Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação — REASE

doi.org/10.51891/rease.v12i11.31308

A INTEGRAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS COMO INSTRUMENTO DIDÁTICO NO ENSINO DE LETRAS

THE INTEGRATION OF DIGITAL GAMES AS A TEACHING TOOL IN LANGUAGE AND LITERATURE EDUCATION

LA INTEGRACIÓN DE LOS JUEGOS DIGITALES COMO HERRAMIENTA DIDÁCTICA EN LA ENSEÑANZA DE LENGUA Y LITERATURA

Isabella Tavares Sozza Moraes[1]
Nilo Felipe Berberick[2]

RESUMO: Este artigo examina a incorporação de jogos digitais como recurso pedagógico no ensino de língua portuguesa e suas literaturas, enfocando sua potencialidade para fomentar o envolvimento discente, o desenvolvimento de habilidades linguísticas e a reconstrução significativa de conteúdos curriculares. A partir de uma abordagem qualitativa e bibliográfica, o estudo articula contribuições teóricas de pesquisadores como Valente JA (2005), Prensky M (2001), Coelho PMF (2013) e Mattar J (2010), complementadas por investigações empíricas realizadas em contextos educativos brasileiros. O problema central reside em compreender de que maneira os jogos digitais podem integrar-se organicamente ao currículo de língua portuguesa, potencializando processos educativos. A premissa sustentada é que os jogos, enquanto ambientes lúdicos e interativos, favorecem a imersão, a autonomia e a construção de conhecimentos significativos, transcendendo limitações do modelo tradicional. Os resultados indicam que plataformas como o FazGame possibilitam a criação de narrativas não lineares, o trabalho com múltiplas linguagens e a articulação entre gramática, literatura e cultura digital, refletindo-se positivamente no desempenho e na postura discente. Conclui-se que a adoção de jogos no ensino de língua portuguesa configura uma transformação substantiva nas práticas pedagógicas, respondendo às exigências formativas da sociedade contemporânea.

Palavras-chave: Jogos digitais. Ensino de língua portuguesa. Literatura.

ABSTRACT: This article examines the integration of digital games as pedagogical resources in the teaching of Portuguese language and its literatures, focusing on their potential to foster student engagement, development of linguistic skills, and meaningful reconstruction of curricular content. Based on a qualitative and bibliographic approach, the study articulates theoretical contributions from researchers such as Valente JA (2005), Prensky M (2001), Coelho PMF (2013), and Mattar J (2010), complemented by empirical investigations conducted in Brazilian educational contexts. The central problem lies in understanding how digital games can be organically integrated into the Portuguese language curriculum, enhancing educational processes. The premise supported is that games, as playful and interactive environments, favor immersion, autonomy, and the construction of meaningful knowledge, transcending limitations of the traditional model. The results indicate that platforms such as FazGame enable the creation of non-linear narratives, work with multiple languages, and the articulation between grammar, literature, and digital culture, with positive reflections on student performance and attitude. It is concluded that the adoption of games in Portuguese language teaching represents a substantive transformation in pedagogical practices, responding to the formative demands of contemporary society.

Keywords: Digital games. Portuguese language teaching. Literature.

[1]Mestra em Letras e doutoranda em Língua, Literatura e Cultura Italianas pela Universidade de São Paulo (USP). Universidade de São Paulo (USP) — Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas (FFLCH), Programa de Pós-Graduação em Língua, Literatura e Cultura Italianas.
[2]Mestre em Letras (Língua e Literatura Italiana) e doutorando em Língua, Literatura e Cultura Italianas pela Universidade de São Paulo (USP).Universidade de São Paulo (USP) — Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas (FFLCH), Programa de Pós-Graduação em Língua, Literatura e Cultura Italianas.

RESUMEN: Este artículo examina la incorporación de juegos digitales como recurso pedagógico en la enseñanza de la lengua portuguesa y sus literaturas, centrándose en su potencial para fomentar la participación estudiantil, desarrollar habilidades lingüísticas y reconstruir significativamente contenidos curriculares. Desde un enfoque cualitativo y bibliográfico, el estudio articula aportaciones teóricas de Valente JA (2005), Prensky M (2001), Coelho PMF (2013) y Mattar J (2010), complementadas con investigaciones empíricas realizadas en contextos educativos brasileños. El problema central consiste en comprender cómo los juegos digitales pueden integrarse orgánicamente en el currículo de lengua portuguesa, potenciando los procesos educativos. Se sostiene que los juegos, como entornos lúdicos e interactivos, favorecen la inmersión, la autonomía y la construcción de conocimientos significativos, superando limitaciones del modelo tradicional. Los resultados indican que plataformas como FazGame permiten crear narrativas no lineales, trabajar con múltiples lenguajes y articular gramática, literatura y cultura digital, con repercusiones positivas en el desempeño y la actitud del alumnado. Se concluye que la adopción de juegos en la enseñanza de lengua portuguesa representa una transformación sustantiva de las prácticas pedagógicas, en respuesta a las exigencias formativas de la sociedad contemporánea.

Palabras clave: Juegos digitales. Enseñanza de lengua portuguesa. Literatura.

INTRODUÇÃO

A incorporação das tecnologias digitais no âmbito educacional tem reconfigurado substancialmente as práticas pedagógicas e os processos de ensino e aprendizagem, particularmente no domínio do ensino de língua portuguesa e suas literaturas. Neste contexto, os jogos digitais emergem como instrumentos didáticos capazes de articular ludicidade, interatividade e construção do conhecimento, oferecendo alternativas metodológicas que respondem às exigências formativas da sociedade contemporânea. A presente investigação sustenta-se na premissa de que os jogos digitais, quando integrados de forma crítica e reflexiva ao currículo, podem potencializar o desenvolvimento de competências linguísticas, literárias e cognitivas, transcendendo a fragmentação e a desmotivação frequentemente associadas ao modelo tradicional de ensino.

A justificativa para este estudo radica na necessidade de repensar as estratégias pedagógicas à luz da cultura digital, considerando que os estudantes contemporâneos, caracterizados por Prensky M (2001) como nativos digitais, estabelecem relações distintivas com a linguagem, a informação e o conhecimento. Nesta perspectiva, a utilização de jogos no ensino de língua portuguesa não se reduz a um mero recurso de entretenimento, mas constitui uma possibilidade de ressignificação dos conteúdos curriculares, articulando-os às experiências e aos repertórios culturais dos educandos. A hipótese central que orienta esta pesquisa postula que os jogos digitais, em virtude de suas características lúdicas, interativas e imersivas,

favorecem a aquisição de conhecimentos linguísticos e literários de forma mais significativa e contextualizada, contribuindo para a formação de leitores e produtores de texto críticos e criativos.

O problema de pesquisa consiste em investigar de que modo os jogos digitais podem ser incorporados ao ensino de língua portuguesa e suas literaturas, de maneira a promover uma aprendizagem mais engajada, autônoma e reflexiva. Para tanto, o estudo fundamenta-se em um referencial teórico que inclui contribuições de Valente JA (2005, 2016) sobre a integração das tecnologias ao currículo; Prensky M (2001) e Mattar J (2010) acerca dos nativos digitais e do potencial educativo dos jogos; e Coelho PMF (2013, 2014) no que concerne às narrativas interativas e à construção de sentidos no ambiente digital.

O percurso argumentativo apresenta os métodos adotados e organiza os resultados e a discussão em três eixos: fundamentos teóricos do uso de jogos na educação; experiências de utilização no ensino de língua portuguesa; e interpretação dos efeitos sobre a aprendizagem e as práticas docentes. Por fim, as considerações finais sintetizam as contribuições do estudo e apontam direções para investigações futuras.

MÉTODOS

O estudo adota uma abordagem qualitativa e bibliográfica, articulando reflexões teóricas com experiências empíricas documentadas em pesquisas realizadas em contextos educativos brasileiros. O material discutido abrange contribuições sobre tecnologias e currículo, aprendizagem lúdica, multiletramentos e utilização de jogos digitais no ensino de língua portuguesa e suas literaturas. A análise organiza-se em torno dos fundamentos teóricos, das experiências pedagógicas relatadas e de suas implicações para a aprendizagem e as práticas docentes.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Fundamentação teórica

A utilização de jogos digitais como instrumento didático no ensino de língua portuguesa e suas literaturas encontra suporte em um conjunto sólido de teorias educacionais que destacam a importância do lúdico, da interatividade e da multimodalidade nos processos de aprendizagem. Um dos alicerces teóricos que sustentam esta abordagem é a concepção vygotskiana de que as atividades lúdicas desempenham papel fundamental no desenvolvimento

cognitivo e social do indivíduo. Vygotsky LS (1984) postula que o jogo cria uma zona de desenvolvimento proximal, na qual o aprendiz pode operar além de suas capacidades atuais, mediado pelo contexto social e pelos instrumentos culturais disponíveis. No âmbito específico do ensino de línguas, essa perspectiva permite compreender como os jogos digitais podem funcionar como espaços de experimentação linguística, nos quais os educandos testam hipóteses, ampliam seu vocabulário e refinam suas competências comunicativas em um ambiente protegido e motivador.

Outro aporte teórico fundamental provém dos estudos sobre multiletramentos, que enfatizam a necessidade de expandir o conceito tradicional de letramento para abarcar as múltiplas linguagens e modalidades discursivas que caracterizam a comunicação contemporânea. O Grupo de Nova Londres (1996) já alertava para a insuficiência de um ensino de línguas centrado exclusivamente no código verbal, defendendo uma pedagogia que integrasse as dimensões linguística, visual, sonora e gestual. Os jogos digitais, enquanto textos sincréticos que articulam diferentes sistemas semióticos, configuram-se como territórios privilegiados para o desenvolvimento desses multiletramentos. Ao criar ou interagir com narrativas gamificadas, os estudantes mobilizam e integram competências que vão desde a decodificação de elementos verbais até a interpretação de ícones, a compreensão de trilhas sonoras e a navegação em ambientes tridimensionais, constituindo assim uma experiência de letramento ampla e multifacetada.

A teoria do fluxo, desenvolvida por Csikszentmihalyi M (1990), oferece igualmente contribuições valiosas para compreender o potencial educativo dos jogos digitais. Segundo este autor, o estado de fluxo caracteriza-se por uma imersão profunda em uma atividade, marcada pelo equilíbrio entre o desafio proposto e as habilidades do sujeito, pela clareza de objetivos e pelo feedback imediato. Estas condições estão naturalmente presentes em jogos bem elaborados, o que explica sua capacidade de capturar e manter a atenção dos jogadores por longos períodos. Transpondo este conceito para o campo educacional, é possível vislumbrar como os jogos digitais podem criar condições propícias para a aprendizagem, mantendo os estudantes engajados em tarefas linguisticamente significativas e cognitivamente desafiadoras. No ensino de língua portuguesa, isto pode significar, por exemplo, a resolução de problemas narrativos que exijam o domínio de estruturas gramaticais específicas, ou a construção de diálogos que demandem o uso apropriado de registros linguísticos variados.

Os estudos de Frasca G (2003) sobre a ludologia comparam a simulação presente nos jogos com as experiências de laboratório, destacando o valor do erro como ferramenta de aprendizagem. Diferentemente do contexto escolar tradicional, onde o erro é frequentemente penalizado e estigmatizado, nos jogos digitais a experimentação e o fracasso são partes integrantes do processo de domínio do sistema. Esta característica cria um espaço psicológico seguro para a aprendizagem, no qual os educandos podem testar estratégias linguísticas e literárias sem o temor do julgamento negativo. No ensino de literatura, por exemplo, um jogo que permita diferentes interpretações de uma obra ou diferentes desfechos para uma narrativa pode encorajar os estudantes a explorarem caminhos hermenêuticos que não ousariam em uma aula expositiva convencional.

A teoria da atividade, com suas raízes na psicologia histórico-cultural, fornece outro enquadramento teórico relevante para compreender a integração entre jogos digitais e ensino de língua portuguesa. Segundo esta perspectiva, a aprendizagem ocorre através da participação em atividades socialmente situadas e culturalmente mediadas. Os jogos digitais podem ser concebidos como sistemas de atividade nos quais os estudantes, movidos por objetivos narrativos ou lúdicos, mobilizam instrumentos linguísticos e literários para transformar o ambiente virtual. Neste processo, as ferramentas da língua portuguesa - sejam elas lexicais, gramaticais e discursivas - deixam de ser objetos de estudo abstratos para se tornarem instrumentos funcionais na consecução de metas significativas. Esta abordagem aproxima-se do que Valente JA (2005) denomina de "espiral da aprendizagem", na qual o conhecimento é construído através de ciclos de ação-reflexão-ação, mediados pelas tecnologias digitais.

A confluência destas teorias permite compreender os jogos digitais não como meros adjuvantes tecnológicos, mas como ambientes de aprendizagem ricos e complexos, capazes de reconfigurar profundamente as práticas de ensino de língua portuguesa e suas literaturas. Ao articular dimensões cognitivas, sociais e afetivas, estes instrumentos criam condições favoráveis para o desenvolvimento integral das competências linguísticas e literárias, respondendo aos desafios colocados pela cultura digital contemporânea.

Experiências pedagógicas e discussão

A implementação de jogos digitais no ensino de língua portuguesa e suas literaturas tem revelado transformações profundas na relação dos estudantes com os processos de aprendizagem. Ao contrário dos métodos tradicionais, que frequentemente fragmentam o

conhecimento linguístico em componentes estanques, os ambientes gamificados permitem uma abordagem integrada onde gramática, literatura e produção textual convergem organicamente. Esta integração manifesta-se de maneira particularmente significativa através do conceito de transposição didática, onde conteúdos antes apresentados de forma abstrata ganham materialidade em contextos narrativos envolventes. A pesquisa desenvolvida por Coelho PMF (2014) demonstra como a adaptação de obras literárias para formatos interativos possibilita aos estudantes vivenciarem as estruturas narrativas a partir de dentro, tornando-se coautores de tramas que exigem domínio dos mecanismos linguísticos para seu desenvolvimento. Neste processo, elementos como a concordância verbal, o uso de conectivos e a organização paragráfica deixam de ser regras impostas externamente para se tornarem ferramentas necessárias à construção de sentidos, criando uma relação instrumental com a língua que espelha suas funções sociais reais.

A experiência com a plataforma FazGame, analisada por Coelho PMF e Valente JA (2021), ilustra como a criação de narrativas não lineares estimula o desenvolvimento do raciocínio hipotético-dedutivo nos estudantes. Ao construírem histórias com múltiplos desfechos possíveis, os educandos precisam antecipar consequências, estabelecer relações de causalidade e manipular variáveis narrativas: competências que se transferem diretamente para a produção e interpretação de textos literários complexos. Esta abordagem encontra eco nas teorias de Bruner J (1996) sobre o pensamento narrativo, que defende ser através da construção de histórias que os seres humanos organizam e dão sentido às suas experiências. No contexto específico do ensino de literatura, esta perspectiva permite superar a dicotomia entre análise técnica e fruição estética, integrando estas dimensões em uma prática única onde o estudante experimenta simultaneamente o papel de leitor, crítico e criador.

Os estudos de Bolzan DPV (2007) sobre alfabetização em contextos digitais destacam como os jogos educativos potencializam o desenvolvimento da consciência metalinguística. Ao manipularem elementos sonoros, gráficos e sintáticos em ambientes gamificados, as crianças estabelecem relações entre oralidade e escrita de maneira mais intuitiva e significativa. Esta constatação é particularmente relevante considerando os desafios do ensino remoto, onde a mediação presencial do professor se vê limitada.

A investigação conduzida por Santana MS, et al. (2015) em escolas públicas da Bahia oferece insights importantes sobre os aspectos motivacionais relacionados ao uso de jogos digitais. Os pesquisadores observaram que a linguagem familiar dos games cria uma ponte

cultural entre o universo extraescolar dos estudantes e os conteúdos curriculares, reduzindo a resistência frequentemente associada às atividades formais de língua portuguesa. Este fenômeno pode ser compreendido através da teoria da autorregulação de Zimmerman BJ (2002), que descreve como o engajamento em tarefas significativas potencializa os mecanismos de controle metacognitivo. Nos contextos observados, os estudantes demonstravam maior persistência na resolução de problemas linguísticos quando estes estavam inseridos em narrativas gamificadas, mantendo esforço concentrado por períodos significativamente superiores aos observados em aulas tradicionais.

A dimensão colaborativa dos jogos digitais merece análise particular. Mattar J (2010) destaca como os ambientes gamificados naturalmente incentivam a formação de comunidades de prática, onde os participantes negociam significados, compartilham estratégias e constroem coletivamente conhecimento. No ensino de literatura, esta característica possibilita a emergência de leituras coletivas e interpretações negociadas, enriquecendo a compreensão dos textos estudados. A experiência documentada por Coelho PMF e Costa MRM (2017) com adaptações gamificadas de obras canônicas da literatura brasileira mostra como os estudantes, ao debaterem decisões narrativas em grupo, desenvolvem competências argumentativas e ampliam seu repertório interpretativo. Este processo dialógico aproxima-se da noção bakhtiniana de polifonia, onde múltiplas vozes se entrelaçam na construção de sentidos, criando uma experiência de aprendizagem essencialmente dialógica.

Os desafios na implementação desta abordagem, contudo, não podem ser negligenciados. A pesquisa de Mattos CM (2010) alerta para as condições estruturais precárias de muitas escolas públicas, onde a falta de infraestrutura tecnológica adequada e a carência de formação docente específica limitam seriamente o potencial educativo dos jogos digitais. Estes obstáculos materiais são agravados por resistências de ordem cultural, onde persiste uma visão dos games como entretenimento leve, destituído de valor educativo substantivo.

Superar estas barreiras exige, conforme argumenta Valente JA (2016), uma abordagem sistêmica que articule investimentos em infraestrutura, formação continuada de professores e desenvolvimento de materiais didáticos adequados aos contextos específicos.

A análise comparativa entre diferentes plataformas educativas revela diferenças significativas em seu potencial para o ensino de língua portuguesa. Enquanto ferramentas como o FazGame privilegiam a criação narrativa, outras plataformas focam em aspectos específicos como ortografia ou pontuação. A escolha adequada depende dos objetivos pedagógicos

específicos e do perfil dos estudantes, destacando a importância do planejamento docente cuidadoso.

Neste sentido, a taxonomia proposta por Kenski VM (2003) para classificar jogos educativos de acordo com suas exigências cognitivas oferece um referencial valioso para selecionar e sequenciar atividades gamificadas de maneira pedagogicamente consistente.

A integração entre jogos digitais e avaliação formativa constitui outro aspecto merecedor de reflexão. Os sistemas de feedback imediato característicos dos games permitem aos professores acompanhar o progresso dos estudantes de maneira contínua e não intrusiva, identificando dificuldades específicas e intervindo de maneira precisa. Esta abordagem avaliativa, centrada no processo e não apenas nos produtos finais, alinha-se com as perspectivas contemporâneas de avaliação formativa, que entendem esta prática como parte integrante do processo de aprendizagem.

As experiências analisadas evidenciam que o potencial transformador dos jogos digitais no ensino de língua portuguesa reside precisamente em sua capacidade de contextualizar os conteúdos curriculares, tornando-os ferramentas para a ação em vez de objetos de contemplação passiva. Esta mudança de paradigma exige, contudo, uma reconfiguração profunda do papel do professor, que de transmissor de conhecimento transforma-se em designer de experiências de aprendizagem e mediador de processos de construção coletiva do saber. A complexidade deste novo papel não deve ser subestimada, representando talvez a problemática mais significativa para a plena realização do potencial educativo dos jogos digitais.

Resultados e interpretações

A análise sistemática das experiências com jogos digitais no ensino de língua portuguesa permite compreender transformações significativas que transcendem os indicadores quantitativos tradicionais. Os estudos desenvolvidos em escolas paulistas demonstram que a imersão em ambientes gamificados produziu alterações qualitativas profundas na relação dos estudantes com a linguagem. Observou-se que alunos do ensino médio, ao criarem narrativas interativas na plataforma FazGame, desenvolveram uma compreensão mais orgânica dos mecanismos de coerência e coesão textual. A necessidade de estabelecer conexões lógicas entre diferentes cenas e personagens nos jogos levou-os a empregar elementos de referenciação e conectivos de maneira mais consciente e intencional. Este fenômeno sugere que a natureza não linear das narrativas gamificadas estimula competências metacognitivas específicas

relacionadas ao planejamento e à estruturação discursiva, competências estas que frequentemente apresentam desenvolvimento insuficiente nos métodos tradicionais de ensino de redação.

Os dados coletados em investigações realizadas na Bahia mostram impactos particularmente expressivos no desenvolvimento da competência leitora. Estudantes do quarto ano do ensino fundamental que utilizaram jogos educativos como ferramenta de apoio ao processo de alfabetização demonstraram progressos acelerados na decodificação e compreensão de textos. Estes resultados podem ser atribuídos à natureza multimodal dos jogos, que associam elementos verbais a pistas sonoras e visuais, criando múltiplas âncoras para a construção de significados. A pesquisa observou ainda que o caráter lúdico destas atividades reduziu significativamente a ansiedade frequentemente associada às tarefas de leitura em estágios iniciais de alfabetização, criando um ambiente emocional mais propício à aprendizagem. Esta dimensão afetiva merece destaque, pois aponta para a importância de fatores não cognitivos no processo de aquisição da língua escrita.

A experiência documentada durante o período de ensino remoto oferece elementos importantes sobre a potencialidade dos jogos digitais como ferramentas de inclusão educacional. Em contextos onde a mediação presencial do professor se via severamente limitada, os jogos funcionaram como suportes automáticos, fornecendo respostas imediatas e personalizadas. Estudantes com dificuldades específicas em ortografia, por exemplo, puderam praticar extensivamente através de atividades gamificadas que se adaptam ao seu ritmo de aprendizagem. Esta flexibilidade mostrou-se especialmente valiosa para alunos com transtornos de aprendizagem, que frequentemente encontram barreiras intransponíveis nos métodos uniformizantes do ensino tradicional. Os relatos dos professores participantes da pesquisa indicam que a possibilidade de acompanhar o progresso individual através dos sistemas de monitoramento integrados às plataformas permitiu intervenções mais precisas e oportunas.

No âmbito específico do ensino literário, os resultados apontam para uma revitalização do interesse pelos textos canônicos quando estes são trabalhados através de adaptações gamificadas. A experiência de reconfigurar obras como "Memórias de um Sargento de Milícias" ou "O Cortiço" em formatos interativos permitiu aos estudantes estabelecerem relações mais vivas e pessoais com estas produções. Ao assumirem o papel de coautores das narrativas, os educandos desenvolveram uma compreensão mais profunda das estruturas dramáticas e dos recursos estilísticos empregados pelos escritores. Este processo de apropriação criativa mostrou-

se particularmente eficaz para superar a distância cultural e temporal que frequentemente separa os estudantes contemporâneos das obras literárias tradicionais.

Os aspectos colaborativos dos jogos digitais manifestaram-se de maneira especialmente produtiva no desenvolvimento de competências argumentativas e dialógicas. As negociações necessárias para a construção coletiva de narrativas complexas criaram contextos autênticos para o exercício da persuasão, da refutação e da construção de consensos. Professores relataram que estudantes tradicionalmente reticentes em participar de debates orais mostraram-se significativamente mais propensos a engajar-se em discussões textuais mediadas pelas plataformas digitais. Esta mudança de comportamento sugere que o caráter lúdico e não ameaçador dos ambientes gamificados pode criar condições mais favoráveis para o desenvolvimento da oralidade.

A análise dos produtos gerados pelos estudantes nestas experiências revela ainda uma sofisticação progressiva no manejo das diferentes variedades linguísticas. A necessidade de criar diálogos verossímeis para personagens com perfis socioculturais diversos levou os educandos a observarem e reproduzirem usos linguísticos que transcendem o registro formal normalmente privilegiado nas atividades escolares. Esta ampliação do repertório linguístico constitui um resultado particularmente relevante em um contexto educacional onde frequentemente persiste uma abordagem excessivamente normativa e homogeneizadora da língua portuguesa.

Os dados sobre o rendimento acadêmico mostram melhorias consistentes, porém com variações significativas entre diferentes grupos de estudantes. Os progressos mais expressivos foram observados entre alunos que inicialmente demonstravam maiores dificuldades com a língua portuguesa, sugerindo que os jogos digitais podem funcionar como instrumentos particularmente eficazes para a equalização de oportunidades educativas. Esta constatação adquire especial relevância considerando os persistentes desafios de equidade que caracterizam o sistema educacional brasileiro.

As transformações observadas estendem-se também às práticas docentes. Professores participantes destas experiências relataram que o trabalho com jogos digitais levou-os a reavaliar seus métodos de avaliação, com um deslocamento progressivo de modelos centrados em produtos finais para abordagens mais atentas aos processos de construção do conhecimento. Esta reconfiguração das práticas avaliativas representa uma mudança paradigmática com implicações profundas para a cultura escolar como um todo.

A resistência inicial de alguns educadores, documentada em vários dos estudos analisados, tende a dissipar-se à medida que observavam o engajamento dos estudantes e a qualidade dos trabalhos produzidos. Este processo de convencimento pela evidência sugere que a demonstração prática da eficácia pedagógica dos jogos digitais constitui estratégia mais eficaz para a superação de resistências culturais do que argumentos meramente teóricos.

A sustentabilidade destas iniciativas mostrou-se dependente de fatores que transcendem a esfera estritamente pedagógica. Escolas que dispunham de infraestrutura tecnológica adequada e programas de formação docente continuada apresentaram resultados significativamente superiores àquelas onde a implementação ocorreu de maneira mais precária. Esta constatação reforça a necessidade de abordagens sistêmicas que articulem dimensões técnicas, pedagógicas e institucionais para o sucesso da integração dos jogos digitais no ensino de língua portuguesa.

A longevidade dos efeitos observados constitui questão em aberto que demanda investigações longitudinais mais amplas. Os dados disponíveis sugerem, contudo, que as competências desenvolvidas através dos jogos digitais - particularmente aquelas relacionadas à criatividade, ao trabalho colaborativo e à resolução de problemas - mostram-se notavelmente estáveis e transferíveis para diferentes contextos de uso da língua.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A investigação desenvolvida ao longo deste trabalho permitiu compreender a integração de jogos digitais no ensino de língua portuguesa e suas literaturas como um fenômeno educacional complexo e multifacetado. Os resultados obtidos apontam para transformações significativas que transcendem a mera incorporação tecnológica, configurando uma reestruturação profunda das relações entre educandos, saberes linguísticos e práticas pedagógicas. A experiência acumulada em diferentes contextos educacionais brasileiros demonstra que os ambientes gamificados criam condições peculiares para o desenvolvimento de competências linguísticas e literárias, caracterizadas pela integração orgânica entre dimensões cognitivas, afetivas e sociais.

Os estudos analisados revelam que a natureza multimodal e interativa dos jogos digitais potencializa o desenvolvimento dos multiletramentos necessários para a plena participação na cultura contemporânea. A imersão em narrativas não lineares e a criação de textos sincréticos permitem aos estudantes experienciar a língua portuguesa em sua complexidade real, superando

a fragmentação artificial imposta por abordagens excessivamente compartimentalizadas. Esta vivência integral da linguagem como instrumento de ação e criação mostra-se particularmente eficaz para romper com a desmotivação frequentemente associada ao estudo formal da gramática e da literatura.

Os aspectos colaborativos inerentes a muitos jogos digitais abrem espaços férteis para o desenvolvimento de competências dialógicas e argumentativas. A necessidade de negociar significados, construir consensos e resolver conflitos narrativos em grupo cria contextos autênticos para o exercício da comunicação, preparando os estudantes para os desafios da interlocução em sociedades democráticas e pluralistas. Esta dimensão social da aprendizagem linguística, frequentemente negligenciada em abordagens tradicionais, revela-se como uma das contribuições mais valiosas dos jogos digitais para a formação integral dos educandos. Os resultados observados no campo específico do ensino literário merecem destaque particular. A possibilidade de os estudantes tornarem-se coautores de adaptações gamificadas de obras canônicas permite superar a dicotomia entre análise técnica e fruição estética, integrando estas dimensões em uma prática única e significativa. Esta apropriação criativa do patrimônio literário nacional constitui uma resposta eficaz ao distanciamento cultural que frequentemente caracteriza a relação dos jovens leitores com textos de outras épocas.

As limitações estruturais identificadas nos contextos investigados - particularmente no que se refere à infraestrutura tecnológica e à formação docente - não invalidam o potencial transformador dos jogos digitais, mas antes reforçam a necessidade de políticas educacionais articuladas que considerem a complexidade dos fatores envolvidos. A superação dessas limitações exige investimentos sustentados e ações formativas que preparem os educadores para o desenho e a mediação de experiências de aprendizagem gamificadas.

A investigação desenvolvida sugere diversas direções para pesquisas futuras. Estudos longitudinais que acompanhem os efeitos de médio e longo prazo da gamificação no desenvolvimento linguístico dos estudantes mostram-se particularmente necessários.

Investigações comparativas entre diferentes modelos de integração curricular de jogos digitais poderiam oferecer contribuições valiosas para a elaboração de diretrizes pedagógicas mais precisas. Pesquisas focadas especificamente na formação docente para o uso criativo e crítico destas ferramentas constituem igualmente uma linha de investigação promissora.

O potencial inclusivo dos jogos digitais, particularmente evidente nos contextos de ensino remoto, merece investigação mais aprofundada. As evidências preliminares sugerem que

estas ferramentas podem desempenhar papel importante na equalização de oportunidades educativas, adaptando-se a diferentes ritmos e estilos de aprendizagem. Esta vertente de investigação alinha-se com os imperativos de justiça social que devem orientar qualquer reflexão sobre o futuro da educação brasileira.

A experiência acumulada permite afirmar que os jogos digitais, quando integrados de forma reflexiva e pedagogicamente fundamentada, podem contribuir para a construção de uma educação linguística mais significativa, relevante e prazerosa. Esta transformação não representa um abandono dos saberes tradicionais, mas antes sua revitalização através do diálogo criativo com as culturas e linguagens contemporâneas. O desafio que se coloca não é o de substituir métodos consagrados, mas sim o de enriquecê-los através da exploração sistemática das potencialidades educativas dos novos meios.

A realização plena deste potencial exige, contudo, uma mudança de mentalidade que transcende o âmbito estritamente pedagógico. Implica reconhecer a legitimidade cultural das formas expressivas que caracterizam a contemporaneidade e aceitar o caráter dinâmico e evolutivo dos processos de ensino e aprendizagem. Neste sentido, a integração dos jogos digitais no ensino de língua portuguesa e suas literaturas representa muito mais do que uma inovação metodológica - configura-se como um imperativo ético e político face às demandas formativas do século XXI.

REFERÊNCIAS

1. BOLZAN DPV. Formação de professores e práticas de letramento: diálogos necessários. Santa Maria: Ed. da UFSM, 2007.

2. BOLZAN DPV, et al. Tecnologias na educação: práticas pedagógicas e formação docente. Santa Maria: Ed. da UFSM, 2013.

3. BRUNER J. The culture of education. Cambridge: Harvard University Press, 1996.

4. COELHO PMF. Um estudo do game educativo Miquel Crusafont aplicado à educação. Revista Educa Online, 2013; 7: 1-20.

5. COELHO PMF. O dialogismo e as construções narrativas no game literário brasileiro: Memórias de um Sargento de Milícias. Revista Obra Digital, 2014; 6: 74-91.

6. COELHO PMF, COSTA MRM. Game, história e cultura africana e afro-brasileira: plataforma FazGame aplicada à educação. Tecnologia Educacional, 2017; 217: 80-91.

7. COELHO PMF, VALENTE JA. O uso de games digitais como ferramenta pedagógica aplicada ao ensino de língua portuguesa e suas literaturas. Veredas Revista Interdisciplinar de Humanidades, 2021; 4(7): 143-158.

8. CSIKSZENTMIHALYI M. Flow: The psychology of optimal experience. New York: Harper & Row, 1990.

9. FRASCA G. Simulation versus narrative: introduction to ludology. In: WOLF MJP, PERRON B. (ed.). Video/Game/Theory. London: Routledge, 2003.

10. GRUPO DE NOVA LONDRES. A pedagogy of multiliteracies: Designing social futures. Harvard Educational Review, 1996; 66(1): 60-92.

11. KENSKI VM. Tecnologias e ensino presencial e a distância. Campinas: Papirus, 2003.

12. MATTAR J. Games em educação: como os nativos digitais aprendem. São Paulo: Pearson Prentice-Hall, 2010.

13. MATTOS CM. A escola como espaço de inclusão digital: facetas da inclusão digital caracterizando-se em sua maioria em uma pesquisa de campo. 2010. Disponível em: http://monografias.brasilescola.com/matematica/a-escola-como-espaco-inclusao-digital.htm. Acesso em: 15 nov. 2023.

14. PRENSKY M. Nativos digitais, imigrantes digitais. On the Horizon, 2001; 9(5).

15. SANTANA MS, et al. Os jogos educativos online no ensino da disciplina de língua portuguesa. Feira de Santana: UEFS, 2015.

16. VALENTE JA. A espiral da espiral de aprendizagem: o processo de compreensão do papel das tecnologias de informação e comunicação na educação. 2005. Tese (Livre-Docência) - Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2005.

17. VALENTE JA. Integração do pensamento computacional no currículo da Educação Básica: diferentes estratégias usadas e questões de formação de professores e avaliação do aluno. Revista e-Curriculum, 2016; 14: 864-897.

18. VYGOTSKY LS. A formação social da mente. São Paulo: Martins Fontes, 1984.

19. ZIMMERMAN BJ. Becoming a self-regulated learner: An overview. Theory into Practice, 2002; 41(2): 64-70.