam que os jogos digitais além de despertar o engajamento e a motivação dos alunos, também podem oferecer múltiplas vantagens pedagógicas. Segundo Marcondes *et al.* (2022), esses jogos oferecem uma abordagem diferenciada para o desenvolvimento de habilidades linguísticas, leitura crítica e produção de texto. Eles desafiam os alunos a usar regras gramaticais, interpretar textos e ser exploradores com sua criatividade ao construir narrativas.

Além disso, os jogos digitais podem cobrir uma ampla variedade de gêneros textuais e contextos culturais, o que posteriormente auxilia os discentes a se envolver com diferentes formas de linguagem. De acordo com Cani (2020), esse tipo de interação facilita o emprego funcional da língua e coloca os estudantes em situações de aprendizado, nos quais eles têm que criar histórias ou desvendar mistérios. As atividades envolvem um trabalho de produção narrativa, de

coesão textual e de enriquecimento do vocabulário do indivíduo pertencente ao processo de ensino aprendizagem.

É muito provável que muitos jogos educacionais sejam altamente personalizados. Eles podem ajustar o que o aluno está jogando ao seu nível de habilidade. De acordo com Lima *et al.* (2023), isso permite o progresso “por aluno e hora”, com desafios, ao seu nível de aprendizagem. Dessa forma, a personalização dos jogos digitais pode reduzir as diferenças de desempenho entre os educandos, fornecendo suporte individualizado para solucionar dificuldades. Isso seria resolvido à medida que os problemas fossem resolvidos de forma individual e particular para cada estudante.

De acordo com Almeida, Santos e Silva (2023), muitos dos jogos educacionais permitem interações sociais significativas, promovendo o trabalho em equipe e a comunicação oral, compartilhando objetivos comuns na presença de incertezas e desafios existentes. Nos jogos cooperativos de construção de histórias, por exemplo, os discentes contam histórias por meio do diálogo, enquanto negociam o significado e constroem uma narrativa, apoiando suas habilidades lingüísticas e a capacidade de resolução de problemas em equipe.

Outro ponto a ser destacado é que os jogos digitais podem adaptar o conteúdo ao contexto da vida dos estudantes. De acordo com Haydar (2023), a maioria desses jogos coloca os alunos em cenários fictícios ou da vida real, possibilitando que eles experimentem diferentes papéis e perspectivas e tal fato faz com que a aprendizagem significativa ocorra, pois os educandos podem relacionar o conteúdo de Língua Portuguesa a situações da vida real, como mandar textos por app, criar histórias ou comentar mensagens nas redes sociais.

No entanto, para o uso efetivo dos jogos digitais no ensino de português, é necessário que o educador esteja devidamente capacitado para integrá-los ao planejamento didático pedagógico. De acordo com Rodrigues, Silveira e Citolin (2022), isso significa escolher os jogos mais adequados para cada faixa etária, tendo como objetivo a aprendizagem a reflexão crítica do aluno sobre o conteúdo que os jogos digitais passam através dos temas retirados e discutidos em sala de aula.

Ao atuar com planejamento e estratégia, os jogos digitais encorajam o estudo de português a ser dinâmico e prazeroso. Desse modo, esses jogos contribuem para a construção de habilidades cognitivas e socioemocionais nos discentes, o que aprimora o processo de ensino-aprendizagem e os prepara para enfrentar os desafios existentes além dos muros da escola (Passos *et al.*, 2021).

Para Bezerra *et al.* (2024), em alguns jogos, o design é tão imersivo que os alunos podem ter um envolvimento mais profundo com o conteúdo, elevando a retenção de conhecimento. Em outras palavras, incorporar jogos com elementos de gamificação como recompensas e feedback imediato garante uma vantagem adicional de se sentir realizado e seguir em frente para maiores experiências educacionais.

Na área da leitura, os jogos digitais oferecem textos multimodais, com combinado de imagens, textos, sons e vídeos diferentes e com linguagens verbais e não verbais. Isso é muito importante para a vivência dos estudantes que precisam dominar diferentes modos de informação. A proficiência em leitura e interpretação textual dos alunos melhora por meio da exposição à comunicação em muitos formatos, desenvolvendo uma compreensão holística e crítica (Antunes; Cerutti, 2021).

Embora os jogos digitais tragam uma série de benefícios, o papel do docente como mediador ainda é imprescindível para que o aprendizado ocorra de forma efetiva. Sem a orientação adequada, os discentes podem não conseguir extrair o máximo potencial dos jogos.

Como apontado por Souza (2022), o professor deve atuar como um facilitador, auxiliando os alunos a refletirem criticamente sobre os conteúdos abordados nos jogos e estabelecendo conexões socioculturais. Todavia, cabe ao educador integrar o uso dos jogos a outras metodologias de ensino, de modo que os educandos possam adquirir habilidades em diferentes contextos.

No entanto, a introdução dos jogos digitais na educação básica por meio de suas formas inovadoras têm suas dificuldades, como diz Cabral (2023), o quão difícil se torna implementar tais recursos em escolas públicas sem infraestrutura tecnológica adequada. O equipamento moderno necessário, ou apenas o acesso à internet de qualidade, pode não estar disponível, limitando-as no uso de jogos digitais. Mais seriamente, se não forem equilibrados com outras atividades educacionais, há um risco real de que os jogos cooptem a atenção para longe dos objetivos pedagógicos propostos.

Por esta razão, os jogos digitais, quando integrados ao sistema da maneira correta, têm um enorme potencial de aprendizagem e auxílio nas aulas de Língua Portuguesa. Eles agem como motivação e incentivo para os discentes e também trabalham para promover o desenvolvimento linguístico e cognitivo do indivíduo pertencente ao processo. Portanto, é importante uma análise reflexiva a respeito das maneiras mais adequadas de integrá-los ao processo de ensino-aprendi-

zagem, levando em consideração as vantagens e os desafios que este recurso digital oferece.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

De acordo com a avaliação dos estudos selecionados, o uso de jogos digitais parece aumentar a participação e a motivação dos alunos em sala de aula. Ele faz muito mais do que isso: é uma abordagem inovadora que ajuda diretamente no desenvolvimento de habilidades de leitura crítica, produção de texto e narrativa. Além disso, eles foram identificados como recursos úteis para facilitar o processo de ensino-aprendizagem.

Ao desafiar os estudantes a aplicar regras gramaticais, interpretar textos e criar narrativas, os jogos digitais contribuem para uma aprendizagem mais prática e contextualizada. Desse modo, essa flexibilidade e personalização dos jogos digitais, adaptando-se às necessidades individuais de cada educando, tornando a aprendizagem inclusiva ao respeitar o ritmo e as dificuldades do indivíduo como um todo. Além da realização de um exame aprofundado dos jogos digitais no ensino da Língua Portuguesa que deixará mais explícito que os alunos podem desempenhar um papel importante no fomento da aprendizagem colaborativa.

Todavia, a integração adequada dos jogos digitais na educação básica de escola pública, também depende da formação dos professores e de um planejamento pedagógico sólido que integre os objetivos curriculares com os recursos fornecidos pelos jogos digitais. Quando aplicados conscientemente, essas ferramentas digitais não apenas tornam as aulas mais envolventes, mas por sua vez traz o discente para o enfrentamento dos problemas modernos do cotidiano, aprimorando as habilidades de comunicação e o desenvolvimento cognitivo, social e emocional desse indivíduo.

Portanto, é imprescindível que sejam implementadas metodologias contemporâneas que fomentem o uso de jogos digitais para uma aprendizagem mais interativa, crítica e significativa, nas aulas de Língua Portuguesa, para que o estudante acompanhe as transformações tecnológicas na educação.

Contudo, é essencial que o uso de jogos digitais esteja sempre alinhado aos objetivos educacionais, para que não se tornem apenas uma distração. O papel do professor é fundamental nesse processo, guiando os alunos para que façam as conexões entre o que vivenciam nos jogos e os conteúdos formais do currículo. Além disso, é importante garantir que o uso dessas tecnologias não

exclua alunos que possam ter dificuldades de acesso, promovendo a inclusão digital e a igualdade de oportunidades de aprendizagem.

Em suma, os jogos digitais no ensino da Língua Portuguesa oferecem uma série de vantagens, desde o desenvolvimento de habilidades linguísticas até o fortalecimento da motivação e do engajamento dos alunos. Quando bem utilizados, eles podem transformar a maneira como os estudantes aprendem a língua, tornando o processo mais dinâmico, interativo e eficaz.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Bruno Alves; SANTOS, Thales Denisson Vieira; SILVA, Wellington Pereira. A gamificação no ensino médio: uma abordagem inovadora para a educação. **Revista JRG de Estudos Acadêmicos**, v. 6, n. 13, p. 1764-1772, 2023.

ALVES, Bruna Carolina; ARAÚJO, Thayza Farias de Queiroz; VASCONCELOS, Silvia Ines Coneglian Carrilho. Jogo de homófonas: jogo digital para aulas de língua portuguesa. **Fórum Linguístico**, v. 20, n. 2, p. 8842-8852, 2023.

ALVES, Emiliane Cristina Cruz Matias. **Práticas de gamificação em programas de slides para a potencialização do letramento crítico nas aulas de língua portuguesa no ensino médio**. 2023. 107 f. Dissertação (Mestrado em Linguística) - Programa de Pós-Graduação em Linguística, Centro de Humanidades, Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 2023.

ANDRADE, Maria Aparecida Alves de. **Uso de jogos digitais no processo de alfabetização**: possibilidades de avanço nos níveis da escrita. 2020. 185f. Dissertação (Mestrado Profissional em Inovação em Tecnologias Educacionais) - Instituto Metrôpole Digital, Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2020.

ANTUNES, Jocélia Nunes; CERUTTI, Elisabete. Práticas educativas envolvendo o uso das tecnologias digitais no ensino de língua portuguesa no ensino médio: uma reflexão a partir das competências da BNCC. **Revista Perspectiva**, v. 45, n. 172, p. 55-68, 2021.

ARAUJO, Deusirene Magalhães; PINHO, Maria José. Tecnologias digitais na educação tocantinense: desafios e possibilidades na criação de redes de aprendizagem. **Humanidades & Inovação**, v. 7, n. 18, p. 287-300, 2020.

_____. **Ministério da Educação. Secretaria de Educação Fundamental.** Parâmetros Curriculares Nacionais, 1999. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/livro02.pdf>. Acesso em: 05 set 2024.

BATISTA, Leonardo dos Santos; KUMADA, Kate Mamhy Oliveira. Análise metodológica sobre as diferentes configurações da pesquisa bibliográfica. **Revista brasileira de iniciação científica**, p. e021029-e021029, 2021.

BEZERRA, Erich Teles et al. Gamificação e estudos mediados por tecnologia: engajamento e motivação no ambiente educacional. **Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação**, v. 10, n. 7, p. 3102-3117, 2024.

BRITO, Cláudio da Silva; SANT'ANA, Claudinei de Camargo. Formação docente e jogos digitais no ensino de matemática. **EDUCA-Revista Multidisciplinar Em Educação**, v. 7, n. 17, p. 415-434, 2020.

BRITO, Francielly Vieira Vieira; SILVA, Wanderley. Educação contemporânea a partir da contribuição das TICs, cibercultura e gamificação. **Revista Docência e Cibercultura**, v. 6, n. 1, p. 01-15, 2022.

CABRAL, Elaine de Almeida. **Pobreza, infraestrutura e rendimento escolar:** aspectos da segregação socioeducacional na região Centro-Oeste. 2023. 219 f., il. Tese (Doutorado em Política Social) — Universidade de Brasília, Brasília, 2023.

CAIRES, Anderson de Jesus; MAGALHÃES, Ana Ketilly Manhães; VIEIRA, Zeneide Paiva Pereira. O trabalho do professor de português e (m) ensino remoto: tecnologias e gêneros digitais em evidência. **In: Congresso Internacional e Congresso Nacional Movimentos Sociais & Educação**. 2022.

CANI, Josiane Brunetti. Tecnologias Digitais Móveis e o ensino de Língua Portuguesa para estrangeiros. **Letras de hoje**, v. 55, n. 4, p. e38183-e38183, 2020.

CHAVES, Themys Yslene Simões. **O Ensino de Língua Portuguesa mediado por tecnologias digitais:** desafios da prática docente no século XXI. 2022. 186 f. Dissertação (Mestrado em Letras) - Universidade Federal do Amazonas, Manaus (AM), 2022.

COELHO, Patrícia Margarida Farias; VALENTE, José Armando. O uso de games digitais como ferramenta pedagógica aplicada ao ensino de língua portuguesa e

suas literaturas. **Veredas Revista Interdisciplinar de Humanidades**, v. 4, n. 7, p. 143-158, 2021.

CRUZ JUNIOR, Gilson. Videogames como conteúdo? Contribuições para uma proposta de ensino baseada na pedagogia dos multiletramentos. **Revista Linhas. Florianópolis**, v. 22, n. 50, p. 320-350, set./dez. 2021.

GABRIEL, Fábio Antonio; MENDES, Ademir Aparecido Pinhelli; ARAÚJO, Arthur Silva. Ensino de filosofia no ensino médio mediado por tecnologias digitais como problema filosófico. **Revista do NESEF**, v. 9, n. 1, 2020.

HAYDAR, Gabriel Isaac Gonçalves. **Uso de enredos altamente imersivos em sistemas gamificados para aumentar o engajamento de alunos de Introdução à Programação**. 2023. 74 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Engenharia da Computação) - Universidade Federal do Amazonas, Manaus (AM), 2023.

JUNIOR, Carlos Alberto Lopes. Tecnologias digitais: Revisão sistemática da literatura sobre o uso de jogos digitais na educação. In: **Anais do V Congresso sobre Tecnologias na Educação**. SBC, 2020. p. 415-424.

KALANTZIS, M.; COPE, B. **Pedagogy: the 'how' of multiliteracies**. In: COPE, B.; KALANTZIS, M. (Org.) *Multiliteracies: literacy learning and the design of social futures*. New York: Routledge, 2006.

LIMA, Jakson dos Santos et al. Um relato de experiências de estagiário da licenciatura em computação com o ensino de jogos digitais para crianças pcd na sala de recursos. **Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação**, v. 9, n. 1, p. 1270-1282, 2023.

LIMA, Taíza Paula de Oliveira; SANTARÉM, Luiz Carlos Assunção; REBOUÇAS, Ozane Batista. O uso de jogo digital educacional como instrumento didático no processo de ensino-aprendizagem da língua portuguesa e matemática. **Brazilian Journal of Development**, v. 7, n. 3, p. 24517-24530, 2021.

LOPES, Jacielly Kátia de Almeida Silva. **O uso do e-mail como gênero digital no ensino de língua portuguesa na perspectiva dos multiletramentos**. 2023. 128 f. Orientador: Alexandre Teixeira Gomes. Dissertação (Mestrado Profissional em Letras) - Centro de Ensino Superior do Seridó, Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2023.

LUNETTA, Avaetê; GUERRA, Rodrigues. Metodologia da pesquisa científica e acadêmica. **Revista Interdisciplinar de Ensino e Educação**, v. 1, n. 2, p. 149-159, 2023.

MACEDO, Fábio Henrique. A utilização de jogos no processo de ensino da língua portuguesa. **RCMOS-Revista Científica Multidisciplinar O Saber**, v. 1, n. 1, 2024.

MACHADO, Ricardo de Macedo; FIGUEIREDO, Adriana de Carvalho. Metodologias ativas e tecnologias digitais como potencializadoras do processo de ensino-aprendizagem no Ensino Médio Integrado. **Revista Semiário De Visu**, v. 8, n. 3, p. 537-549, 2020.

MARCONDES, Rosana Maria Santos Torres et al. Gamificação no ensino remoto emergencial como recurso didático-pedagógico no desenvolvimento das aulas de Língua Portuguesa. **Research, Society and Development**, v. 11, n. 6, p. e51311629480-e51311629480, 2022.

MARCONDES, Rosana Maria Santos Torres; FERRETE, Anne Alilma Silva Souza; SANTOS, Willian Lima. Tecnologia Digital de Informação e Comunicação como recurso pedagógico no ensino da Língua Portuguesa. **Fólio-Revista de Letras**, v. 13, n. 1, 2021.

MARCUSCHI, L. A. **Produção textual, análise de gêneros e compreensão**. São Paulo: Parábola, 2008.

MEDEIROS, Ádila de Lima Ferreira. **A sala de aula invertida integrada às tecnologias digitais na formação continuada de professores que atuam no ensino médio integral**. 2020. 167f. Dissertação (Mestrado Profissional em Inovação em Tecnologias Educacionais) - Instituto Metrôpole Digital, Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2020.

MELO, Deanne Ferreira da Silva; PESSOA, Jacimara Oliveira da Silva. **Ensino multisseriado da Escola Municipal Nossa Senhora de Fátima na zona rural do município de Faro/Pará: um estudo de caso com avaliações e desafios**. AYA Editora, 2022.

MENEZES, Jones Baroni Ferreira; CARVALHO, José Luciano Moreira; MARTINS, Júlia Estácio. Jogos Didáticos virtuais como instrumento auxiliar no ensino de educação ambiental dentro do contexto pandêmico. **Revista Docência e Cibercultura**, v. 6, n. 5, p. 478-491, 2022.

PAIVA, Arnon Antonio Pereira. A utilização de aplicativos e ferramentas tecnológicas em salas de aula do novo ensino médio. **Revista Ibero-Americana de Humanidades**, Ciências e Educação, v. 9, n. 7, p. 1100-1115, 2023.

PASSOS, Claudio Azevedo et al. Jedi—um jogo educacional digital para apoiar a capacitação discente na identificação de fake news escritas em língua portuguesa: Estudos de caso nos ensinos médio e superior. **Revista Brasileira de Informática na Educação**, v. 29, p. 634-661, 2021.

PEREIRA, Diego Rodrigues; ROCHA, Luciano Beiestorf. O uso de jogos digitais como ferramenta de aprendizagem. In: **Anais Estendidos do XXII Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital**. SBC, 2023. p. 858-868.

PESCE, Marly Krüger; ULBRICH, Raquel Terezinha. O ENSINO REMOTO E AS TECNOLOGIAS DIGITAIS NA PERSPECTIVA DO PROFESSOR DO ENSINO MÉDIO. **Revista de Educação da Universidade Federal do Vale do São Francisco**, v. 12, n. 27, p. 155-174, 2022.

PIMENTEL, Fernando Silvio Cavalcante; JUNIOR, Valdick Barbosa Sales. Mobilização das habilidades e estratégias meta cognitivas por meio dos jogos digitais. **Revista Docência e Cibercultura**, v. 5, n. 3, p. 222-242, 2021.

PINHEIRO, Lucas Souza; CRUZ, Dulce Marcia. Game comenius e oficinas de ludoletramento: Jogos digitais na formação de estudantes de pedagogia no ensino remoto emergencial. **Revista Docência e Cibercultura**, v. 6, n. 5, p. 318-350, 2022.

PINHEIRO, Regina Cláudia; LIMA, Francisco Alexandre Maciel de; ARAÚJO, Júlio César Rosa de. Jogos digitais como motivação para o desenvolvimento da leitura. Diacrítica - **Revista do Centro de Estudos Humanísticos, Minho, Portugal**, v. 34, n. 1, p. 173-198, 2020.

RAMOS, Adriana Lúcia; RIOS, Renata Ferreira; KARLO-GOMES, Geam. Guia de orientação pedagógica para o ensino de língua portuguesa na educação básica: propostas com modelagens gamificadas, plataformas virtuais e aplicativos digitais. **Cenas Educacionais**, v. 5, p. e14194-e14194, 2022.

ROCHA, Julimar Santiago; CORREIA, Patrícia Carla da Hora; SANTOS, Jocenildes Zacarias. Jogos digitais e suas possibilidades na/para educação inclusiva.

Pedagógica: **Revista do programa de Pós-graduação em Educação-PPGE**, n. 23, p. 1-25, 2021.

RODRIGUES, Robert Reiziger de Melo; SILVEIRA, Karina Aparecida Oliveira; CITOLIN, Cristina Bohn. A ludicidade e a afetividade como instrumentos pedagógicos para o ensino de Língua Portuguesa nos anos finais do Ensino Fundamental. **Língua Tec**, v. 7, n. 1, p. 224-236, 2022.

SANTOS, Fernanda Maria Almeida. O uso das tecnologias digitais na formação inicial de professores de língua portuguesa: uma proposta com O RPG BOSS. **Fólio-Revista de Letras**, v. 12, n. 1, 2020.

SIMÕES, Tatiana. Os games no ensino de língua portuguesa. **Revista Sapiência: sociedade, saberes e práticas educacionais** (2238-3565), v. 10, n. 6, p. 1-23, 2021.

SOUZA, Joana Gabriela Ribeiro; PRATES, Raquel Oliveira. Desafios para a Construção de Jogos Digitais por Professores do Ensino Fundamental-Relato de Uma Oficina. In: **Anais do XXXI Workshop sobre Educação em Computação**. SBC, 2023. p. 167-177.

SOUZA, Josiane do Pilar Santos de. **Tecnologias digitais: desafios e possibilidades no ensino de ciências nos anos finais do ensino fundamental**. 2022. 143 f. Dissertação (Programa Stricto Sensu em Educação) - Universidade Católica de Brasília, Brasília, 2022.

SOUZA, Jadson Lucas Gomes. **Jogos digitais como ferramenta para o trabalho da corporeidade e movimento no processo de aprendizagem**. 2021. 60f. Dissertação (Mestrado Profissional em Inovação em Tecnologias Educacionais) - Instituto Metrôpole Digital, Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2021.

TESTA, Maurício José et al. Um olhar para a disciplina curricular Cultura Digital do Novo Ensino Médio: a relação das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação e o Ensino de Física. **Revista Brasileira de Ensino de Física**, v. 45, p. e20230048, 2023.

VERGNA, Márcia Aparecida. Concepções de letramento para o ensino da língua portuguesa em tempos de uso de artefatos digitais. **Texto Livre**, v. 14, n. 1, p. e24366, 2021.

VERGNA, Márcia Aparecida. Tecnologias de informação e comunicação no ensino da língua portuguesa no ensino médio: uma revisão de literatura. **Pensares em Revista**, n. 20, 2021.