

JOGOS DIGITAIS: APRENDIZADO DO VOCABULÁRIO EM LÍNGUA INGLESA

Leaci Martins da Silva Sousa¹

Ivanir da Costa Alves²

Jeromice Moreira da Silva³

RESUMO: O presente artigo tem como objetivo verificar a importância dos jogos digitais como fator importante na motivação dos alunos para a aprendizagem do idioma, bem como um recurso de fundamentação e implementação do vocabulário em Língua Inglesa. Especificam-se que os jogos digitais emergiram como ferramentas essenciais no ensino de línguas estrangeiras. A integração desses jogos como complemento à sala de aula, destinada a fortalecer os conceitos aprendidos, está rapidamente se tornando uma prática generalizada em todo o mundo. Nesse âmbito, visando compreender esse procedimento, o presente trabalho se assinalar-se por ser bibliográfico, desenvolvido a partir de materiais como artigos, livros, revistas e monografias já pesquisadas, estudos que teve como objetivo gerar reflexões relevantes sobre o tema. Destaca-se que os elementos visuais atrativos, as narrativas envolventes e as adaptações ao nível de habilidade do aprendiz convertem o jogo em uma ferramenta eficaz. Além disso, essa abordagem promove um ambiente de aprendizado mais informal, uma vez que o jogo está no centro das atenções, com o aprendizado sendo incorporado de forma natural. Nesse método pedagógico, os alunos assimilam vocabulário, expressões e estabelecem conexões, atribuindo significado ao enredo dos jogos digitais, os quais frequentemente são apresentados em Língua Inglesa. O processo de enriquecimento do vocabulário da Língua Inglesa não apenas proporciona prazer, mas também fomenta a construção de significado por meio da interação entre palavras e imagens. Os jogos oferecem vastas oportunidades que, ao serem devidamente exploradas e analisadas, têm o potencial de ampliar suas contribuições educacionais, tornando-se ferramentas eficazes no ensino do inglês como língua estrangeira.

2257

Palavras-chave: Língua Inglesa. Vocabulário. Importância. Contribuições educacionais.

ABSTRACT: This article aims to verify the importance of digital games as an important factor in motivating students to learn the language, as a resource for the foundation and implementation of vocabulary in English. I specifically know that digital games have emerged as essential tools not in teaching foreign languages. The integration of these games as a complement to the classroom, aimed at strengthening the concepts learned, is quickly becoming a widespread practice throughout the world. Nesse scope, aiming to understand this procedure, the present work is assinalar-se for being bibliographic, developed from materials such as articles, books, magazines and monographs already researched, studies whose objective is to generate relevant reflections on the topic. It is highlighted that the attractive visual elements, the immersive narratives and the adaptations to the skill level of the learner convert the game into an effective tool. Além disso, this approach promotes a more informal learning environment, once the game is out of the center of attention, as the learner is incorporated naturally. Nesse pedagogical method, the students assimilate vocabulary, expressões and establish connections, attributing meaning to the entanglement of two digital games, which are frequently presented in the English language. The English vocabulary enrichment process not only provides meaning, but also encourages the construction of meaning through the interaction between words and images. The games offer vast opportunities that, if carefully explored and analysed, have the potential to expand their educational contributions, becoming effective tools in the teaching of English as a foreign language.

Keywords: English Language. Vocabulary. Importance. Educational contributions.

¹Mestranda em Ciências da Educação pela Universidad Del Sol – UNADES – Paraguai – PY.

²Mestranda em Ciências da Educação pela Universidad Del Sol – UNADES – Paraguai – PY.

³Doutora em Ciências da Educação pela Universidad Del Sol – UNADES – Paraguai – PY.

I. INTRODUÇÃO

Os jogos digitais têm uma ampla gama de aplicações que cativam tanto crianças quanto adolescentes. Suas características são essenciais para manter o interesse dos alunos, que buscam compreender e aprimorar seu desempenho global enquanto jogam. Além de sua utilidade prática, muitos desses jogos podem ser utilizados como ferramentas de ensino da língua inglesa, já que fornecem informações que auxiliam no desenvolvimento linguístico dos estudantes que os jogam.

Partindo do pressuposto de que o ensino de Inglês muitas vezes enfrenta restrições de tempo, o aprofundamento de conteúdos nem sempre é viável. No entanto, aproveitar o tempo limitado em sala de aula para abordar os temas de maneira lúdica pode ser uma estratégia eficaz para auxiliar os alunos no desenvolvimento da língua estrangeira. Ao adotar uma abordagem dinâmica que mantenha a atenção dos alunos e os envolva por meio de atividades de entretenimento, adaptadas à complexidade do desempenho da turma, os professores podem utilizar os jogos digitais como uma valiosa ferramenta de ensino. Isso não apenas proporciona aos alunos uma experiência mais envolvente, mas também abre possibilidades para correlações entre a língua estrangeira e diversas áreas do conhecimento.

A abordagem do aprendizado do vocabulário no Ensino de Língua Inglesa através de jogos digitais foi selecionada em resposta às discussões em curso sobre a urgência de renovar as práticas pedagógicas. A necessidade de adotar métodos e estratégias que promovam o ensino ativo tem sido enfatizada, visando direcionar o processo de aprendizagem para o protagonismo do estudante.

A decisão de utilizar jogos digitais para enriquecer e fortalecer o vocabulário é fundamentada na constatação de que os avanços tecnológicos presentes na sociedade contemporânea abriram novas oportunidades para a Educação e a mediação pedagógica. Essa abordagem reconhece que o uso de jogos digitais capitaliza experiências prévias dos alunos em contextos extraescolares, oferecendo uma maneira familiar e envolvente de repensar e aplicar o processo de ensino e aprendizagem.

A Tecnologia da Informação e Comunicação, juntamente com os objetos digitais de aprendizagem, a interatividade e a conectividade que permeiam a vida cotidiana, têm provocado uma série de transformações em todos os setores da sociedade. Uma dessas mudanças significativas diz respeito à forma como os estudantes acessam, analisam, refletem, contextualizam e absorvem informações. Esse novo perfil de estudante, agora presente no ambiente escolar, demanda dos educadores uma adaptação constante, que vai

além da simples mediação dos conteúdos curriculares; requer uma revisão dos métodos e estratégias de ensino e aprendizagem. Nesse contexto, entre as diversas ferramentas digitais disponíveis para professores e alunos, os jogos digitais emergem como recursos indispensáveis. Cada jogo, em sua essência, incorpora elementos lúdicos que não apenas entretêm, mas também engajam os estudantes de maneira única. Assim, a diversão não é apenas tolerada, mas reconhecida como um componente essencial da educação, como defendido por Prensky (2007).

Nesse contexto, considerando o impacto significativo dos jogos digitais, este estudo tem como objetivo evidenciar as contribuições desses jogos no processo de aprendizagem do vocabulário, baseado na experiência vivenciada com estudantes do Ensino Fundamental no Brasil. O estudo do vocabulário é fundamental para o desenvolvimento do conhecimento lexical, que é essencial na aquisição de uma língua. Quanto mais extenso for o repertório de palavras que os aprendizes dominam, juntamente com seus respectivos significados, mais facilitada se torna a comunicação e a assimilação da Língua Inglesa.

1. Processo de aprendizagem de Língua Inglesa: breve histórico

A educação, em sua essência, é um campo em constante evolução, moldando-se de acordo com o progresso da sociedade e seus componentes. Esse fenômeno é especialmente evidente no ensino de línguas, que reflete as demandas e transformações do contexto histórico. Durante a Idade Média, por exemplo, o latim e o grego detinham uma posição de destaque como idiomas de comunicação do Império Romano, como destacado por Hummel (2014). Essas línguas não apenas tinham um status estabelecido na sociedade da época, mas também eram essenciais para a transmissão de conhecimento e cultura. Os métodos de ensino adotados até 1800 remontavam as técnicas ao ano 207 d.C., conforme apontado por Hummel (2014), os quais se concentravam na aquisição de vocabulário de maneira comparativa com a língua materna.

Com a ascensão da língua inglesa como dominante, superando o francês e o alemão na sequência do grego e do latim, surgiram questionamentos cada vez mais prementes sobre o seu poder e influência. Esta mudança também impactou profundamente as abordagens pedagógicas no ensino de idiomas. Contudo, tais questionamentos ganharam maior relevância à medida que o uso da língua inglesa como segunda língua e língua estrangeira se tornou mais difundido em diversos locais, assumindo um papel fundamental em transações comerciais e negociações internacionais. Nesse contexto de crescente influência e domínio

da língua, o enfoque no ensino dela foi amplamente debatido. Não se trata mais apenas de traduzir textos, mas de desenvolver habilidades para a comunicação efetiva em situações reais, como participar de reuniões de negócios, viajar internacionalmente ou até mesmo se destacar em uma entrevista de emprego.

Assim, é imprescindível reconhecer que o método Grammar-Translation, fundamentado na tradução para a língua inglesa, desfrutou de sua era de prosperidade até meados do século XX (LARSEN-FREEMAN, 2008). É claro que, considerando o atual panorama global, este método nos tempos atuais não se adequa tão bem às necessidades contemporâneas. No entanto, em seu auge, era justificável, uma vez que seu foco estava na leitura e na escrita em língua inglesa por meio de obras literárias, enquanto o papel do professor era tradicional, centrado na transmissão de conhecimento.

Com um método centrado na memorização de regras gramaticais e na expansão do vocabulário, a interação era limitada, uma vez que se concentrava principalmente na comunicação unidirecional do professor para o aluno, com pouca ou nenhuma interação entre os próprios alunos. Conforme observado por Larsen-Freeman (2008), o foco estava no reconhecimento de cognatos, em detrimento da compreensão do funcionamento da língua em seu contexto. A ênfase recaía na memorização de partes do texto, sinônimos, antônimos e afins.

2260

Com a ascensão das novas demandas e o crescente protagonismo da língua inglesa no mundo, especialmente no âmbito dos negócios, tornou-se imperativo adaptar as abordagens educacionais. Diante disso, surgiu a necessidade de uma proposta que pudesse abranger uma ampla gama de conteúdos em um curto período de tempo. O Método Direto, notável por sua única regra de proibir a tradução, impulsionou a interação entre aluno e professor na língua-alvo, utilizando exclusivamente recursos como flashcards e outros materiais visuais. O legado do Método Direto no ensino de línguas é profundamente significativo, pois os recursos visuais e a mímica, por exemplo, continuam a ser amplamente empregados. Essa abordagem já incorporava elementos multimodais, integrando a linguagem oral, escrita e imagens.

Conforme observado por Larsen-Freeman (2008), os professores adeptos do Método Direto sustentavam a ideia de que os alunos deveriam desenvolver habilidades de pensamento na língua-alvo e priorizar sua utilização para a comunicação oral. Embora houvesse interesse em abordar questões culturais dos países onde a língua era falada, o foco

principal recaía sobre o desenvolvimento do vocabulário e da expressão oral, em detrimento da ênfase na gramática e na escrita.

O próximo método a ganhar popularidade, com sua ênfase na oralidade e gramática, é o *Áudio-Lingual*. Este método se destaca pelo uso de exercícios práticos, conhecidos como "drills", nos quais estruturas gramaticais são ensinadas por meio de padrões fixos. Isso possibilita que os alunos as reproduzam após extensa prática.

A concepção de ensinar os alunos a responderem prontamente a estímulos, utilizando frases fixas ou predefinidas, visava a capacitar o professor a atuar como o "maestro de uma orquestra, regendo e controlando o comportamento linguístico dos alunos" (Larsen-Freeman, 2008, p. 45). Sob esse método, todo novo conteúdo era apresentado por meio de diálogos, incluindo questões gramaticais, enquanto as regras eram implicitamente entendidas, sem uma explicação direta.

Após esse período, surgiram diversos outros métodos, como o *Total Physical Response* (que relaciona a língua com a sinestesia), o método comunicativo e o *Task-based* (centrado em tarefas e atividades). Cada um deles contribuiu para o ensino de Língua Inglesa e ainda exerce influência até os dias de hoje, seja por meio de hábitos, atividades ou práticas. No entanto, também servem como um reflexo das antigas abordagens de ensino que podem não se adequar tão bem aos alunos do século XXI.

2261

Presentemente, há um intenso debate em torno do *Content and Language Integrated Learning*, uma abordagem que integra uma segunda língua no ensino tanto do conteúdo quanto da própria língua adicional. Amplamente adotado em escolas bilíngues ou internacionais, esse método demonstra sensibilidade aos desafios decorrentes da competição entre a língua materna do aluno e a língua adicional. De acordo com Coyle *et al* (2010), o *Content and Language Integrated Learning* não apenas revela uma notável semelhança com as metodologias educacionais convencionais, mas também evidencia sucesso educacional. Além disso, essa abordagem é altamente flexível, adaptando-se a diversos grupos etários e contextos de aprendizagem.

Ao longo da evolução do ensino de línguas, tem-se observado uma constante adaptação às tendências e necessidades da sociedade em cada período histórico. Hoje, em meio a um mundo hiper conectado, no qual os alunos têm acesso facilitado à informação, a era da sociedade do conhecimento suscita uma reflexão sobre o ensino de línguas, especialmente o inglês, considerando o momento propício para integrar a tecnologia como uma ferramenta de apoio indispensável (COYLE *et al*, 2010).

É inegável que todas as abordagens e métodos previamente discutidos desempenham um papel fundamental no avanço do aprendizado de línguas. No entanto, além de seu valor histórico, eles também suscitam discussões contemporâneas sobre a persistência de práticas obsoletas entre os professores de inglês. Por exemplo, o uso de drills para a memorização de conteúdo, assemelhando-se ao Método Áudio-lingual, ou a utilização de imagens, remanescente do Método Direto.

Além disso, como apontado por Hummel (2014), a sala de aula de línguas enfrenta diversos desafios, especialmente relacionados à dicotomia entre um enfoque cognitivo, centrado nos processos da segunda língua, e uma abordagem sociocultural, ancorada nas teorias de Vygotsky, que enfatiza a função social da língua. Esses debates evidenciam a complexidade do ensino de línguas e a necessidade contínua de adaptação às demandas educacionais e sociais em constante evolução. Um dos debates abordados pela autora é o excessivo foco na forma linguística, resultando em alunos que adquirem conhecimento sobre a língua de maneira formal, porém, enfrentam dificuldades para se comunicar em ambientes reais. Isso ocorre porque a instrução recebida se concentra demasiadamente na busca pela perfeição gramatical, em detrimento da compreensão do contexto de uso da língua.

Gee e Hayes (2011) observam que os jovens de hoje estão ativamente envolvidos em atividades de aprendizagem fora da escola, utilizando intensivamente "mídias digitais e espaços de interesse apaixonados" (2011, p. 104). Segundo os autores acima mencionados a escola, de certa forma, é um espaço onde os discentes se reúnem, da mesma forma como acontece nos espaços de afinidade para compartilharem saberes. As tecnologias na aula de língua estrangeira são um ponto preponderante de novas aprendizagens quando apropriadamente utilizados, como é o caso do aprendizado do vocabulário em Língua Inglesa.

1. Os jogos digitais para aprendizagem de Língua Inglesa e expansão do vocabulário

Na contemporaneidade, a língua inglesa desempenha um papel cada vez mais crucial, estabelecendo-se como uma linguagem de comunicação universal. Nesse contexto, é essencial e relevante buscar métodos de ensino que facilitem a aprendizagem desse idioma. Além da sua crescente importância, o avanço tecnológico proporciona uma variedade de recursos que podem ser empregados no processo de ensino. Entre esses recursos, destacam-se o uso de artefatos tecnológicos em sala de aula, a utilização de computadores e o acesso a aulas online, incluindo vídeos educativos e jogos computacionais (ZONTA *et al*, 2017).

A incorporação de jogos digitais na educação apresenta contribuições significativas, especialmente na área de língua inglesa, onde os jogos podem tanto ser o foco principal quanto um meio de ensino complementar. Nesta seção, os autores destacam exemplos de jogos digitais que podem ser utilizados como ferramentas para promover uma educação mais envolvente, divertida e contextualizada.

A incorporação de jogos digitais na educação formal tem sido amplamente recomendada, até mesmo desde a pré-escola. Isso se deve ao fato de que esses jogos representam uma ferramenta de ensino eficaz e motivadora, uma vez que exploram a imaginação e os interesses das crianças e adolescentes. Eles criam uma realidade alternativa que pode ser equiparada ao mundo do faz de conta, que é familiar a todas as crianças (SANTOS, 2006).

Os jogos digitais têm o potencial de servir como facilitadores de aprendizagem da língua inglesa e serem fundamentadoras da expansão do vocabulário, especialmente na educação de adolescentes. Isso é especialmente evidente no caso dos jogos eletrônicos e computacionais, dado que essa faixa etária tende a ser familiarizada com as novas tecnologias. A popularização do computador provocou mudanças significativas na relação desses jovens com os jogos digitais. Anteriormente vistos e utilizados de forma lúdica, os jogos digitais agora são percebidos como mais técnicos e próximos da realidade.

2263

Quando se trata da língua inglesa, os jogos digitais oferecem aos alunos a oportunidade de aumentar significativamente o tempo de exposição ao idioma. Isso, por sua vez, contribui para o aprimoramento do vocabulário, proporcionando benefícios substanciais, uma vez que os estudantes são expostos a diversas características da língua. Segundo Zonta *et al* (2017)

[...] a contextualização da língua no mundo fictício do jogo, os diálogos mais complexos do que se vê normalmente nas salas de aula, o processo de interpretação do contexto pelo aluno para prosseguir em um quebra cabeça que o jogo possui, entre outras diversas ferramentas que só têm a incrementar para o aluno (ZONTA *et. al.*, s/p, 2017).

Portanto, a utilização dessa ferramenta como facilitadora do processo de ensino-aprendizagem se justifica, sobretudo pelo viés da socio interatividade, o qual é fundamental no ensino de qualquer língua. Mediante esse pressuposto, Aguiar (2017) compreende que:

[...] os jogos eletrônicos revestem-se do caráter sociointeracional, pois o jogador interage não apenas com outros jogadores, mas também com personagens, ambientes e elementos dos games. Assim como nas interações linguísticas, nos jogos, os sujeitos realizam ações e esperam uma resposta (AGUIAR, 2017, p. 151)

O caráter socioativo dos jogos como ferramenta de ensino se mostra contrária a abordagem convencional da educação, que muitas vezes apresenta aos alunos conteúdos

descontextualizados e desconectados de sua realidade. Isso pode dificultar a aprendizagem, já que os alunos têm dificuldade em relacionar o que estão aprendendo com suas próprias experiências e vivências.

O ensino de Língua Inglesa por meio de jogos digitais se baseia em simulações co-construídas pelo aluno, promovendo uma aprendizagem ativa e colaborativa. Dessa forma, ao contrário de abordagens tradicionais onde os alunos podem não perceber a aplicabilidade do conteúdo, aqui eles são ativamente engajados em utilizar o que aprendem (vocabulário novo), seja em situações simuladas ou até mesmo em cenários reais, proporcionados pelos jogos eletrônicos (AGUIAR, 2017).

1. Aprendizado do vocabulário em Língua Inglesa a partir dos jogos digitais

Por um longo período de tempo, o vocabulário “não recebeu a devida atenção, sendo negligenciado em virtude da priorização do ensino da gramática e da fonética da língua-alvo” (YAMAMOTO, 2006, p. 57). Reconhecendo, pois, esta lacuna, e que saber uma palavra é saber a sua forma oral, escrita, o comportamento gramatical da palavra; sua colocação; saber a sua frequência, adequação, conceito subjacente ao seu significado, saber a associação desta palavra com outras relacionadas (NATION, 1990), fica evidente a necessidade do estudo do vocabulário por parte dos estudantes, porém esse aprendizado prescinde ser inovado.

2264

Com base nas referências e análises iniciais sobre o uso de jogos digitais no ensino-aprendizagem de Língua Inglesa, torna-se evidente que, por estarem integrados à realidade e ao cotidiano dos alunos, esses jogos devem ser considerados ferramentas pedagógicas fundamentais e recursos essenciais nas aulas, e por extensão como importante recurso no aprendizado do vocabulário em Língua Inglesa.

Assim sendo, Antunes (2012) disserta que:

[...] o jogo ganha um espaço como ferramenta ideal da aprendizagem, na medida, que propõe estímulo ao interesse do aluno (...). O jogo ajuda-o a construir suas novas descobertas, desenvolve e enriquece sua personalidade e simboliza um instrumento pedagógico que leva ao professor a condição de condutor, estimulador e avaliador da aprendizagem. (ANTUNES, 2012, p. 36)

Outras contribuições destacadas incluem a aquisição e expansão do vocabulário (JENSEN, 2017; DE WILDE & EYCKMANS, 2017). Durante o jogo, é essencial compreender os comandos, o que motiva a descoberta de novas palavras pelo desejo de entender os estímulos oferecidos e alcançar os objetivos propostos pelo jogo.

Conseqüentemente, o aluno tende a prestar mais atenção às palavras utilizadas, o que facilita a aquisição da linguagem.

A imersão proporcionada pelo jogo, juntamente com outros fatores como a repetição e a motivação gerada pela participação em desafios e diversões, promove uma aprendizagem lúdica e significativa para o aluno (RAMOS et al, 2016). Essas características incentivam os alunos a ampliarem seus repertórios e habilidades linguísticas para alcançarem um melhor desempenho no jogo. Nessa perspectiva, o ensino de línguas deve ser prático e lúdico, proporcionando uma abordagem dinâmica em sala de aula. Além disso, é fundamental que o professor supere o tradicionalismo que limita o desenvolvimento integral do aluno, evitando aulas monótonas e repetitivas.

Para os alunos, aprender por meio de jogos digitais e de maneira significativa no ambiente formal escolar os auxiliam na construção da autoconfiança e da motivação, também os condiciona ao desenvolvimento da cognição e, por conseguinte, fundamenta o aprendizado do vocabulário em Língua Inglesa, já que, eles estão sendo desafiados diante do jogo digital. Assim, trazer os ambientes virtuais para o espaço da sala de aula e para as situações de ensino, implica na ressignificação de todo o processo, afinal, aprender uma língua estrangeira é uma tarefa trabalhosa que demanda tempo e dedicação, onde o vocabulário é parte integrante dos saberes necessários ao aprendizado da Língua Inglesa e, por isso, necessita de readequações continuamente.

2265

1. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O aprendizado da Língua Inglesa pode representar um desafio, no entanto, é responsabilidade do professor de Letras empregar métodos, estratégias e recursos que facilitem o progresso dos estudantes. Isso envolve fomentar um ambiente de aprendizado colaborativo, adaptar as aulas às necessidades individuais dos alunos, incorporar ferramentas digitais ao processo de ensino, promover a criatividade em sala de aula e tornar a aquisição de conhecimento mais acessível e eficaz para todos os envolvidos.

Destaca-se que a utilização de jogos digitais em sala de aula traz uma variedade de benefícios que são amplamente positivos. Ao integrar pedagogicamente esses recursos, é possível desenvolver princípios fundamentais, como cooperação, competição e respeito às regras, além de estimular aspectos cognitivos, afetivos e motores dos alunos. O foco principal recai sobre o enriquecimento do vocabulário dos educandos, o que certamente contribui de forma significativa e eficaz para o processo de aprendizagem na escola. No

entanto, é importante ressaltar que existem desafios a serem superados, principalmente de natureza pedagógica e técnica, para que os jogos digitais educacionais sejam adotados com mais facilidade pelos educadores.

Neste contexto, é crucial destacar a importância da utilização de jogos digitais como recurso didático. Eles têm o poder de tornar as aulas mais envolventes, dinâmicas e divertidas, além de despertar o interesse dos alunos pelas atividades propostas e contribuir para a melhoria do seu desempenho acadêmico nas aulas de Língua Inglesa. Dessa forma, os jogos digitais facilitam a interação entre professores e alunos em ambientes de ensino aprendizagem que promovem uma experiência enriquecedora para ambos os lados. Portanto, os jogos digitais, em virtude de sua interface, sistematização, do aspecto lúdico que lhe é intrínseco tornam-se ferramentas indispensáveis que qualifica o aprendizado, oportunizando ao estudante desenvolver seu protagonismo.

Para promover uma aprendizagem verdadeiramente transformadora e significativa, é essencial que o trabalho docente se concentre em atividades que incorporem o vocabulário em contextos de interação real. Nesse sentido, os jogos digitais desempenham um papel crucial ao ajudar os alunos a perceberem que a língua, especialmente o Inglês e seus recursos, deve ser explorada de maneira a capacitar o indivíduo a se destacar em uma sociedade cada vez mais globalizada e impregnada de tecnologia.

2266

Para alcançar uma aprendizagem transformadora e significativa, é fundamental que o trabalho docente se concentre em atividades que situem o vocabulário em contextos reais de interação. Nesse sentido, os jogos digitais podem facilitar a compreensão do aluno sobre a importância da língua, notadamente o Inglês e seus recursos, para se destacar em uma sociedade cada vez mais globalizada e tecnológica.

REFERÊNCIAS

AGUIAR, Andréa Pisan Soares. **O jogo digital como recurso para o ensino de Língua Portuguesa. In: Percursos Linguísticos.** Vitória (ES), v. 7, n. 17, 2017. Dossiê- O texto em sala de aula: práticas e sentidos. Disponível em: periodicos.ufes.br. Acesso em 25 de fevereiro de 2024.

ANTUNES, C. **Trabalhando a alfabetização emocional com qualidade.** Coleção Didática. São Paulo: Paulus, 2012.

COYLE, Do; HOOD, Philip; MARSH, David. **Content and Language Integrated Learning.** United Kingdom: Cambridge University Press, 2010.

DE WILDE, Vanessa; EYCKMANS, June. **Game On! Young Learners' Incidental Language Learning of English Prior to Instruction.** Studies in Second Language Learning

and Teaching, v. 7, n. 4, p. 673-694, 2017.

GEE, James P.; HAYES, Elisabeth R. **Language and Learning in the Digital Age**. United States: Routledge, 2011.

HUMMEL, Kirsten M. **Introducing Second Language Acquisition: Perspectives and Practices**. United Kingdom: Wiley Blackwell, 2014.

JENSEN, Signe Hannibal. **Gaming as an English Language Learning Resource among Young Children in Denmark**. Calico Journal, v. 34, n. 1, p. 1-19, 2017.

LARSEN-FREEMAN, Diane. **Techniques and Principles in Language Teaching**. New York: Oxford University Press, 2008.

NATION, L. S. P. **Teaching and Learning Vocabulary**. Massachusetts: Heinle & Publischer, 1990.

PRENSKY, Marc. **Digital Game-Base Learning**. United States: Paragon House, edition 2007.

RAMOS, Daniela K.; LORENSET, Caroline C.; PETRI, Giani. **Jogos educacionais: contribuições da neurociência à aprendizagem**. Revista X, v. 2, n. 1.2016, 2016.

SANTOS, C. L. et al. **Jogos Eletrônicos na Educação: Um Estudo da Proposta dos jogos Estratégicos**. São Cristóvão, 2006. Disponível em: <https://docslide.com.br/documents/jogos-eletronicos-na-educacao-um-estudoda-proposta-dos-jogos-estrategicosorientandos-christiano-lima-santosfrederico-santos-dovale-orientador-profo.html>; 2008. Acesso em 25 de fevereiro de 2024.

2267

YAMAMOTO, M. J. A. F. **A abordagem lexical no ensino sistematizado e explícito de vocabulário para aprendizes de língua japonesa em contexto de ensino regular e como disciplina obrigatória**. 2006. 227 f. Dissertação (Mestre em Letras) – Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo, 2006.

ZONTA, Lucas Martins et. al. **A influência dos jogos eletrônicos para o aprendizado da Língua Inglesa**. 6. Jornada Científica e Tecnológica da FATEC de Botucatu 23 a 27 de outubro de 2017, Botucatu – São Paulo, Brasil. Disponível em: <le:///C:/Users/ADM/Downloads/1036-6335-1-PB.pdf>. Acesso em 25 de fevereiro de 2024.