

UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA
INSTITUTO DE LETRAS E LINGUÍSTICA

BEATRIZ ROSA DA SILVA

JOGOS DIGITAIS PARA A APRENDIZAGEM DE LÍNGUA ESPANHOLA: UMA
PESQUISA SOBRE POSSIBILIDADES E LIMITAÇÕES

Uberlândia

2024

BEATRIZ ROSA DA SILVA

JOGOS DIGITAIS PARA A APRENDIZAGEM DE LÍNGUA ESPANHOLA: UMA
PESQUISA SOBRE POSSIBILIDADES E LIMITAÇÕES

Trabalho de Conclusão de Curso da
Universidade Federal de Uberlândia como
requisito parcial para obtenção do título de
licenciada em Letras Espanhol.

Orientadora: Valeska Virgínia Soares SOUZA

Uberlândia

2024

BEATRIZ ROSA DA SILVA

JOGOS DIGITAIS PARA A APRENDIZAGEM DE LÍNGUA ESPANHOLA: UMA
PESQUISA SOBRE POSSIBILIDADES E LIMITAÇÕES

Trabalho de Conclusão de Curso da
Universidade Federal de Uberlândia como
requisito parcial para obtenção do título de
licenciada em Letras Espanhol.

Área de concentração: Letras espanhol

Uberlândia (MG), 18 de novembro de 2024

Banca Examinadora:

Profa. Dra. Valeska Virgínia Soares Souza (UFU)
Membro Titular - Orientadora

Profa. Esp. Carolina Afonso da Silva Castro (UFU)
Membro Titular

Prof. Dr. Raphael Marco Oliveira Carneiro (UFU)
Membro Titular

Prof. Dr. Ivan Marcos Ribeiro (UFU)
Membro Suplente

Dedico este trabalho aos meus pais, e à
minha tia Marta Helena Rosa da Silva, pelo
estímulo, apoio e compreensão.

AGRADECIMENTOS

Estudar na Universidade Federal de Uberlândia sempre foi uma perspectiva de vida para mim e minha família, que sempre teve esperança de que eu conseguiria estar aqui um dia. O motivo de isso ter se tornado possível certamente foi a grande influência da minha tia Marta Helena Rosa da Silva, que sempre sonhou e acreditou nesse sonho comigo.

Meus agradecimentos, aos colegas que fiz com o passar dos anos na universidade, com os quais compartilhei de boas risadas, opiniões, estudos e um bom estímulo para continuar. Em especial, às minhas amigas Monalisa Fernanda Rocha, Geovanna Rocha Oliveira e Bianca Ribeiro Barbosa, pela amizade e paciência que tiveram comigo durante esses anos.

Agradeço também, aos meus professores do curso de Letras - Espanhol, que compartilharam comigo seu conhecimento durante esses anos. Em especial, agradeço à minha orientadora, Valeska Virgínia Soares Souza pela compreensão e tempo dedicado à minha pesquisa, e ao coordenador do setor do curso de graduação em Letras da Universidade Federal de Uberlândia, por estar sempre disposto a esclarecer minhas dúvidas no campo acadêmico. O processo da graduação em minha vida foi mais tranquilo por causa de todos vocês. ¡Gracias!

RESUMO

Esta pesquisa analisa o uso de jogos digitais na aprendizagem de língua espanhola, utilizando o modelo *RETAIN* para explorar as possibilidades e limitações de jogos que não são explicitamente educacionais. A fundamentação teórica baseia-se nas concepções de bons jogos propostas por Gee (2003, 2004, 2005, 2009) e na análise de elementos de jogos discutidos por Marczewski (2018) e Racilan (2019). O modelo *RETAIN* é empregado como metodologia para avaliar a eficácia desses jogos no desenvolvimento de habilidades linguísticas, funcionais e pragmáticas, justificando-se sua escolha por sua ampla adoção em estudos similares. Os jogos selecionados para análise são *The Sims*, *Club Cooee*, *League of Legends* e *Roblox*. A pesquisa revela que, embora esses jogos apresentem potencial para engajar e estimular a prática de espanhol, a ausência de conteúdos linguísticos estruturados limita a sua eficácia para a aprendizagem do idioma. Conclui-se que esses jogos podem ser mais eficazes para o aprendizado de espanhol se adaptados e planejados cuidadosamente.

Palavras-chave: aprendizagem; jogos digitais; língua espanhola; elementos de jogos; *RETAIN*.

RESUMEN

Esta investigación analiza el uso de juegos digitales en el aprendizaje de la lengua española, utilizando el modelo *RETAIN* para explorar las posibilidades y limitaciones de juegos que no son explícitamente educativos. La fundamentación teórica se basa en las concepciones de buenos juegos propuestas por Gee (2003, 2004, 2005, 2009) y en el análisis de elementos de juegos discutidos por Marczewski (2018) y Racilan (2019). El modelo *RETAIN* se emplea como metodología para evaluar la eficacia de estos juegos en el desarrollo de habilidades lingüísticas, funcionales y pragmáticas, justificando su elección por su amplia adopción en estudios similares. Los juegos seleccionados para el análisis son *The Sims*, *Club Cooee*, *League of Legends* y *Roblox*. La investigación revela que, aunque estos juegos presentan un potencial para involucrar a los jugadores y estimular la práctica del español, la falta de contenidos lingüísticos estructurados limita su eficacia en el aprendizaje del idioma. Se concluye que estos juegos pueden ser más efectivos para aprender español si se adaptan y planifican cuidadosamente.

Palabras-clave: aprendizaje; juegos digitales; lengua española; elementos de los juegos; *RETAIN*.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Quadro 1 –	<i>RETAIN</i> PARA CLASSIFICAÇÃO DE JOGOS EDUCACIONAIS	21
Quadro 2 –	SCORE OBTIDO POR <i>THE SIMS</i>	43
Quadro 3 –	SCORE OBTIDO POR <i>CLUB COOEE</i>	44
Quadro 4 –	SCORE OBTIDO POR <i>LEAGUE OF LEGENDS</i>	45
Quadro 5 -	SCORE OBTIDO POR <i>ROBLOX</i>	47
Figura 1	MORADIA EM <i>THE SIMS</i>	23
Figura 2	PERSONALIZAÇÃO DE PERSONAGEM EM <i>THE SIMS</i>	24
Figura 3	PAINEL DE NECESSIDADES EM <i>THE SIMS</i>	24
Figura 4	INTERAÇÃO EM <i>THE SIMS</i>	25
Figura 5	CASAMENTO EM <i>THE SIMS</i>	25
Figura 6	MODO DE CONSTRUÇÃO EM <i>THE SIMS</i>	26
Figura 7	ESCOLHA DE IDIOMA EM <i>THE SIMS</i>	27
Figura 8	<i>MOJIS</i> EM <i>CLUB COOEE</i>	27
Figura 9	MURAL DE DESAFIOS E MISSÕES <i>CLUB COOEE</i>	28
Figura 10	<i>DESIGN</i> DE OBJETOS EM <i>CLUB COOEE</i>	28
Figura 11	CRIE SEU <i>DESIGN</i> EM <i>CLUB COOEE</i>	29
Figura 12	PERSONALIZAÇÃO DE AVATAR EM <i>CLUB COOEE</i>	29
Figura 13	MODO DE CONSTRUÇÃO EM <i>CLUB COOEE</i>	30
Figura 14	LOJA EM <i>CLUBCOOEE</i>	31
Figura 15	COMBATE EM <i>LEAGUE OF LEGENDS</i>	32
Figura 16	INÍCIO <i>LEAGUE OF LEGENDS</i>	32
Figura 17	NOTAS DE VERSÃO <i>LEAGUE OF LEGENDS</i>	33
Figura 18	JINX	33
Figura 19	AHRI	34
Figura 20	<i>CHAT LEAGUE OF LEGENDS</i>	34
Figura 21	INTERAÇÃO EM <i>LEAGUE OF LEGENDS</i>	35
Figura 22	<i>ROBLOX</i>	36
Figura 23	LOJA EM <i>ROBLOX</i>	36
Figura 24	ROUPA ATUAL EM <i>ROBLOX</i>	37
Figura 25	SOBRE MIM, EM <i>ROBLOX</i>	37
Figura 26	RECOMENDAÇÕES DE JOGOS EM <i>ROBLOX</i>	38
Figura 27	NOOB ARMY TYCOON	38
Figura 28	<i>ROBLOX STUDIO</i>	39
Figura 29	DÍALOGOS TRADUZIDOS EM <i>CLUB COOEE</i>	40
Figura 30	MÓVEIS TRADUZIDOS EM <i>CLUB COOEE</i>	40
Figura 31	ANIMAÇÕES TRADUZIDAS EM <i>CLUB COOEE</i>	40
Figura 32	PONTUAÇÃO DOS JOGOS A PARTIR DO <i>RETAIN</i>	48

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	10
2	FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	13
	2.1 Contexto de tecnologias digitais, gamificação e jogos	13
	2.2 A aprendizagem nos jogos digitais na perspectiva de James Paul Gee	15
	2.3 Elementos de jogos	17
3	PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS	19
4	CONHECENDO OS JOGOS DIGITAIS	23
	4.1 <i>The Sims</i>	23
	4.2 <i>Club Cooee</i>	27
	4.3 <i>League of Legends</i>	31
	4.4 <i>Roblox</i>	35
5	IDENTIFICAÇÃO DE ELEMENTOS E PONTUAÇÃO DOS JOGOS DIGITAIS	42
	5.1 <i>The Sims</i>	42
	5.2 <i>Club Cooee</i>	43
	5.3 <i>League of Legends</i>	45
	5.4 <i>Roblox</i>	46
6	OS JOGOS DIGITAIS E A APRENDIZAGEM DA LÍNGUA ESPANHOLA	49
7	CONSIDERAÇÕES FINAIS	52
8	REFERÊNCIAS	54

1. INTRODUÇÃO

Inicialmente, devo evidenciar meu interesse e amor por jogos digitais, que fazem parte da minha vida desde a infância. Lembro-me de ganhar meu primeiro notebook em meados de 2012, do meu querido pai, e desde então a maior parte do meu tempo começou a ser em frente à tela de um computador. Cresci na mesma faixa etária dos meus amigos virtuais; nossas rotinas incansavelmente eram as mesmas: da escola para casa e da casa para a escola. Em todo nosso tempo livre, estávamos conectados nos nossos jogos favoritos, sendo eles: *GoodGame Farm*, *League of Legends*, *MiniMundos*, *Club Cooee*, *Habbo* e *Imvu*. Me recordo facilmente de todos eles.

Com o passar dos anos, acompanhei muitas experiências e relatos de amigos próximos que desenvolveram seu conhecimento de uma língua estrangeira a partir de seus jogos favoritos. Assim, era verídico para mim, que apesar de os jogos que jogávamos não serem considerados jogos educacionais, conseguíamos gerar algum tipo de compreensão de uma língua estrangeira, a partir de simples modificações como a troca do idioma da versão atual do jogo para uma língua estrangeira desejada. Com o suporte de pequenos tutoriais, mensagens em foco, nomes autorais dos elementos dos jogos e pequenas interações, eu e meus amigos fomos desenvolvendo um conhecimento prévio de línguas estrangeiras como o inglês e o espanhol, as duas línguas mais utilizadas nos jogos.

Com base nas minhas experiências vividas, iniciei meu percurso como investigadora iniciante em uma tentativa de conhecer e aprimorar meu conhecimento em caminhos que conectam a educação e o entretenimento digital. Embarquei em busca por compreender não apenas as potencialidades dos jogos digitais como ferramentas pedagógicas, mas também o uso deles como estratégia de aprendizagem. Desde a escolha do tema dessa pesquisa, eu me questionava sobre ser possível analisar jogos digitais que não são considerados e classificados como jogos educacionais para o ensino de língua espanhola. Mesmo entre tantos questionamentos comigo mesma, essa pesquisa teve seu início.

A partir desse questionamento, iniciei o percurso de visitar as pesquisas da minha orientadora, Souza (2016, 2018, 2020, 2022), cujos estudos seguem a linha de pesquisa em Linguagem e Tecnologia, especialmente considerando seu pós-doutorado em pesquisa narrativa e jogos no processo de ensino e aprendizagem. Seus trabalhos nas áreas de educação e tecnologia me instigaram a explorar mais sobre o tema. Ao longo dessa jornada de

investigação, fui conduzida não apenas a explorar as pesquisas da minha orientadora e seus discentes; mas também a aprofundar-me nas práticas educacionais contemporâneas, percebendo as transformações significativas de como aprendemos e ensinamos na era digital. Durante essas investigações fui apresentada ao modelo *RETAIN*¹ (Gunter; Kenny; Vick, 2008), usado para examinar jogos no contexto educacional, abrangendo tanto os elementos dos jogos quanto os aspectos de fantasia e narrativa. Para os autores, por meio da avaliação de seis aspectos do jogo, ela procura dimensionar a eficácia da inserção de conteúdo acadêmico no game, envolvendo ainda aspectos como a adequação ao ambiente criado, a qualidade da transferência de conhecimento, e ainda o incentivo criado para dar continuidade ao jogo.

Nesse percurso, fui encontrando meu caminho de acordo com os artigos que eu lia. Um deles foi uma pesquisa narrativa sobre mulheres jogadoras (Silva; Souza, 2022), que relata experiências vividas por mulheres enquanto jogadoras e sua relação com os *videogames*. A pesquisa, de natureza predominantemente autobiográfica, teve como objetivo narrar e discutir as experiências de uma *gamer* em seu processo de aprendizagem de línguas por meio de jogos, buscando possibilidades inovadoras e educativas. As histórias vividas e contadas pelas pesquisadoras compõem significados relacionados ao contexto vivenciado por elas; nas narrativas, são apontadas histórias conflitantes, sendo relevante que a experiência de uma delas envolva ter sua história interrompida, enquanto a outra ter uma história incentivada. Depois de realizar a leitura dessa pesquisa, percebi que as histórias se repetem mais do que se pode imaginar. Na narrativa da “jogadora incentivada”, consegui me identificar em vários momentos com experiências já vivenciadas por mim enquanto jogadora, o que despertou ainda mais meu interesse nesse campo de pesquisa.

A leitura da investigação de Santana, com a sua pesquisa narrativa “Integrando o Jogo Digital *Trace Effects* no Processo de Aprendizagem de Inglês” (Santana; Souza, 2020), fez com que minha ideia em relação a pesquisar sobre jogos digitais para ensino de língua espanhola se expandisse. Sua pesquisa consistiu na condução de aulas presenciais em uma oficina intitulada “Gamifique sua aprendizagem de inglês com *Trace Effects*”² para o desenvolvimento das quatro habilidades comunicativas em inglês. Utilizando a abordagem teórico-metodológica da Pesquisa Narrativa, as experiências foram documentadas por meio de materiais produzidos durante a oficina, assim como por fotografias e notas de campo, os quais estimularam reflexões e debates sobre a prática educacional. A participação dos alunos com o

¹Cada letra do acrônimo RETAIN corresponde a uma área específica de análise: Relevância, Incorporação (*Embedding*), Transferência, Adaptação, Imersão e Naturalização.

² *Trace Effects* é um *videogame* em inglês para estudantes.

jogo *Trace Effects* abriu novas perspectivas para a aplicação da tecnologia digital no contexto de ensino e aprendizagem da língua inglesa.

Foi indispensável, também, o estudo do texto de Oliveira, Santos e Souza (2018) intitulado de “Jogos digitais e possibilidades para aprender a língua inglesa no ensino médio”, pesquisa em que elegeram e analisaram jogos digitais disponíveis para computadores e dispositivos móveis que se mostrassem propiciadores à aprendizagem de inglês. Os pesquisadores seguiram os princípios de aprendizagem em bons jogos (Gee, 2003; 2013) e também o modelo RETAIN (Gunter; Kenny; Vick, 2008). A partir desse texto e da familiaridade de um dos jogos analisados pelos autores, assim como no texto de Silva e Souza (2022), enxerguei a possibilidade da realização da análise de jogos digitais que já fizeram parte da minha vida como jogadora, porém não são considerados jogos de aprendizagem de línguas.

A partir do conhecimento construído com base nas pesquisas lidas ao decorrer do processo, esta pesquisa tem como objetivo geral analisar o uso de jogos para a aprendizagem de língua espanhola. Como objetivos específicos, busco: (1) analisar quatro jogos digitais a partir do modelo RETAIN, explorando o potencial desses jogos que não são explicitamente classificados como jogos educacionais, (2) identificar os elementos presentes nesses jogos, bem como suas dinâmicas e mecânicas, (3) discutir as potencialidades e as limitações desses jogos para a aprendizagem de espanhol.

Para registrar o percurso da pesquisa e as aprendizagens decorrentes do processo, este texto está organizado em cinco outras seções após esta introdução. Primeiramente, faz-se necessário apresentar o embasamento teórico sobre jogos e gamificação. Na sequência, tem-se a seção que abarca os procedimentos metodológicos e a descrição dos jogos selecionados para o estudo. A quarta seção compreende a avaliação dos jogos e é seguida da interpretação dos resultados. Por fim, tem-se as considerações finais, seguidas das referências.

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Para a revisão bibliográfica, no intuito de compreender como os jogos digitais de entretenimento têm sido estudados no campo de ensino e aprendizagem, mobilizo conceitos basilares de gamificação e de jogos. Parto das concepções de bons jogos de Gee (2003; 2004; 2005; 2009) e do entendimento de elementos de jogos com base em Marczewski (2018, *online*) e em Racilan (2019).

2.1 Contexto de tecnologias digitais, gamificação e jogos

Nos últimos anos, várias escolas estão cada vez mais tentando se aproximar da era digital e, no ensino de línguas isso não é diferente. Mas o que é compreendido como “era digital”?

Uma era na qual os relacionamentos e a tecnologia da comunicação estão mudando radicalmente e em que nossa comunicação se dá cada vez mais por meios que não a palavra impressa, é de esperar que nossos métodos educacionais também mudem para acompanhá-la. (Prensky, 2012, p. 135).

Dentre as tecnologias do que se entende como “era digital”, estão os jogos digitais. Atualmente, existem milhares de jogos categorizados para o ensino de línguas estrangeiras, disponíveis para dispositivos móveis. Jogos, brincadeiras e atividades lúdicas são ferramentas empregadas na sala de aula para descontrair, motivar e promover o aprendizado. Embora os jogos compartilhem de alguns elementos em comum com a gamificação, é importante conceituar esse termo para a compreensão dos pontos de convergência e de divergência entre os conceitos de gamificação e de uso de jogos, mobilizados ao decorrer desta pesquisa.

Segundo Alves (2015), “gamificação não é aplicável apenas com o uso de tecnologia, muito pelo contrário. Ela existe nas formas mais primitivas e onde menos imaginamos”. A partir desse pensamento, pode-se deduzir que nós, como indivíduos, usamos no nosso dia-a-dia elementos de jogos em várias situações cotidianas, por exemplo, os desafios diários em ambiente de trabalho e escolar, sistemas de pontos em assinaturas mensais e programas de fidelidade em lojas e centros estéticos, e competições onde existe uma meta a se cumprir.

Para compreender melhor, nessa mesma linha de raciocínio:

A gamificação pode promover a aprendizagem porque muitos de seus elementos são baseados em técnicas que os *designers* instrucionais e professores vêm usando há muito tempo. Características como distribuir pontuações para atividades, apresentar *feedback* e encorajar a colaboração em projetos são as metas de muitos planos pedagógicos. A diferença é que a gamificação provê uma camada mais explícita de

interesse e um método para costurar esses elementos de forma a alcançar a similaridade com os *games*, o que resulta em uma linguagem a qual os indivíduos inseridos na cultura digital estão mais acostumados e, como resultado, conseguem alcançar essas metas de forma aparentemente mais eficiente e agradável. (Alves; Minho; Diniz, 2014).

A partir desses apontamentos, pode-se considerar que os elementos de jogos utilizados na gamificação estão alinhados com práticas pedagógicas cotidianas. É importante pontuar que essa combinação, quando bem aplicada, pode transformar o aprendizado em uma experiência mais significativa e motivadora.

Gamificação é o processo de tornar uma atividade mais parecida com um jogo" e "a combinação de vários componentes que impulsionam uma sequência de mecanismos desejados para desenvolver dinâmicas comportamentais interativas com a intenção de dar suporte a processos empresariais importantes³. (Werbach; Hunter, 2012).

No contexto do ensino de línguas estrangeiras, essas práticas também são essenciais para facilitar a aprendizagem de diversos aspectos relacionados às habilidades linguísticas: ouvir, falar, ler e escrever. Com uma abordagem correta, os jogos digitais podem ajudar adultos e crianças a aprenderem uma língua estrangeira.

Embora a distinção entre jogo e brincadeira seja um tema de debate, sua relevância no ambiente educacional é inegável, como evidenciado em diversos estudos acadêmicos, tanto no Brasil quanto no exterior, que exploram os fundamentos teóricos e as aplicações práticas desses recursos pedagógicos. Segundo Perez, Laus e Sanches (2020, p. 1), "no ensino de línguas estrangeiras, os jogos, as brincadeiras e as atividades lúdicas podem ainda favorecer a aprendizagem de aspectos linguísticos, funcionais e pragmáticos dessas línguas." O apontamento dos autores traz um fator importante na área da educação: os jogos digitais podem promover a aprendizagem de forma descontraída e eficaz, contribuindo para que haja compreensão do uso desses recursos pedagógicos nas aulas de línguas estrangeiras.

Almeida (2023, p. 6) apresenta um pensamento de extrema importância para esta pesquisa: "Não compreendemos o lúdico apenas como jogos e brincadeiras, apenas atividades de simulação, jogos de tabuleiro e jogos de *videogame*. O lúdico é compreendido, na realidade, como uma postura do professor frente ao ato de educar." Esse pensamento significa que o conceito de "lúdico" vai além de simplesmente jogos e brincadeiras; é uma maneira de conduzir o processo educativo de forma que seja envolvente, criativo e interativo, não menos importantes que outras formas de ensino. O foco está na postura do professor, que irá

³ Minha tradução de: *Gamification is "the process of making an activity more like a game" and "the combination of various components that drive a sequence of desired mechanisms to develop interactive behavioral dynamics with the intent of supporting key business processes"*. (Werbach, Hunter, 2012).

promover engajamento e participação dos alunos por meio de práticas pedagógicas que incorporam elementos lúdicos.

2.2 A aprendizagem nos jogos digitais na perspectiva de James Paul Gee

Para o embasamento teórico na área de jogos digitais, um dos autores mais proeminentes é o linguista aplicado James Paul Gee (Gee, 2003; 2004; 2005; 2009). A partir das pesquisas realizadas, e, em especial, em seu livro “*Why Video Games Are Good for Your Soul*” (2005), compreendi que tudo depende da forma e contexto em que são usados. Gee (2003, p. 21) defende que: “os jogos situam o significado em um contexto de uso. As pessoas aprendem novas ideias melhor quando vêm como elas se encaixam em um sistema maior e têm um propósito dentro desse sistema.”.

Outro conceito de jogos, a partir dos trabalhos de Gee (2003), em bons princípios de aprendizagem, é que os jogos são máquinas de ensino bem projetadas que permitem aos jogadores desenvolver estratégias para resolver problemas: “Os games frequentemente possuem diferentes níveis de dificuldade e muitos bons jogos permitem que os jogadores solucionem problemas de diferentes maneiras” (Gee, 2003, p. 4). Entendo que jogos digitais são modalidades de entretenimento eletrônico que engajam os jogadores por meio de dispositivos digitais, tais como computadores, consoles de *videogame*, *smartphones* e *tablets*. Essas experiências podem incluir uma vasta gama de gêneros, abrangendo desde jogos de ação, simulações e propostas educativas. Ao ingressar em um jogo online, ganhamos acesso ao seu universo virtual, composto por diversos elementos, como personagens, narrativas, histórias e jogadores. Assim como em qualquer *game*, existem regras específicas, além de outras características que tornam aquela experiência única, variando conforme o tipo e o gênero do jogo.

Avançando um pouco mais, destacamos princípios eficazes de aprendizagem nos quais os jogos são analisados para o processo de ensino e aprendizagem. Por esse aspecto, consideramos importante referenciar os estudos de Gee (2003; 2004; 2005; 2009) a respeito de seus estudos sobre *videogames* de qualidade, que incorporam princípios eficazes de aprendizagem, por pesquisas contemporâneas em Ciência Cognitiva, e os lista:

identidade; interação; produção; riscos; customização; agência; boa ordenação dos problemas; desafio e consolidação; “na hora certa” e “a pedido”; sentidos contextualizados; frustração prazerosa; pensamento sistêmico; exploração, pensamento lateral, revisão dos objetivos; ferramentas inteligentes e conhecimento distribuído; equipes transfuncionais e performance anterior à competência (Gee, 2009, p.1).

Gee (2003) identifica inicialmente 36 princípios de aprendizagem frequentemente observados em jogos bem elaborados, que, apesar de serem usados em contextos informais e não terem um objetivo pedagógico, facilitam a aprendizagem de maneira mais eficaz do que os jogos educativos e o ensino tradicional em sala de aula. Esses princípios sugerem que a aprendizagem ocorre dentro de um domínio semiótico, onde múltiplos sistemas semióticos (como imagens, palavras, símbolos, ações, entre outros elementos) interagem, permitindo que os jogadores ressignifiquem suas identidades.

Gee (2003, p. 13) argumenta que: “quando as pessoas estão aprendendo a jogar algum *videogame*, elas estão aprendendo um novo letramento”. De acordo com esse argumento, consideramos que os pequenos tutoriais traduzidos dentro dos jogos, traduzidos pela língua espanhola, são considerados fatores possivelmente determinantes para o processo de aprendizagem de uma língua. Nesse raciocínio, Gee (2023) compara o ato de jogar um *videogame*, com o processo de metodologia científica, no qual são criadas situações em que o jogador testa e re-testa uma estratégia várias vezes até chegar a um resultado.

De acordo com Gee (2009, p. 5):

bons jogos confrontam os jogadores nos níveis iniciais do jogo com problemas que são especificamente concebidos para permitir aos jogadores formar boas generalizações sobre o que funcionará bem mais tarde, quando enfrentarem problemas mais complexos. Muitas vezes, na verdade, os níveis iniciais de um jogo são, na verdade, tutoriais ocultos. O trabalho na ciência cognitiva mostrou que as pessoas precisam de ser apresentadas aos problemas numa ordem frutífera, obtendo problemas iniciais que estabeleçam boas generalizações para problemas posteriores. Se forem confrontados demasiado cedo com problemas demasiado complexos, muitas vezes apresentam soluções criativas, mas que acabam por resultar, não deve ser muito útil para trabalhar em outros problemas posteriormente [Elman 1993]. Bons jogos não fazem isso, mas ordenam os problemas de maneira útil.⁴

O autor destaca a relevância do design pedagógico nos jogos digitais, sublinhando como esses jogos podem promover a aprendizagem através de uma progressão cuidadosamente estruturada de desafios. A análise dessa citação revela diversos elementos fundamentais que contribuem para a eficácia dos jogos como ferramentas educacionais, assim como a importância de uma boa ordenação nos jogos, exemplificando os níveis em games, que ordenam a progressão dos jogadores. Esse fator é importante na estruturação do jogo, pois acompanha a progressão de cada jogador, permitindo que os designers ajustem a dificuldade de forma progressiva, equilibrando o nível de dificuldade para manter o jogador engajado e motivado.

⁴ Minha tradução igualmente as demais, retiradas do livro “*What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*”.

2.3 Elementos de jogos

Este trabalho também se fundamenta nos estudos de Marczewski (2018, *online*) sobre design de jogos e como os elementos de jogos podem ser aplicados para aumentar o engajamento das pessoas, a partir da análise sobre mecânica, dinâmica e elementos. Marczewski (2018, *online*) usa como uma de suas definições para mecânica: “Um conjunto distinto de regras que ditam o resultado das interações dentro do sistema. Elas têm uma entrada, um processo e uma saída.”⁵ Ele afirma que a dinâmica é: “A resposta do usuário às coleções dessas mecânicas”⁶, enquanto elementos são: “Partes dos jogos e conceitos não descritos como mecânica, dinâmica, estética etc.”⁷

Racilan (2019) também nos apresenta mais concepções de mecânica, dinâmica e elementos:

A **Mecânica** de jogos é planejada usando verbos de ação, ou seja, em um jogo sempre estamos fazendo algo, resolvendo um problema, que tem consequências para o sistema jogo ou para os outros jogadores. Ao ‘interagir’ com os ‘contextos’ do jogo, estamos ‘explorando’, ‘manipulando’, ‘habitando’ os ‘espaços’, ‘objetos’, ‘comportamentos’, que são algumas das ‘partes individuais’ que compõem o ‘conjunto de coisas’ que é o sistema jogo. Essas ‘partes individuais’ ou ‘conjunto de coisas’ que constituem o sistema jogo têm recebido nomes diferentes na literatura sobre jogos: **mecânicas**, **dinâmicas**, **elementos**, princípios, componentes, ideias são alguns deles. (Farber; 2015, p. 33 apud Racilan; 2019, p. 42).

Marczewski (2018, *online*), oferece exemplos sobre a distinção entre mecânica, dinâmica e elemento, que exemplificam como a gamificação pode ser aplicada de maneira eficaz:

Mecânica: Um conjunto distinto de regras que determinam o resultado de interações específicas dentro do jogo. Exemplo de jogo: Cavar blocos é a mecânica central [no *Minecraft*]. Criar coisas é outra mecânica. Exemplo de Gamificação: O mecanismo de arrastar e soltar no desafio de classificação da linha de tempo. O temporizador também é uma mecânica, como é o ato de virar cartas no jogo de memória.

Dinâmica: Os resultados emergentes das interações do jogador e do sistema com as mecânicas do jogo. Exemplo de jogo: A construção de uma fortaleza em *Minecraft* com amigos. Exemplo de Gamificação: O agrupamento de conhecimento na área de bate-papo para ajudar uns aos outros a completar os desafios.

Elemento: Partes dos jogos e conceitos não descritos como mecânica, dinâmica, estética etc. Exemplo de jogo: A personalização de um avatar de jogador no *Minecraft*. Batalhas de chefe em *Street Fighter 2*. Exemplo de Gamificação: Imagens e avatares do jogador personalizáveis. Desafios finais mais difíceis em um módulo.

⁵ Minha tradução de “*A distinct set of rules that dictate the outcome of interactions within the system. They have an input, a process and an output.*”.

⁶ Minha tradução de “*The emergent outcomes of player and system interactions with game mechanics.*”.

⁷ Minha tradução de “*Parts of the games and concepts not described as mechanics, dynamics, aesthetics etc.*”.

Tendo abordado o contexto das tecnologias digitais com foco em gamificação e em jogos, explorando propriedades de bons jogos, além dos conceitos de elementos, dinâmicas e mecânicas, encerro o embasamento teórico a ser mobilizado posteriormente. Passo a discorrer sobre os procedimentos metodológicos desta investigação na próxima seção.

3. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Esta pesquisa possui características de pesquisa documental. Ao analisar o termo “documental”, considero importante termos ciência da importância do documento escrito.

As capacidades de memória são limitadas e ninguém conseguiria pretender memorizar tudo. A memória pode também alterar lembranças, esquecer fatos importantes, ou deformar acontecimentos [...] o documento escrito constitui, portanto, uma fonte extremamente preciosa para todo pesquisador nas ciências sociais. O documento permite acrescentar a dimensão do tempo à compreensão do social. (Cellard, 2008, p. 297).

A citação enfatiza a capacidade limitada da memória humana, fazendo jus à compreensão incompleta de aspectos que, com o tempo, podem ser esquecidos ou distorcidos desde que o evento ocorreu, fazendo necessário termos um documento escrito com os relatos que registrem informações de maneira em que os eventos ocorrem ou ocorreram.

A pesquisa documental assemelha-se muito à pesquisa bibliográfica. A diferença essencial entre ambas está na natureza das fontes. Enquanto a pesquisa bibliográfica se utiliza fundamentalmente das contribuições dos diversos autores sobre determinado assunto, a pesquisa documental vale-se de materiais que não recebem ainda um tratamento analítico, ou que ainda podem ser reelaborados de acordo com os objetos da pesquisa [...] A pesquisa documental apresenta uma série de vantagens. Primeiramente, há que se considerar que os documentos constituem fonte rica e estável de dados. Como os documentos subsistem ao longo do tempo, tornam-se a mais importante fonte de dados em qualquer pesquisa de natureza histórica. (Gil, 2002, p. 45-46).

Vejamos alguns outros conceitos de análise documental: “A análise documental favorece a observação do processo de maturação ou de evolução de indivíduos, grupos, conceitos, conhecimentos, comportamentos, mentalidades, práticas, entre outros” (Cellard, 2008). Seguindo outro apontamento de Cellard (2008), “Uma pessoa que deseja empreender uma pesquisa documental deve, com o objetivo de constituir um corpus satisfatório, esgotar todas as pistas capazes de lhe fornecer informações interessantes”.

Em seu livro “*Pesquisa*”, Paiva (2024) nos explica que a pesquisa documental não se restringe apenas a arquivos públicos, como muitas vezes se pressupõe:

Quando se fala em pesquisa documental, naturalmente pensamos em arquivos públicos, mas, como lembram as autoras, documentos “podem ser encontrados em livros, revistas, correspondências, diários, noticiários de rádio, televisão, filmes, internet, produções iconográficas, testemunhos orais, entre tantas outras” (Paiva, 2024, p. 172).

Essa citação ressalta a variedade e diversidade de materiais que podem ser utilizados na investigação documental, oferecendo aos pesquisadores uma gama de possibilidades para a coleta e análise de dados. Assim, a pesquisa documental se apresenta como uma metodologia

versátil e essencial para o estudo de fenômenos que envolvem o registro histórico e cultural em múltiplas formas.

Consideramos o jogo digital como um tipo de documento, assim como filmes, músicas e outras materializações que não apenas em formato de texto escrito são presumidos como documento. Entendemos que os jogos digitais, documentos a serem utilizados para esta pesquisa, são dinâmicos em suas características além de suas mecânicas, dinâmicas e elementos. Primeiramente, foram selecionados 4 jogos digitais, sendo eles: *The Sims*, *Club Cooee*, *League of Legends* e *Roblox*, disponíveis tanto na versão *mobile* quanto para computadores; todos não considerados como jogos educacionais, mas analisados com elementos propícios para a aprendizagem de uma língua estrangeira, em especial o espanhol. Esses jogos serão apresentados ao fim desta seção.

A análise dos jogos se deu a partir dos conceitos de elementos, dinâmicas e mecânicas, e do modelo *RETAIN*, que incorpora tanto os elementos dos jogos quanto os aspectos de fantasia, proporcionando uma experiência de aprendizagem singular e significativa para os estudantes. Esse modelo foi estruturado a partir da palavra "*RETAIN*", em que cada letra representa um tópico a ser examinado. Segundo Souza, Oliveira e Santos (2018, p. 8), que analisaram jogos digitais e possibilidades para aprender a língua inglesa no ensino médio a partir do referido modelo, cada termo pode ser explicado com as definições a seguir:

Relevance (Relevância): Refere-se à importância do conteúdo presente no jogo, permitindo que o jogador integre ética e ensinamentos adquiridos durante o jogo à sua vida cotidiana.

Embedding (Incorporação): Responsável por unir a fantasia, jogabilidade e aprendizagem de maneira entrelaçada. A jogabilidade e a fantasia são elementos cruciais para que o jogador possa interagir de maneira significativa com o jogo e, conseqüentemente, aprender.

Transfer (Transferência): Indica que o jogador adquire conhecimentos durante o jogo que podem ser aplicados em outras situações, seja dentro do mesmo jogo ou em diferentes contextos. A transferência de conhecimento é exemplificada quando habilidades aprendidas em uma fase são utilizadas em fases subsequentes.

Adaptation (Adaptação): Refere-se ao aprofundamento da categoria de análise anterior. O jogador não apenas transfere conhecimento para diferentes fases do mesmo jogo, mas também para outros jogos ou contextos. Por exemplo, aprender comandos em um jogo de corrida pode ser aplicado a outros jogos do mesmo gênero.

Immersion (Imersão): Indica como o jogador se sente imerso no jogo devido ao engajamento profundo, chegando ao ponto de não prestar atenção ao que está ao seu redor. A imersão é gerada pelos elementos presentes no jogo.

Naturalization (Naturalização): Examina a autonomia do pensamento do jogador, permitindo que ele interprete o jogo da sua maneira e raciocine de forma autônoma. Esse aspecto promove o fluxo do pensamento e a exploração de ideias e opiniões do jogador.

QUADRO 1. RETAIN PARA CLASSIFICAÇÃO DE JOGOS EDUCACIONAIS

	0	1	2	3
Relevância PESO 1	História cria pouco estímulo para a aprendizagem, gera pouco interesse.	História cria interesse, mas limitado; elementos pedagógicos vagamente definidos.	Conteúdo didático específico, cria interesse.	Relevante para os jogadores, propicia desafios interessantes.
Embedding (Incorporação) PESO 3	Momentos de ensinar interrompem o fluxo do jogo; sem foco interativo	Elementos didáticos estão presentes, mas não estão integrados; conteúdo está fora do jogo.	Provê experiências com conteúdos específicos do currículo; desafios intelectuais levam ao interesse de terminar o jogo.	Envolve o jogador de forma que esse considere mudança de comportamento, conteúdo educacional está imbricado na história.
Transferência PESO 5	Não mostra evidências de que conhecimento construído em um nível possa ser aproveitado em outro.	Oferece níveis de desafio e dicas (<i>3d cues, popups</i>) que facilitam a transferência de conhecimento nos eventos didáticos.	Jogadores progredem nos níveis, solução de problemas é requerida para subir de níveis, e <i>gameplay</i> é transferido para outras situações.	Inclui experiências de vida real que premiam aquisição de conhecimento pós jogo. Oportunidade de ensinar outros jogadores.
Adaptação PESO 4	A informação não é estruturada de uma forma que possa ser pelo menos parcialmente compreendida pelo aluno.	Novo conteúdo é sequenciado com base no princípio da dissonância cognitiva em que jogadores precisam interpretar eventos comparar com o que já sabem.	A instrução é projetada para incentivar o jogador a ir além da informação dada e descobrir conceitos novos sobre o assunto.	Torna o aprendizado um processo ativo e participativo no qual os autores constroem novas ideias baseadas em seu conhecimento prévio.
Imersão PESO 2	Não oferece <i>feedback</i> formativo, pouca oportunidade de participação ativa.	Elementos de jogo não estão diretamente envolvidos com o foco didático, mas não impedem ou competem com elementos pedagógicos.	Requer que o jogador esteja envolvido cognitivamente, fisicamente, psicologicamente e emocionalmente no contexto do jogo.	Apresenta oportunidade para ação recíproca e participação ativa. Apresenta tanto o ambiente como a oportunidade para a criação de crenças.
Naturalização PESO 6	Apresenta pouca oportunidade para o domínio dos fatos ou de uma habilidade particular. O conteúdo alvo	A repetição é incentivada a ajudar na retenção e a corrigir as deficiências.	Encoraja a síntese de vários elementos e a compreensão de que quando uma habilidade é aprendida leva à aquisição de elementos posteriores.	Faz com que os jogadores sejam conscientes do conteúdo aprendido de forma que se tornem usuários eficientes do

	raramente é revisitado.			conhecimento adquirido.
--	----------------------------	--	--	----------------------------

Fonte: ORIGINAL DE GUNTER; TRADUZIDO POR: SOUZA; OLIVEIRA E SANTOS (2018).

É necessário explicar, considerando que a avaliação *RETAIN* apresenta pontuação numérica para os diferentes critérios, como visto no quadro acima, que esta é uma pesquisa qualitativa e não quantitativa. A avaliação numérica será utilizada para ancorar minha interpretação das características dos quatro jogos analisados e não com o rigor estatístico pelo qual se caracteriza uma pesquisa quantitativa. Por se tratar de um processo de exploração dos jogos e posterior elaboração de impressões sobre suas características, defendemos que seja uma pesquisa qualitativa.

Conforme apresentado na seção de fundamentação, a análise dos jogos digitais incluirá suas classificações em mecânica, dinâmica e elementos, seguindo os estudos de Marczewski (2018, *online*). Segundo o autor, essas três categorias são distintas e desempenham papéis diferentes nos jogos. A mecânica envolve um conjunto específico de regras que governam os resultados das interações no ambiente do jogo, determinando como os eventos se desenrolam a partir dessas interações. A dinâmica, por sua vez, refere-se aos efeitos e comportamentos que surgem das interações entre o jogador e o sistema, baseados nas mecânicas definidas. Já os elementos são partes constitutivas dos jogos que não se encaixam diretamente nas categorias de mecânica, dinâmica ou estética, abrangendo aspectos diversos que compõem a experiência de jogo. Essa distinção ajudará a entender melhor a estrutura dos jogos e a forma como diferentes componentes contribuem para a experiência interativa.

A escolha dos jogos analisados nessa pesquisa se deu a partir de minha afinidade como pesquisadora *gamer*, em relação a cada um dos jogos, sendo eles: *The Sims*, *Club Cooee*, *League of Legends* e *Roblox*. A partir da minha vista como jogadora *gamer*, foram observados os elementos de jogos presentes nessa pesquisa.

A partir das leituras realizadas de Marczewski (2018, *online*), relacionadas aos elementos de jogos, recorri aos jogos aos quais gostaria que fizessem parte de minha pesquisa e analisei cada elemento a partir das características de elementos de jogos segundo Marczewski (2018, *online*) e da minha experiência como jogadora em cada um dos jogos, ou seja, eu como pesquisadora precisei jogar todos os jogos para realizar as análises da minha pesquisa.

4. CONHECENDO OS JOGOS DIGITAIS

Apresentarei brevemente informações dos jogos analisados nesta pesquisa e seus gêneros, a fim de proporcionar uma melhor compreensão do objeto de estudo desta pesquisa:

4.1 *The Sims*

The Sims é um jogo de simulação da vida real, no qual o jogador pode criar seu personagem virtual e controlar todos os seus movimentos, inclusive a vida desse personagem dentro do *game*. O jogador deve se atentar às suas necessidades básicas e às atividades diárias do personagem. De acordo com a *Wikipedia*, o primeiro jogo da série, *The Sims*, foi lançado em 4 de fevereiro de 2000.

Figura 1. MORADIA EM *THE SIMS*



Fonte: LicentieShop.

Na figura 1⁸, é ilustrada uma moradia de um *Sim* (nome dado a cada personagem criado pelo usuário), composta por vários elementos visuais, incluindo uma grande gama de móveis, objetos e decoração.

⁸ Disponível em: <https://www.licentie-shop.com/product/ea/de-sims-4/>.

Figura 2. PERSONALIZAÇÃO DE PERSONAGEM EM *THE SIMS*



Fonte: TechTudo.

Na figura 2^o, temos o painel de personalização do *Sim*, onde o usuário pode personalizar seu personagem com várias opções de vestimentas, acessórios, sapatos e a estética do avatar.

Figura 3. PAINEL DE NECESSIDADES EM *THE SIMS*



Fonte: Simspedia.

Na figura 3¹⁰, temos a barra de necessidades do personagem do usuário, um mecanismo que envolve um conjunto de regras que determinam como o *Sim* reage a condições como fome e sono, as quais o jogador precisa monitorar e gerenciar.

Figura 4. INTERAÇÃO EM *THE SIMS*



Fonte: Answers HQ.

Na figura 4¹¹, temos como exemplo, a simulação da vida real, onde o jogo oferece possibilidades de interações entre os jogadores.

Figura 5. CASAMENTO EM *THE SIMS*



¹⁰ Disponível em: https://sims.fandom.com/es/wiki/Necesidades?file=Panel_de_Nesesidades.JPG.

¹¹

Disponível

em:

<https://answers.ea.com/t5/Otros-juegos-de-Los-Sims/No-puedo-interactuar-con-otros-sims-con-la-banera-de-hidromasaje/m-p/6905230>.

Fonte: Eletronic Arts.

Na figura 5¹², temos a simulação de um casamento, onde dois *Sims* estão se casando, o jogo permite que, com o passar do tempo entre um *Sim* interagindo com outro *Sim*, quando atingido certo nível de intimidade, um *Sim* possa propor um noivado e, a partir disso, realizar uma cerimônia de casamento.

Figura 6. MODO DE CONSTRUÇÃO EM *THE SIMS*



Fonte: TechTudo.

Na figura 6¹³, temos o exemplo de um móvel no modo de construção, onde o jogador está estruturando o item. Nesse modo é possível adicionar itens na casa, retirar objetos e mover elementos dentro do ambiente.

Figura 7. ESCOLHA DE IDIOMA EM *THE SIMS*

¹² Disponível em: <https://www.ea.com/pt-br/news/my-wedding-stories-february-8th-2022>.

¹³

Disponível

em:

<https://www.techtudo.com.br/noticias/2014/09/sims-4-aprenda-construir-casas-no-famoso-game-de-simulacao.ghml>.



Fonte: Reddit.

Na figura 7¹⁴, temos a tela de opções de idioma para alterar dentro do jogo, assim como a possibilidade de alterar volume e as opções de notificações.

4.2 Club Cooee

Club Cooee é um jogo do gênero simulação social, que simula a vida real com opções de personalização de avatares, quartos, móveis e roupas, além de contar com desafios diários e missões que oferecem recompensas. Os jogadores podem interagir entre si, visitar salas de amigos, participar de festas e outras ocasiões.

Figura 8. MOJIS EM CLUB COOEE



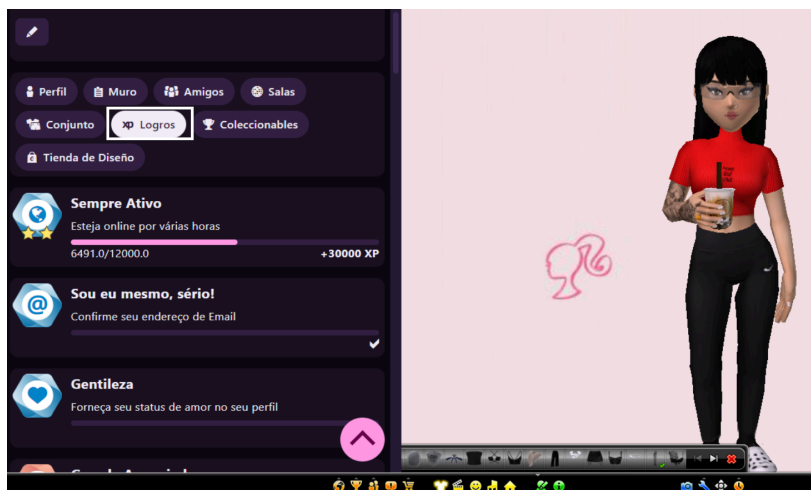
Fonte: ClubCooeePT.

Os “*mojis*”, mais conhecidos por *emojis* dentro do *game*, possibilitam aos jogadores interagirem de forma a simular uma interação real dentro do jogo, permitindo ações como

¹⁴ Disponível em: <https://images.app.goo.gl/SAdsCNqZgfENcCCF8>.

abraço, beijo, dança e amizade entre os jogadores. Na figura 8¹⁵, temos como exemplo dois usuários interagindo com o *moji* “abraço”.

Figura 9. MURAL DE DESAFIOS E MISSÕES EM *CLUB COOEE*



Fonte: elaborada pela autora.

Na figura 9, temos como exemplo o painel de desafios e missões disponíveis dentro do jogo para os usuários. Cada desafio completado gera uma recompensa aos jogadores.

Figura 10. DESIGN DE OBJETOS EM *CLUB COOEE*



Fonte: elaborada pela autora.

Na figura 10, temos como exemplo a tela da opção de edição de *design* dentro do jogo, onde os jogadores podem fazer *upload* de seus desenhos e criar um *design* personalizado de roupas, sapatos e etc, para seu personagem.

¹⁵ Disponível em: <https://pt.clubcooe.com/updates/show/68055170>.

Figura 11. CRIE SEU *DESIGN* EM *CLUB COOEE*



Fonte: elaborada pela autora.

Na figura 11, temos como exemplo a tela de edição de *design*, onde os jogadores podem fazer *upload* do seu desenho ou fazer ajustes a partir de seus arquivos anexados, criando assim suas obras de arte, disponível para visualização de todos os outros usuários no jogo, quando vestidas ou exibidas.

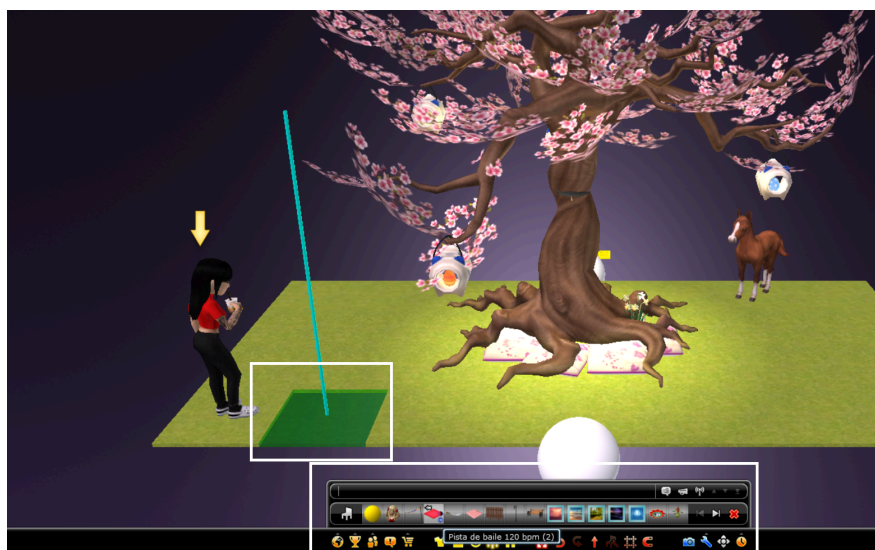
Figura 12. PERSONALIZE O AVATAR EM *CLUB COOEE*



Fonte: elaborada pela autora.

Na figura 12, temos como exemplo as opções de personalização do personagem no *game*, onde o usuário pode escolher entre cor dos olhos, cabelo, boca, sobrancelhas e etc.

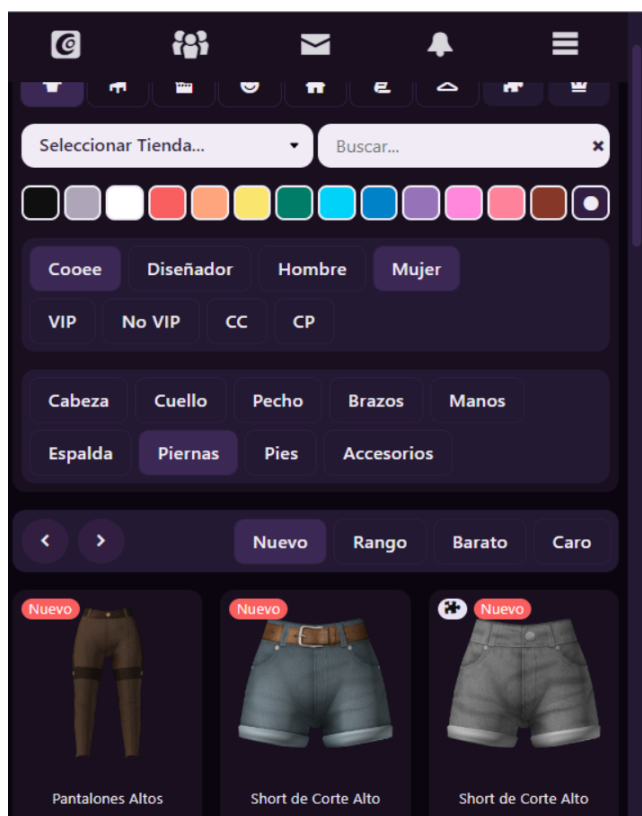
Figura 13. MODO DE CONSTRUÇÃO EM *CLUB COOEE*



Fonte: elaborada pela autora.

Na figura 13, temos como exemplo o modo de construção no *game*. Nesse modo, o usuário pode mover, adicionar e retirar itens da sua sala.

Figura 14. LOJA EM *CLUB COOEE*



Fonte: elaborada pela autora.

Na figura 14, temos como exemplo a exibição da “loja” dentro do *game*, com opções de compras de vestimentas, móveis, salas, *pets*, animações etc.

4.3 *League of Legends*

League of Legends é um jogo do gênero *multiplayer online battle arena*, um dos jogos mais famosos, onde duas equipes de cinco jogadores competem entre si em busca da vitória de uma partida. O *game* permite que seus usuários pratiquem a escuta, leitura, fala e escrita utilizando os recursos do jogo, que atualmente disponibiliza uma variedade de traduções para seus jogadores.

Figura 15. COMBATE EM *LEAGUE OF LEGENDS*



Fonte: tecmundo.

A figura 15¹⁶ demonstra os campeões dos dois times, cujas equipes são formadas por 5x5 jogadores, combatendo entre si. Pode-se identificar, na imagem à esquerda, o time azul, com 2 jogadores juntos na linha de frente, contra 3 jogadores do time vermelho, também em defesa de seu time.

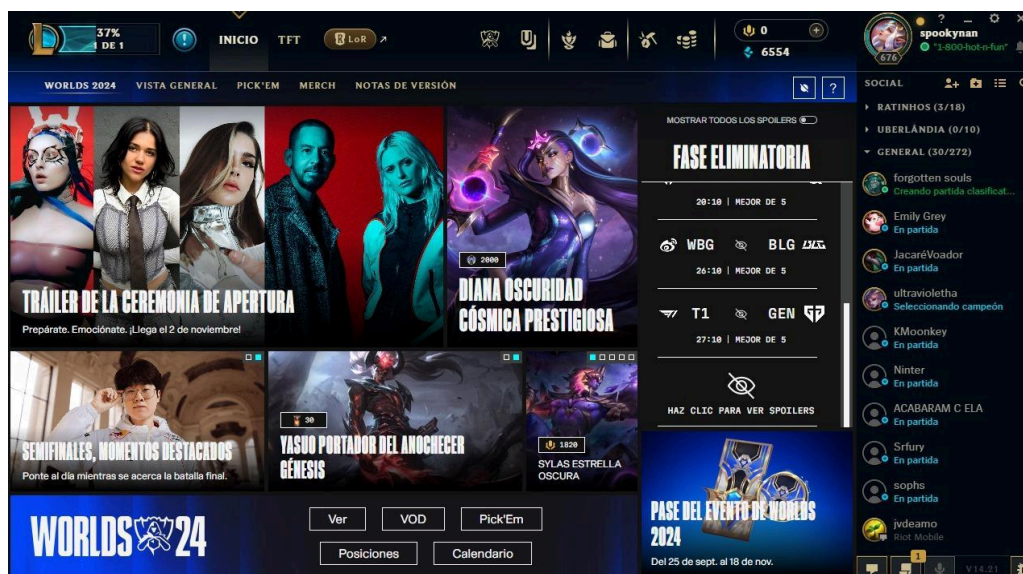
Figura 16. INÍCIO *LEAGUE OF LEGENDS*

¹⁶

Disponível

em:

<https://www.tecmundo.com.br/voxel/214642-league-of-legends-wild-rift-veja-comparacao-grafica-mobile-vs-pc.htm>.



Fonte: elaborada pela autora.

Na figura 16, temos como exemplo a tela de início, demonstrada após o *login* no *game*. No canto da tela, é possível visualizar a lista de amigos conectados ou não do usuário.

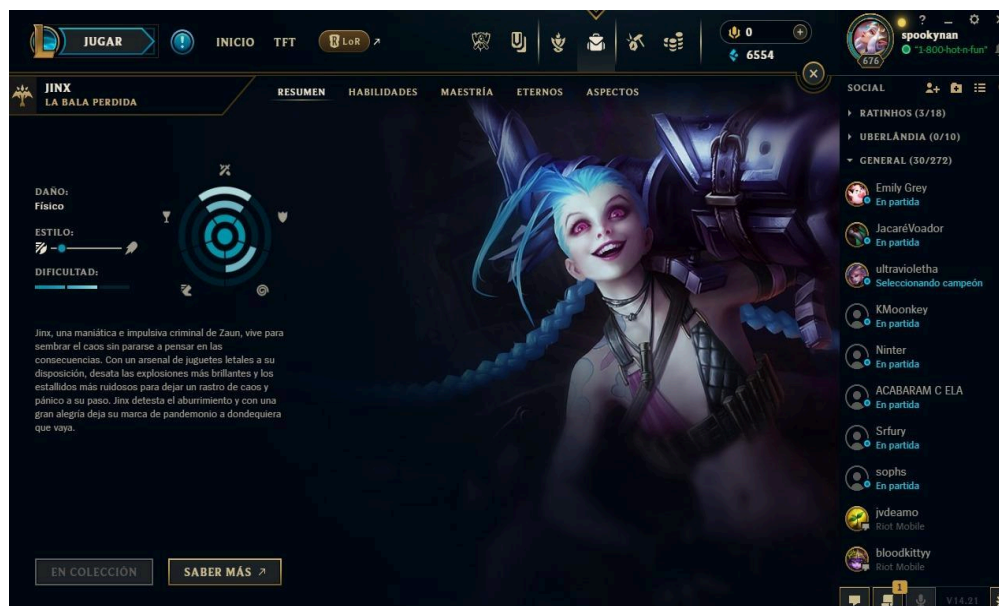
Figura 17. NOTAS DE VERSÃO *LEAGUE OF LEGENDS*



Fonte: elaborada pela autora.

Na figura 17, temos como exemplo a tela da nota de atualização de uma nova versão do *game*. Conforme surgem atualizações, o *game* oferece uma nota detalhando o que foi alterado no jogo, para seus jogadores.

Figura 18. JINX



Fonte: elaborada pela autora.

Na figura 18, temos como exemplo a tela de resumo da personagem “Jinx”, onde, de maneira resumida, é apresentado um pouco sobre a personagem, incluindo informações sobre suas habilidades, pontos de maestria do usuário com a personagem e outros detalhes. Todos os campeões do jogo possuem essas informações disponíveis.

Figura 19. AHRI



Fonte: elaborada pela autora.

Na figura 19, temos como exemplo a tela exibida após o jogador aceitar entrar em uma partida, onde ele escolherá seu campeão, suas habilidades e feitiços que deseja utilizar naquela partida. Na figura 19, o exemplo escolhido foi a campeã “Ahri”.

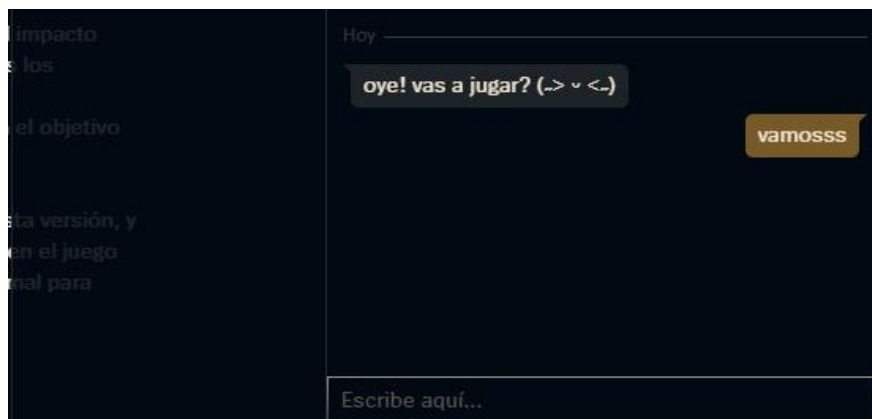
Figura 20. *CHAT LEAGUE OF LEGENDS.*



Fonte: elaborada pela autora.

Na figura 20, temos como exemplo o *chat*, que fica no canto esquerdo da tela do *game*, após começar a partida. Nesse *chat* os jogadores podem se comunicar e também receber avisos sobre a partida conforme os acontecimentos vão surgindo.

Figura 21. *INTERAÇÃO EM LEAGUE OF LEGENDS*



Fonte: elaborada pela autora.

Na figura 21, temos como exemplo o recurso de *chat* do jogo, onde os usuários podem se comunicar. O *chat* é controlado e censura linguagem inapropriada.

4.4 Roblox

Roblox possui o gênero criação de jogos e, atualmente, é uma das maiores plataformas de jogos *online*. Onde os seus usuários podem criar jogos MMO (jogo multijogador massivo *online*) e *sandbox*, que permite aos jogadores desenvolverem seus próprios mundos virtuais, chamados de “experiências” ou “*places*”. Esses mundos, frequentemente baseados em conceitos de mundo aberto, são multiplataforma e focados em simulação. O jogo permite que milhares de jogadores possam interagir entre si e explorar as criações uns dos outros.

Dentro do jogo existem atividades como jogos interativos, onde os jogadores podem escolher o seu favorito para jogar, sendo que cada um desses jogos tem temáticas diferentes e uma possibilidade de vocabulário para seus jogadores aprenderem.

Figura 22. ROBLOX

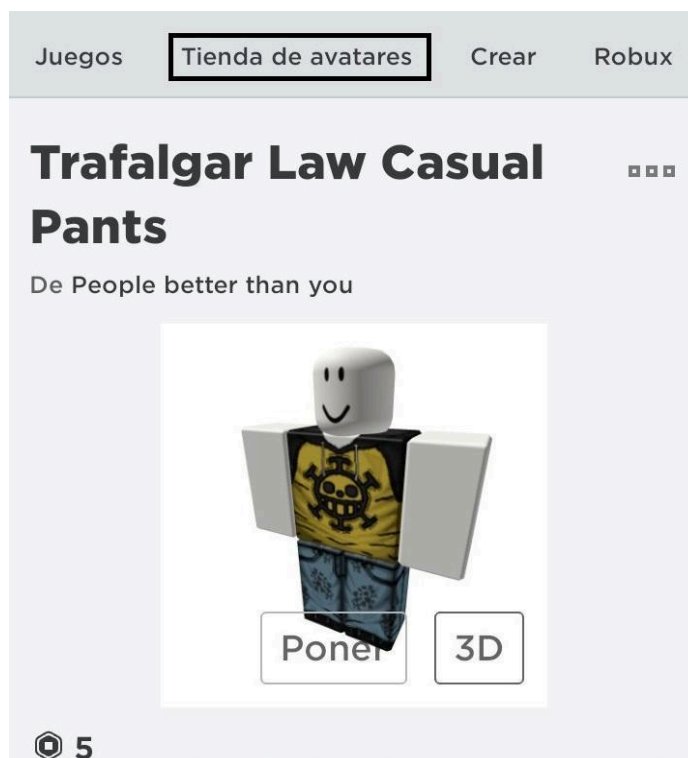


Fonte: mobile time.

Na figura 22¹⁷, temos uma imagem ilustrativa do *game*, contendo alguns diferentes tipos de personagens do jogo.

¹⁷ Disponível em: <https://www.mobiletime.com.br/noticias/04/10/2024/roblox-brasil/>.

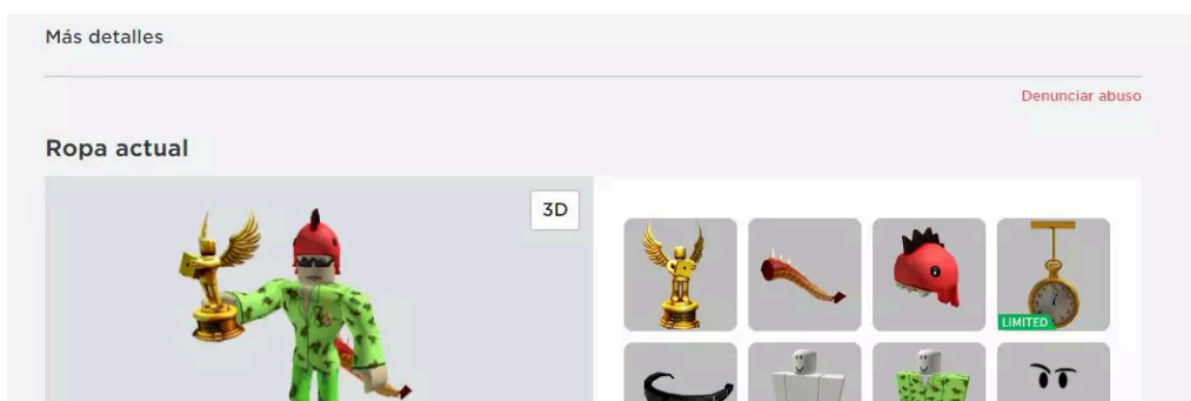
Figura 23. LOJA EM ROBLOX



Fonte: x.com.

Na figura 23¹⁸, temos como exemplo a exibição da loja de avatares dentro do jogo, com a possibilidade de compra de *designs* criados por outros membros da comunidade.

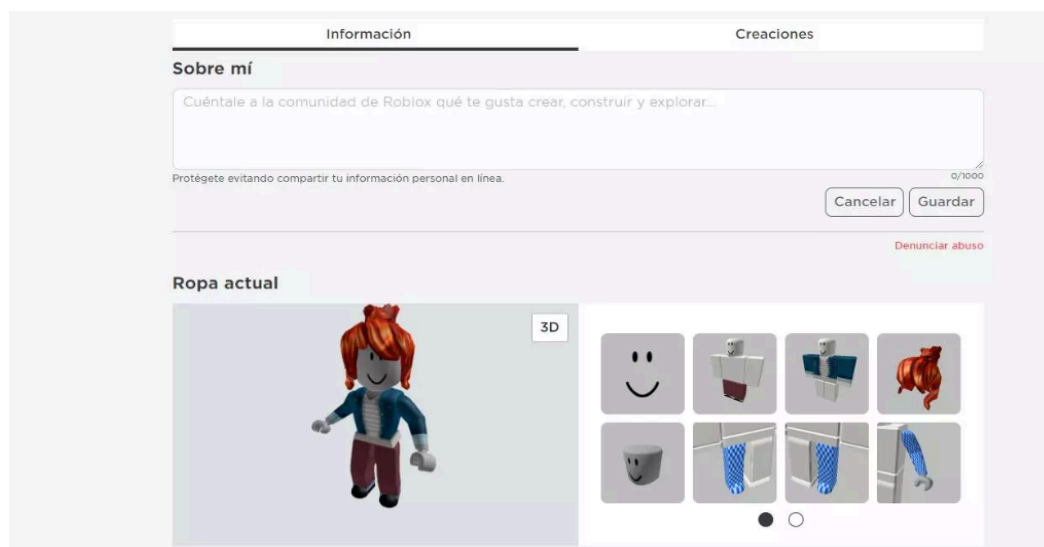
Figura 24. ROUPA ATUAL EM ROBLOX



Fonte: adslzone.net.

Figura 25. SOBRE MIM, EM ROBLOX

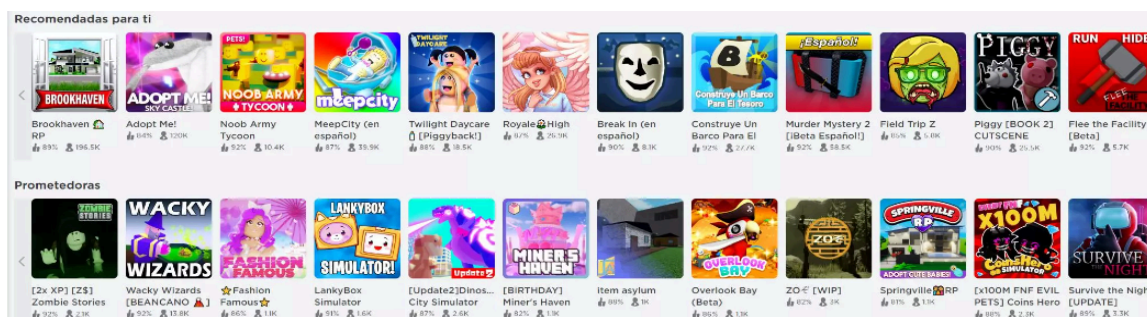
¹⁸ Disponível em: <https://x.com/kon0acda/status/1295670870271242242>.



Fonte: adslzone.net.

Nas figuras 24 e 25¹⁹, temos como exemplo a tela de informações sobre o usuário. Cada membro tem seu perfil dentro do jogo, podendo visualizar, nessa seção, frases ou textos que descrevam o seu perfil, além de, ter acesso a informações como os itens que aquele jogador está utilizando no momento.

Figura 26. RECOMENDAÇÕES DE JOGOS EM ROBLOX



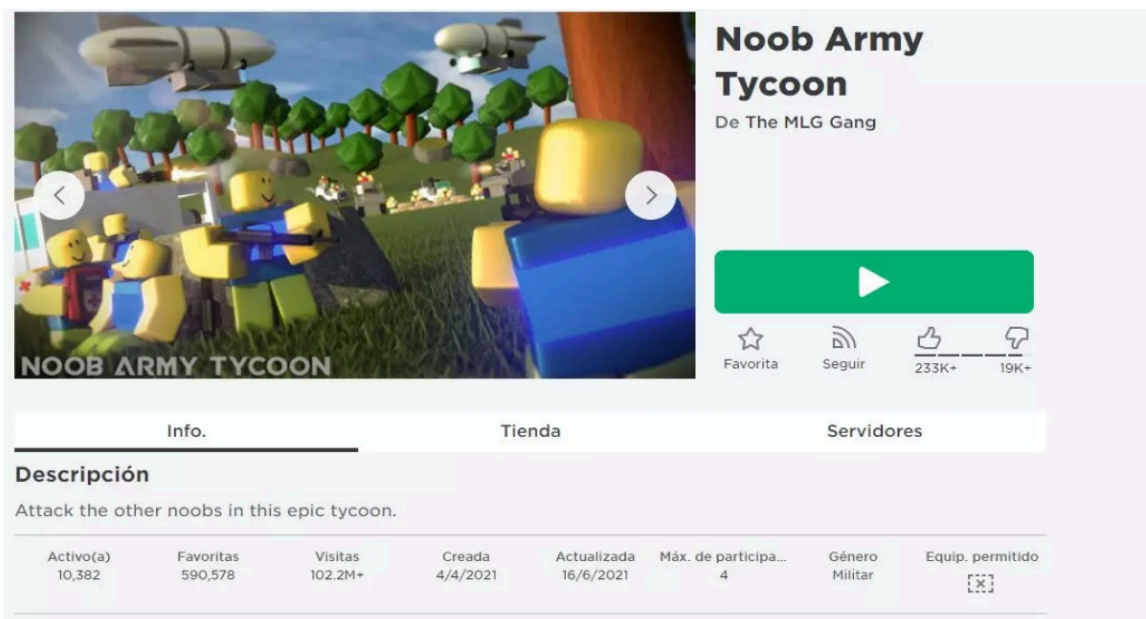
Fonte: adslzone.net.

Na figura 26²⁰, temos como exemplo a tela de recomendações de jogos dentro do game, onde aparecem diversas opções de jogos de diversos gêneros, criados por diferentes jogadores da comunidade.

Figura 27. NOOB ARMY TYCOON

¹⁹ Disponíveis em: <https://www.adslzone.net/reportajes/videojuegos/que-es-roblox/>

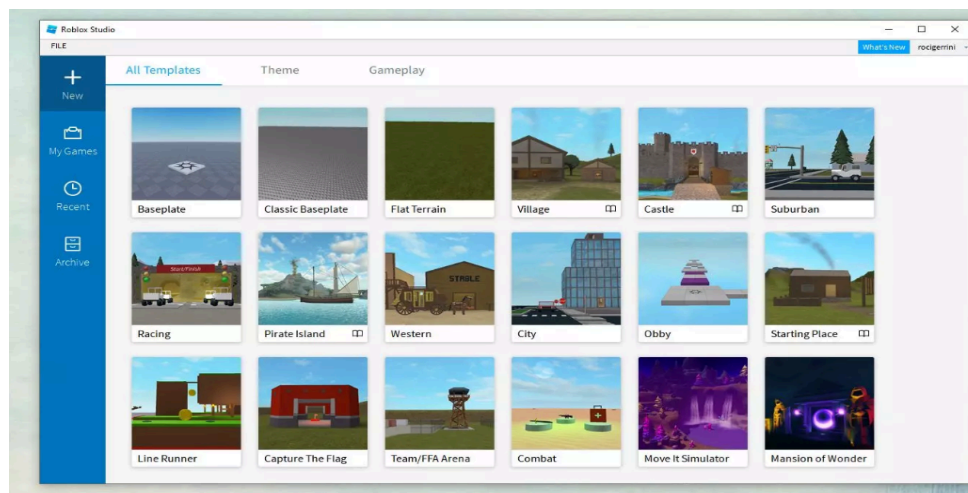
²⁰ Disponível em: <https://www.adslzone.net/reportajes/videojuegos/que-es-roblox/>.



Fonte: adslzone.net.

Na figura 27²¹, temos como exemplo a capa de uma sala de um membro qualquer do jogo, onde consta descrição da sala, os servidores aos quais ela está conectada, quantidade de “likes” e “dislikes” deixados por outros jogadores, configurando um verdadeiro anúncio.

Figura 28. ROBLOX STUDIO



Fonte: adslzone.net.

Na figura 28²², temos como exemplo a tela do *Roblox Studio*, onde o usuário pode criar seus *templates* de salas de acordo com sua criatividade e gosto.

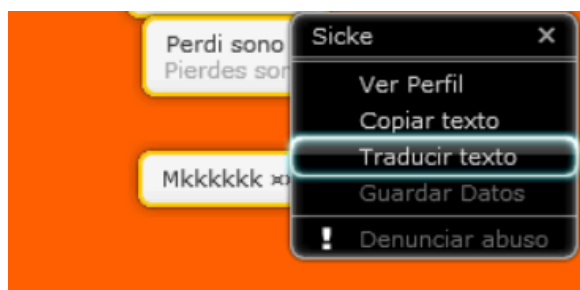
²¹ Disponível em: <https://www.adslzone.net/reportajes/videojuegos/que-es-roblox/>.

²² Disponível em: <https://www.adslzone.net/reportajes/videojuegos/que-es-roblox/>.

Roblox é reconhecido como uma plataforma de entretenimento, mas também por seu grande valor educacional. O jogo propõe aos seus usuários a construção e o desenvolvimento de estruturas complexas, além de incentivar a resolução de problemas dentro do *game*. Nas figuras 27 e 28, temos como exemplo salas de jogos disponíveis para a criação de jogos pelos usuários da plataforma, podendo ser eles educativos. O objetivo é que as crianças aprendam de maneira mais eficaz ao se envolverem diretamente em atividades de criação, especialmente quando esse aprendizado ocorre em uma comunidade colaborativa. *Roblox* vai além de um jogo divertido: é uma ferramenta educativa que estimula a criatividade, o planejamento e a construção ativa de seus jogadores.

Todos os jogos listados possuem a língua espanhola como opção de escolha para os seus usuários. Com a mudança do idioma para o espanhol, um dos fatores que tem o potencial de promover a aprendizagem de uma nova língua estrangeira é que grande parte dos elementos dos jogos — animações, móveis, lugares, diálogos etc. — são traduzidos. Além disso, existem elementos autorais criados para cada jogo, que não possuem traduções. Vejamos nos exemplos abaixo:

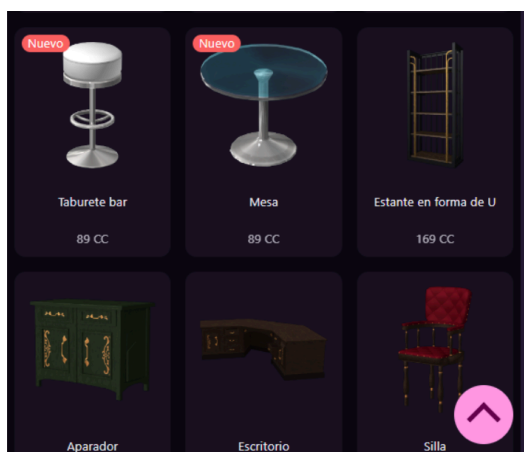
Figura 29. DIÁLOGOS TRADUZIDOS EM *CLUB COOEE*



Fonte : da autora.

A figura 29 é a captura da opção de ‘tradução’ no jogo *Club Cooee*. Utilizado para traduzir diálogos entre os jogadores.

Figura. 30 - MÓVEIS TRADUZIDOS EM *CLUB COOEE*



Fonte: da autora.

A figura 30 é a captura da loja no jogo *Club Cooee*, na seção de móveis.

Figura 31. - ANIMAÇÕES TRADUZIDAS EM CLUB COOEE



Fonte: da autora.

A figura 31, representa os ‘mojis’ do *game*, relacionados a interação com outro jogador.

O fato da tradução desses elementos estarem disponíveis, juntamente com o conhecimento prévio do usuário, favorece a assimilação de palavras e ajuda na adaptação à língua estrangeira.

Apesar de não terem finalidade educacional, os jogos podem ser ferramentas utilizadas no contexto escolar, uma vez que oferecem uma variedade de elementos que podem ser explorados, inclusive nas aulas de língua espanhola, em atividades de produção de textos orais e escritos, a partir do desenrolar das ações e pelo próprio contexto do mundo *gamer*. Isso pode ser feito a partir das situações que ocorrem no jogo e do contexto criado no mundo

gamer. Para aplicar isso em uma proposta didática, é necessário planejar cuidadosamente as atividades, adaptando os jogos ao processo de ensino da língua espanhola.

5. IDENTIFICAÇÃO DE ELEMENTOS E PONTUAÇÃO DOS JOGOS DIGITAIS

Nesta seção, primeiramente, socializo características dos jogos digitais *The Sims*; *Club Cooee*; *League of Legends* e *Roblox*, com base nas distinções entre mecânica, dinâmica e elemento. Na sequência, apresento o quadro com a pontuação de cada jogo por categoria, em nota simples, seguida da nota com peso e da nota total, conforme o modelo *RETAIN*. Em seguida, justifico de maneira geral as considerações para a atribuição da pontuação de cada jogo, levando em conta a natureza e os objetivos de cada um. Ressalto que cada letra representa uma nota de 0 a 3, com base no que é proporcionado pelo jogo ao usuário. Ao final da análise, a somatória de todas as notas determina a classificação do jogo.

5.1 *The Sims*

Mecânica:

Exemplo de jogo: O sistema permite que o jogador controle a vida de seu *Sim* (seu personagem no jogo).

Exemplo de Gamificação: O mecanismo de necessidades do avatar, os *Sims* têm suas necessidades diárias como fome e sono.

Dinâmica:

Exemplo de jogo: Interagir com outros *Sims*.

Exemplo de Gamificação: O *Sims* pode se casar.

Elemento:

Exemplo de jogo: A personalização de um *Sim*.

Exemplo de Gamificação: Personalização de casas de acordo com o estilo do jogador.

Em *The Sims*, as mecânicas estão presentes na gestão das necessidades dos *Sims*, como fome e sono, incentivando o jogador a cuidar de seus avatares como se fossem pessoas reais. As dinâmicas manifestam-se nas interações sociais, como a possibilidade de os *Sims* se casarem, criando um vínculo emocional e social para o jogador. Já os elementos do jogo incluem a personalização do personagem e das casas, permitindo que o jogador expresse sua individualidade e estilo, o que proporciona uma experiência mais personalizada e envolvente.

Quadro 2 – Score obtido pelo *The Sims* para a avaliação no modelo *RETAIN*.

Critério	Peso	Nota 0-3	Total
Relevância	1	3	$1 \times 3 = 3$
Incorporação	3	3	$3 \times 3 = 9$
Transferência	5	2	$5 \times 2 = 10$
Adaptação	4	2	$4 \times 2 = 8$
Imersão	2	3	$2 \times 3 = 6$
Naturalização	6	3	$6 \times 3 = 18$
TOTAL			54

Fonte: Elaborado pela pesquisadora (2024), seguindo o Modelo RETAIN para a classificação de jogos educacionais (Gunter; Kenny; Vick, 2008).

De acordo com as diretrizes de Gunter, Kenny e Vick (2008), a pontuação obtida pelo jogo está apresentada no Quadro 2. O jogo *The Sims* demonstra uma forte relevância, pois permite simular situações do cotidiano, incorporando elementos éticos e sociais que os jogadores podem aplicar na vida real, como a simulação de atividades diárias. A incorporação entre jogabilidade e fantasia é significativa, com um foco claro em aprendizado, como o gerenciamento de recursos e planejamento de vida. Em termos de transferência, as habilidades adquiridas, como resolução de problemas e administração, são úteis em diferentes contextos, embora menos aplicáveis em outros jogos com dinâmicas muito distintas. No critério de adaptação, o conhecimento é aplicável em outros simuladores, mas não de forma ampla. A imersão é um ponto forte, proporcionando uma experiência envolvente devido à personalização e ao controle do jogador sobre o ambiente. O jogo permite um elevado nível de naturalização, com os jogadores tendo a liberdade de criar e interpretar situações à sua maneira, de modo personalizado.

5.2 Club Cooee

Mecânica:

Exemplo de jogo: Missões diárias, como ganho de pontos diários a cada acesso.

Exemplo de Gamificação: Criar roupas personalizadas.

Dinâmica:

Exemplo de jogo: A construção de um quarto com os amigos.

Exemplo de Gamificação: O agrupamento de conhecimento na área de bate-papo, para ajudar uns aos outros a construir uma casa para um amigo.

Elemento:

Exemplo de jogo: A personalização de um avatar 3D.

Exemplo de Gamificação: Imagens, avatares e roupas do jogador personalizáveis.

Em *Club Cooee*, as mecânicas estão presentes nas missões diárias e na criação de roupas personalizadas, incentivando a participação ativa e regular do usuário. As dinâmicas se refletem na construção de quartos e na colaboração entre amigos, fortalecendo o senso de comunidade, que é o objetivo principal do *game*. Os elementos do jogo, como a personalização de avatares e roupas, permitem que o jogador projete sua própria identidade no ambiente virtual, aumentando a imersão e o engajamento no *game*.

Quadro 3 – score obtido pelo *Club Cooee* para a avaliação no modelo *RETAIN*.

Critério	Peso	Nota 0-3	Total
Relevância	1	2	$1 \times 2 = 2$
Incorporação	3	2	$3 \times 2 = 6$
Transferência	5	1	$5 \times 1 = 5$
Adaptação	4	1	$4 \times 1 = 4$
Imersão	2	2	$2 \times 2 = 4$
Naturalização	6	2	$6 \times 2 = 12$
TOTAL			33

Fonte: Elaborado pela pesquisadora (2024), seguindo o Modelo *RETAIN* para a classificação de jogos educacionais (Gunter; Kenny; Vick, 2008).

De acordo com as diretrizes de Gunter, Kenny e Vick (2008), a pontuação obtida pelo jogo está apresentada no Quadro 3. *Club Cooee* apresenta uma relevância moderada, com ênfase nas interações sociais que são aplicáveis ao cotidiano, embora o foco principal seja a comunicação entre os usuários. A incorporação entre jogabilidade e fantasia é limitada, já que o jogo não possui um objetivo educacional claro, mas ainda possibilita interações sociais significativas. A transferência de habilidades para outros jogos ou situações é restrita, pois as competências desenvolvidas são mais voltadas para a socialização online. O critério de

adaptação também é limitado, uma vez que as habilidades adquiridas não são amplamente aplicáveis a outros tipos de jogos. O nível de imersão é moderado, principalmente por conta das interações sociais no ambiente virtual. A naturalização oferece certa liberdade de expressão e autonomia, mas dentro de um contexto social limitado onde regras são estabelecidas.

5.3 *League of Legends*

Mecânica:

Exemplo de jogo: Destruir torres é a mecânica central.

Exemplo de Gamificação: O mecanismo de rotação dentro do jogo, uma movimentação estratégica pelo mapa para ganhar vantagem em objetivos ou abates dentro do jogo.

Dinâmica:

Exemplo de jogo: A vitória de uma partida em *League of Legends* com amigos.

Exemplo de Gamificação: O agrupamento de conhecimento na área de bate-papo para ajudar uns aos outros a destruir o *nexus* e ganhar o jogo.

Elemento:

Exemplo de jogo: A escolha de um personagem bruxo.

Exemplo de Gamificação: Campeões com diversas versões de *skins*.

Em *League of Legends*, as mecânicas são representadas pela destruição de torres e pelo sistema de rotação no mapa, que exigem planejamento estratégico e incentivam a habilidade tática dos jogadores. As dinâmicas surgem no trabalho em equipe e nas vitórias coletivas, promovendo uma experiência cooperativa, ou seja, em equipe. Os elementos, como a escolha de campeões e suas *skins*, oferecem personalização visual e reforçam a identidade do jogador no jogo, o que fortalece o vínculo com o campeão escolhido.

Quadro 4 – *score* obtido pelo *League of Legends* para a avaliação no modelo *RETAIN*.

Critério	Peso	Nota 0-3	Total
Relevância	1	2	1x2 = 2
Incorporação	3	3	3x3 = 9
Transferência	5	3	5x3 = 15

Adaptação	4	3	$4 \times 3 = 12$
Imersão	2	3	$2 \times 3 = 6$
Naturalização	6	2	$6 \times 3 = 18$
TOTAL			62

Fonte: Elaborado pela pesquisadora (2024), seguindo o Modelo RETAIN para a classificação de jogos educacionais (Gunter; Kenny; Vick, 2008).

De acordo com as diretrizes de Gunter, Kenny e Vick (2008), a pontuação obtida pelo jogo está apresentada no Quadro 4. *League of Legends* possui uma relevância moderada em termos de aplicação à vida real, mas é eficaz para desenvolver habilidades como trabalho em equipe e estratégia. A incorporação é um ponto forte, pois combina aprendizagem estratégica com jogabilidade intensa, onde a fantasia do jogo está envolvida com os elementos educativos. A transferência de habilidades, como a coordenação e a estratégia, é alta, podendo ser aplicada em outros jogos ou em situações que exijam planejamento e execução sob pressão. O jogo se destaca em adaptação, pois o conhecimento adquirido nas partidas pode ser aproveitado em diferentes modos de jogo e até em jogos similares. A imersão é intensa devido à natureza das ações em tempo real e à necessidade de concentração. Embora o raciocínio estratégico seja estimulado, o nível de naturalização é um pouco mais limitado, pois a criação de conteúdo pelo jogador é menor.

5.4 Roblox

Mecânica:

Exemplo de jogo: Criar salas e jogos personalizados.

Exemplo de Gamificação: O mecanismo de moedas nomeado *Robux*, para fazer compras dentro do jogo.

Dinâmica:

Exemplo de jogo: A construção de uma pista de uma escola no *Roblox*.

Exemplo de Gamificação: Recompensas por completar desafios dentro do jogo.

Elemento:

Exemplo de jogo: A personalização de um avatar no *Roblox*.

Exemplo de Gamificação: Avatares e itens pessoais como roupas personalizadas por seus usuários.

Em *Roblox*, as mecânicas se manifestam na criação de salas e no uso de *Robux*, o que incentiva a criatividade e a participação econômica no jogo. As dinâmicas envolvem a construção de espaços, como pistas de corrida, escolas e a recompensa por completar desafios, promovendo a cooperação e o progresso pessoal. Os elementos do jogo, incluindo a personalização de avatares e itens, oferecem ao jogador a liberdade de expressar sua individualidade e aprimorar sua conexão com o ambiente virtual, incentivando o engajamento diário no *game*.

Quadro 5 – *score* obtido pelo *Roblox* para a avaliação no modelo *RETAIN*.

Critério	Peso	Nota 0-3	Total
Relevância	1	3	$1 \times 3 = 3$
Incorporação	3	3	$3 \times 3 = 9$
Transferência	5	3	$5 \times 3 = 15$
Adaptação	4	3	$4 \times 3 = 12$
Imersão	2	3	$2 \times 3 = 6$
Naturalização	6	3	$6 \times 3 = 18$
TOTAL			63

Fonte: Elaborado pela pesquisadora (2024), seguindo o Modelo RETAIN para a classificação de jogos educacionais (Gunter; Kenny; Vick, 2008).

De acordo com as diretrizes de Gunter, Kenny e Vick (2008), a pontuação obtida pelo jogo está apresentada na Tabela 2, ganhando ênfase na obtenção total de acordo com o modelo. *Roblox* é um dos jogos que mais se alinha com o modelo *RETAIN* em todos os aspectos. Sua relevância é nítida, especialmente em contextos educativos, permitindo que os jogadores criem conteúdos que podem ser aplicados fora do jogo. A incorporação entre aprendizado, jogabilidade e fantasia é alta, especialmente porque os jogos são muitas vezes criados pelos próprios usuários, integrando diversas habilidades na criação de cada um. A transferência é marcante, com conhecimentos adquiridos em um jogo podendo ser utilizados em outros meios/contextos ou jogos na plataforma. A adaptação é um ponto forte, pois a estrutura de *Roblox* permite que as habilidades aprendidas sejam facilmente aplicadas em uma

variedade de jogos. A imersão é alta devido à vasta gama de jogos e ambientes disponíveis no *game*, que envolvem o jogador em experiências diversificadas. A naturalização estimula a criatividade e o pensamento autônomo dos usuários, permitindo que os jogadores criem e explorem suas próprias ideias.

A partir do modelo *RETAIN*, foi obtido as seguintes pontuações para cada jogo:

Figura 32. PONTUAÇÃO DOS JOGOS A PARTIR DO *RETAIN*



Fonte: da autora.

The Sims tem forte relevância e incorporação. Em termos de transferência as habilidades adquiridas, são úteis em diferentes contextos, embora menos aplicáveis em outros jogos. No critério de adaptação, o conhecimento é aplicável em outros simuladores, mas não de forma ampla. A imersão e naturalização são pontos fortes.

Club Coee tem uma relevância moderada. A incorporação entre jogabilidade e fantasia é limitada. A transferência de habilidades para outros jogos ou situações é restrita. A adaptação também é limitada e o nível de imersão moderado. A naturalização oferece certa liberdade, mas dentro de um contexto social limitado.

Em *League of Legends* sua relevância é moderada. A incorporação é um ponto forte, pois combina aprendizagem estratégica com jogabilidade intensa. A transferência de habilidades é alta. O jogo se destaca em adaptação. A imersão é intensa. O nível de naturalização é mais limitado, pois a criação de conteúdo pelo jogador é menor.

Em *Roblox* sua relevância é nítida, especialmente em contextos educativos. A incorporação e transferência é alta. A adaptação é um ponto forte. A imersão é alta devido à vasta gama de jogos e ambientes disponíveis no *game*. A naturalização é alta devido o estímulo de criatividade e o pensamento autônomo dos usuários.

6. OS JOGOS DIGITAIS E A APRENDIZAGEM DA LÍNGUA ESPANHOLA

A partir da vista sistematizada nos jogos digitais selecionados nesta pesquisa, foram identificadas tanto possibilidades quanto limitações para a aprendizagem do ensino de língua espanhola.

Dentre as possibilidades, embora não sejam jogos considerados como educacionais, foram identificados o desenvolvimento de vocabulário, expressão, criação, narrativa e interação entre *The Sims*, *Club Cooee*, *League of Legends* e *Roblox*.

Em princípio, dentre *The Sims*, *Club Cooee*, *League of Legends* e *Roblox*, todos os seus usuários têm a possibilidade de escolha de personagem. Essa ação faz com que os jogadores interajam com descrições de itens, roupas, sapatos, partes do corpo e, em um deles, até habilidades de campeões, como em *League of Legends*, possibilitando um contexto ficcional de uso da língua.

A partir de *The Sims*, a mecânica em que os jogadores devem atender às necessidades do personagem (como comer, dormir, tomar banho, dançar, beber entre outras) faz com que o jogador adquira conhecimentos básicos de vocabulário a partir do jogo no idioma escolhido, como por exemplo as tarefas diárias em *The Sims*. Além disso, a narrativa do jogo possibilita a aprendizagem do idioma a partir de interações de forma natural e descontraída. O jogo permite a simulação de interações similares às da vida real, por exemplo, participar de um casamento, ter filhos, cuidar de animais, trabalhar, fazer amizades, gerenciar os recursos financeiros, vivenciar imprevistos como um incêndio, buscar soluções para problemas, utilizar a criatividade, entre outras situações. Todas essas experiências possibilitam ao usuário aprender e ser exposto a uma gama de vocabulário de cotidiano.

Em *Club Cooee*, com o objetivo do jogo focado na comunicação, o *game* possibilita a interação por meio de diálogos reais entre seus usuários. O *chat* no jogo permite que o jogador se conecte com pessoas de outros países, expandindo suas habilidades conversacionais e enriquecendo seu vocabulário. Além disso, o jogo oferece uma ampla gama de elementos, como, por exemplo, móveis, animações, acessórios, vestimentas, cargos, entre outros.

A partir da mecânica central de *League of Legends*, com seu trabalho em equipe, o jogador é apresentado a termos estratégicos dentro do *game*. Ou seja, o jogo permite que o usuário abranja seu vocabulário em termos específicos do jogo, por exemplo, vocabulário relacionado a “ataque” em espanhol, como os termos ‘*velocidad de ataque*’, ‘*daño de ataque*’ o que auxilia na ampliação do vocabulário do usuário. O *game* também estimula o usuário a

montar estratégias, já que a partida ocorre entre dois times rivais, o que exige trabalho em equipe entre os participantes do time. A comunicação e o planejamento em tempo real são essenciais nesse processo. Outra possibilidade oferecida no *game* é a capacitação de habilidades de resposta rápida, já que as partidas são em tempo real e os jogadores precisam tomar decisões rápidas, o que exige concentração entre os usuários.

A partir do uso da criatividade dos usuários em *Roblox*, personalizando suas salas e criando outros jogos dentro do *game*, é possível expandir o vocabulário em espanhol, permitindo aos jogadores expressar ideias e criar narrativas a partir desses elementos presentes nas salas. Um exemplo disso é a descrição dos itens presentes nas suas salas, fazendo com que o jogador estimule seu vocabulário. Por exemplo, o jogador pode descrever os objetos de sua sala como *'en mi sala hay un sofá amarillo'*.

Dentre as limitações para a aprendizagem de língua espanhola nesses jogos, foram encontrados a falta de enfoque didático, vocabulário restrito, interação social limitada entre os jogadores e a ausência de interação por meio de recurso de voz.

Em *League of Legends*, a aprendizagem do vocabulário, embora proveitosa, é bastante relacionada ao jogo, ou seja, é um vocabulário restrito. Isso pode significar que o ensino de uma língua estrangeira a partir desse contexto não seja tão amplo, nem tão significativo em situações cotidianas. No jogo, os jogadores não encontrarão narrativas e contextos que sejam aplicáveis no seu cotidiano.

No jogo *The Sims*, a aprendizagem a partir do vocabulário também não é muito abrangente, ou seja, um vocabulário limitado. O jogo se limita em interações de rotina, como as necessidades diárias do *Sim*, o que pode significar que o nível de ensino não seja tão complexo para a aprendizagem de uma língua estrangeira. Outra limitação no *game* é a escassez de interação em tempo real entre os jogadores, o que é insuficiente para o ensino de uma língua estrangeira, já que as interações no jogo são programadas. Ou seja, os jogadores não conseguem conversar e interagir em tempo real com outros jogadores.

Em *Club Cooee*, podemos encontrar mais limitações para a aprendizagem de uma língua estrangeira em comparação com os outros jogos. Como o objetivo do jogo é manter uma comunidade, o nível de conteúdo voltado para o ensino de línguas é limitado. O jogo não possui algo semelhante a uma estrutura para aprendizagem de línguas como no *Roblox*, onde o usuário pode acessar facilmente uma 'escola' dentro do *game* e usar o jogo a seu favor para a aprendizagem. Em *Club Cooee*, os mecanismos como elementos para agregar no vocabulário do usuário, como os itens da loja do jogo, móveis de casa, vestimentas, entre

outros, estão disponíveis no jogo. No entanto, é necessário o interesse do usuário em utilizá-los para a aprendizagem.

Em *Roblox*, os jogadores também sofrem com limitações nas interações. Embora o jogo permita a opção de *chat* liberada, isso se limita ao fato de que nem todos os jogos dentro do *game* oferecem possibilidade de interação, como em partidas de corridas, onde a comunicação tende a se limitar a instruções e comandos rápidos, voltados ao desempenho do *game*.

Dentre os jogos *The Sims*, *Club Cooee*, *League of Legends* e *Roblox*, o recurso de *chat* por voz — ou seja, a possibilidade de conversar por áudio dentro do jogo — está disponível apenas em *League of Legends*, para equipes formadas entre ‘amigos’. O jogo permite que você interaja por voz com pessoas de sua equipe pré-formada, ou seja, amigos ou amigos de amigos, não sendo possível esse recurso com desconhecidos, por exemplo, usuários do time adversário. Já em *Roblox*, o recurso de voz está disponível apenas para jogadores acima de 13 anos de idade, que permite o recurso de voz para jogadores próximos um ao outro. Em *The Sims* e *Club Cooee*, os *chats* são restritos a texto. Outro aspecto a ser considerado entre as limitações nos jogos com opções de *chat* disponível é que a comunicação geralmente é informal, com muitas abreviações, uso de gírias locais e erros ortográficos, o que pode gerar certa dificuldade na compreensão do espanhol.

7. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Percebi, a partir desta pesquisa, que o uso de jogos para o processo de ensino e aprendizagem de língua espanhola pode contribuir, se adaptados para a prática do idioma, embora não sejam explicitamente classificados como jogos educacionais. Embora os jogos sejam uma ferramenta tecnológica, ainda assim dependem de um planejamento estratégico para sua integração na aprendizagem da língua espanhola. Percebe-se também que com a análise dos quatro jogos digitais a partir do modelo *RETAIN*, consegui explorar o potencial desses jogos para a aprendizagem da língua espanhola, e também identificar os elementos presentes nesses jogos, bem como suas dinâmicas e mecânicas, além de discutir as potencialidades e as limitações desses jogos para a aprendizagem de espanhol.

A partir da minha trajetória no desenvolvimento desta pesquisa, observei que existe uma gama de aspectos a serem considerados para a aprendizagem de uma língua a partir de jogos digitais, aspectos esses mencionados no modelo *RETAIN* explicado na metodologia desta pesquisa. Sendo assim, é necessário muito mais do que uma simples troca de idioma nos *games*. A partir dos alcances desta pesquisa, foi possível perceber possibilidades e limitações que os jogos enfrentam no aspecto de aprendizagem. Com base nessas análises, acredito que os dados obtidos serão relevantes para futuros professores e professoras em formação interessados na pesquisa com jogos digitais. A análise realizada pode ampliar a visão dos possíveis interessados nessa pesquisa, direcionando para o rumo da atual pesquisa, além de gerar a idéia de implementação de jogos digitais para a aprendizagem de línguas, explorar novas ferramentas pedagógicas, incorporar o uso de tecnologias e de apresentar uma estrutura para avaliar o potencial educativo de qualquer jogo, sendo ela o modelo *RETAIN*, e compreender tanto os benefícios quanto às limitações do uso de jogos no ensino.

A partir das limitações encontradas na pesquisa, entendi que há fatores que podem influenciar na eficácia da aprendizagem da língua estrangeira, já que o foco principal está em competências relacionadas a cada jogo, ou seja, dentro do jogo, e não em linguagem, uma vez que não são jogos do gênero educativo. Sendo assim, os jogos analisados possuem pouco conteúdo linguístico. Para que esses jogos sejam utilizados de maneira mais eficaz na aprendizagem, seria necessário realizar adaptações e um planejamento adequado, como por exemplo, planejar atividades que aproveitem os elementos dos jogos com base nos objetivos de aprendizagem. Exemplos de adaptações que podem ser feitas são a criação de desafios onde o jogador precise compreender e usar o espanhol para progredir de nível ou etapa, incentivo a comunicação em espanhol, principalmente nos jogos com recurso de voz,

integração de ferramentas de aprendizagem de idioma e etc, adaptações que, ainda sim, manteriam a diversão e imersão dos jogadores.

A partir desta pesquisa, eu, como pesquisadora e *gamer* interessada em jogos digitais e em formação na área de espanhol, percebo que, por maior que seja meu interesse em *games*, o uso desses para a aprendizagem de línguas é um ato que deve ser acompanhado de um cuidadoso planejamento para alcançar o êxito em uma aprendizagem eficaz da língua. Por um lado, entendo que os jogos digitais não educativos podem ser utilizados para a aprendizagem da língua espanhola de maneira autônoma por parte dos estudantes, para uma aprendizagem incidental da língua. Por outro lado, compreendo que esses jogos digitais comerciais podem ser mobilizados em sala de aula, desde que os professores adaptem seu uso para o contexto de ensino e aprendizagem.

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, H. **O lúdico como motivador: análise de materiais didáticos de língua espanhola para adultos**. 2023. 42 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Letras Espanhol) – Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia, 2023.
- ALVES, F. ***Gamification: Como criar experiências de aprendizagem engajadora um guia completo do conceito à prática***. 2. ed. ver. e ampl. São Paulo, DVS editora, 2015. Acesso em 05/10/2024.
- ALVES, L. R. G; Minho, M. R. S. & Diniz, M. V. C. **Gamificação: diálogos com a educação**. In: Gamificação na Educação. Pimenta Cultural: São Paulo, 2014. Acesso em 05/10/2024.
- CELLARD, A. **A análise documental**. In: POUPART, J. *et al.* A pesquisa qualitativa: enfoques epistemológicos e metodológicos. Petrópolis: Vozes, 2008.
- GEE, J. P. **Bons video games e boa aprendizagem**. Bons video games e boa aprendizagem, [s. l.], 22 maio 2009. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/perspectiva/article/view/2175-795X.2009v27n1p167/14515>. Acesso em: 25 nov. 2023.
- GEE, J. P. ***What video games have to teach us about learning and literacy***. *Comput. Entertain.*, v. 1, n. 1, p. 20, outubro 2003. Disponível em: <https://doi.org/10.1145/950566.950595>. Acesso em: 20 jul. 2024.
- GEE, J. P. ***What video games have to teach us about learning and literacy***. Nova York: Palgrave Macmillan, 2004.
- GEE, J. P. ***Why Video Games Are Good for Your Soul***. New York: Common Courage Press, 2005.
- GIL, A. C. 1946. **Como elaborar projetos de pesquisa**. Antonio Carlos Gil. - 4. ed. - São Paulo: Atlas, 2002 . Bibliografia. ISBN 85-224-3169-8.
- GUNTER, G. A.; KENNY, R. F.; VICK, E. H. ***Taking educational games seriously: using the RETAIN model to design endogenous fantasy into standalone educational games***. *Education Tech Research Dev.*, v. 56, n. 5-6, p. 511-537, 2008.
- MARCZEWSKI, A. ***Defining game mechanics in a gamification context***. Internet, janeiro 2018a. Disponível em: <https://www.gamified.uk/2018/01/24/defining-game-mechanics-gamification-context/>. Acesso em: 20 jul. 2024.
- MARCZEWSKI, A. ***What is the best gamification framework?*** Internet, 14 fev. 2018b. Disponível em: <https://www.gamified.uk/2018/02/14/best-gamification-framework/>. Acesso em: 20 jul. 2024.

PEREZ, R.; LAUS, C.; SANCHES, G. **Estudos sobre jogos, brincadeiras e atividades lúdicas na sala de aula de língua estrangeira**. Perspectiva, Florianópolis, v. 38, n. 2, p. 01-04, abr./jun. 2020. Disponível em: https://periodicos.ufsc.br/index.php/perspectiva/article/view/73952/pdf_1. Acesso em: 20 ago. 2024.

PRENSKY, M. **Aprendizagem baseada em jogos digitais: UMA NOVA ESPERANÇA PARA O ENSINO FORMAL E OS TREINAMENTOS CENTRADOS NO APRENDIZ**. São Paulo, 2012. Disponível em: <https://edisciplinas.usp.br/mod/resource/view.php?id=2523370&forceview=1>. Acesso em: 5 out. 2024.

RACILAN, M. **Jogos digitais, tecnologias móveis e aprendizagem de línguas: uma avaliação dos elementos de jogos em dispositivos móveis**. 2019. Tese (Doutorado) - Centro Federal de Educação Tecnológica de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2019.

SANTANA, A. G. L. A.; SOUZA, V. V. S. **Integrando o jogo digital *trace effects* no processo de aprendizagem de inglês: uma pesquisa narrativa**. Revista Iniciação & Formação Docente, Uberaba, MG, v. 7, n. 4, p. XXX-XXX, 2020. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/348773270_Integrando_o_jogo_digital_trace_effects_no_processo_de_aprendizagem_de_ingles_uma_pesquisa_narrativa. Acesso em: 10 ago. 2023.

SILVA, A. L.; SOUZA, V. V. S. **Pesquisa narrativa sobre mulheres jogadoras: uma história interrompida e uma história incentivada**. Revista Tecnologias Educacionais em Rede (ReTER), [S. l.], v. 3, n. 1, p. e4/01-19, 2022. Disponível em: <https://periodicos.ufsm.br/reter/article/view/68155>. Acesso em: 10 ago. 2023.

SOUZA, V. V. S. **Jogo limpo na construção do currículo de aprendizagem de inglês?** Perspectiva, [S. l.], v. 38, n. 2, p. 1-22, 2020. DOI: 10.5007/2175-795X.2020.e65962. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/perspectiva/article/view/2175-795X.2020.e65962>. Acesso em: 20 jul. 2024.

SOUZA, V. V. S.; OLIVEIRA, M. A.; SANTOS, V. J. V. F. **Jogos Digitais e Possibilidades para Aprender a Língua Inglesa no Ensino Médio**. Travessias Interativas, v. 8, n. 15, 2018. Disponível em: <https://seer.ufs.br/index.php/Travessias/article/view/8886/7064>. Acesso em: 20 jul. 2024.

WERBACH, K.; HUNTER, D. **For the win**. Philadelphia: Wharton, 2012.