

ANÁLISE DE *HONKAI: STAR RAIL* PELO MODELO RETAIN: POSSIBILIDADES E LIMITES NO ENSINO DE LÍNGUA INGLESA

Esthefany Alves Soares Cipriano¹; Rafael Eduardo Rodrigues de Deus²; Márcia Aparecida Silva³

¹Universidade Estadual de Goiás, Bolsista PIBID/Capes, esthefany@aluno.ueg.br; ²Universidade Estadual de Goiás, Bolsista PIBID/Capes, rafael.deus@aluno.ueg.br; ³Universidade Estadual de Goiás, marciasilva@ueg.br

Resumo: Por meio de uma análise quali-quantitativa utilizando o modelo RETAIN, criado para a classificação de jogos educacionais, averiguamos as possibilidades de uso do jogo *Honkai: Star Rail* quanto à sua aplicabilidade no contexto de ensino de Língua Inglesa em escolas públicas como ferramenta didática, visando a ampliação de subsídios teóricos que possam estar alinhados às práticas educacionais que se preocupam com a inserção de mídias digitais, contribuindo com a formação de estudantes mais envolvidos, autônomos e capazes de usar os meios tecnológicos de forma consciente. Para isso, utilizamos os critérios propostos por Gunter, Kenny e Vick em 2008 (Relevância, Incorporação, Transferência, Adaptação, Imersão e Naturalização) para verificar se a utilização deste recurso é eficaz para turmas dos anos finais do ensino fundamental. Ao final da pesquisa, após um levantamento de dados projetados a partir de nossas experiências com o jogo e uma análise realizada em consonância com o modelo supracitado, chegamos à constatação de que a proposta do jogo apresenta possibilidades e limites no que tange a aprendizagem da língua inglesa. Consideramos, como uma das limitações, o fato de que o jogo promove constantes diálogos longos e vocabulários complexos que exigem um certo grau de domínio da língua que não pode ser esperado de turmas do Ensino Fundamental, além de questões relacionadas à infraestrutura.

Palavras-chave: Recursos digitais; Tecnologia; RETAIN; Ensino Fundamental; Rede pública.

INTRODUÇÃO

A sociedade contemporânea se encontra em um estado de tão grande familiarização com a tecnologia, a Internet e os meios digitais, que estes recursos já estão normalizados e, conseqüentemente, internalizados em nosso cotidiano, representando um relevante papel de influência na forma que enxergamos o mundo e nos inserindo em um contexto culturalmente digital. Apesar disso, é possível inferir que há, ainda, certa resistência em relação ao uso de ferramentas digitais em sala de aula por profissionais da educação (Pereira; Silva, 2018). Não obstante, de acordo com Gomes Junior, Silva e Paiva (2022, p. 14),

[...] devemos estimular a capacidade para observar a tecnologia, extrair o seu valor e aplicá-la em nossos afazeres diários. Não se trata apenas dos usos, mas dos nossos pensamentos e comportamentos, que nos fazem perceber as oportunidades que as tecnologias ao nosso alcance oferecem.

Pensando nisso, professores e futuros professores de Língua Inglesa que desejam aproximar suas práticas de ensino da realidade dos alunos e da cultura digital precisam

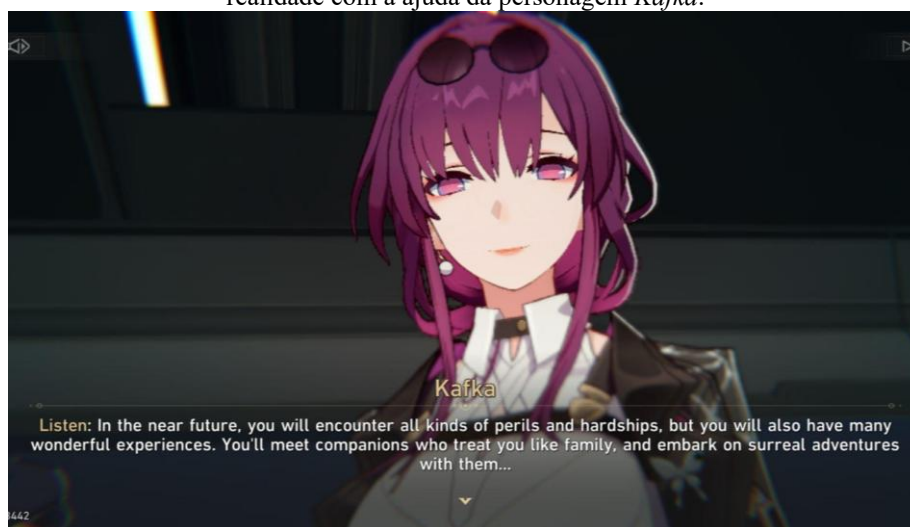
começar a buscar estratégias de aprendizagem que incluam a utilização de recursos digitais em suas aulas.

Portanto, desenvolvemos, neste trabalho, uma investigação acerca de uma dessas estratégias: a utilização de um jogo *mobile* não-educacional como ferramenta auxiliadora no processo de aquisição de conhecimento da Língua Inglesa em escolas da rede pública. Essa pesquisa faz parte das atividades do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), projeto este que se faz relevante para a formação docente ao fomentar o aperfeiçoamento da qualidade dos profissionais que atuarão na educação básica pública brasileira.

O jogo escolhido como nosso objeto de estudo é *Honkai: Star Rail*, um *RPG* (*Role-Playing Game*, geralmente traduzido como "jogo de interpretação de papéis" ou "jogo de representação") por turnos da *HoYoverse* (empresa criadora do jogo) lançado em abril de 2023 e que pode ser gratuitamente instalado em sistemas Android e iOS. Neste *RPG*, o jogador assume o papel e, sendo assim, passa a controlar o protagonista da história: um portador de *Stellaron*, uma espécie de poder de destruição.

O jogador tem a opção de escolher entre um personagem feminino ou masculino, assim como definir um nome, características que não afetam a jogabilidade, apenas representam atributos de customização do seu personagem. A partir disso, de acordo com Carvalho (2023), a narrativa do jogo segue com esse personagem se juntando ao *Expresso Astral*, um grupo de exploradores que viaja por toda a galáxia combatendo ameaças.

Figura 1. Um dos diálogos iniciais do jogo, quando a protagonista ganha vida e começa a entender a sua realidade com a ajuda da personagem *Kafka*.



Fonte: Printscreen do jogo *Honkai: Star Rail*

Buscando estabelecer uma base teórica que permita a compreensão e aprofundamento para esta pesquisa, nos embasamos em autores como Gomes Junior, Silva e Paiva (2022), que investigam as tecnologias utilizadas para ensinar e aprender línguas no contexto contemporâneo de acesso massivo à Internet. Assim como em Silva e Brito (2022), que realizaram uma análise do RPG Harvest Town como ferramenta auxiliadora dos professores no processo de ensino e aprendizagem de língua inglesa com base no modelo proposto por Gunter, Kenny e Vick (2008) e nos princípios de aprendizagem dos bons jogos, baseados em Gee (2009). Nos embasamos ainda na pesquisa de Souza, Oliveira e Santos (2018), que trata da investigação de diversos jogos de diferentes categorias como recurso capaz de propiciar a aprendizagem de língua inglesa no Ensino Médio.

O principal objetivo que orienta este trabalho é compreender como o jogo *Honkai: Star Rail* pode colaborar com a aprendizagem de alunos que estão cursando o Ensino Fundamental.

O ensejo de nossa pesquisa se consolida na ideia de que os jogos de RPG, definidos como aqueles em que o usuário pode “[...] simular um personagem em um ambiente que é decidido pela história do jogo e se apoia em uma história interessante com missões. O personagem joga e eleva o seu XP (sua experiência) ao longo do jogo” (Souza; Oliveira; Santos, 2018, p. 132), são aliados em potencial para a formação de sujeitos capazes de se comunicar em uma nova língua, aqui voltando o nosso olhar para a língua inglesa, uma vez que

[...] as estruturas linguísticas contextualizadas presentes nos jogos de RPG e de point-and-click, além de colaborarem para a ampliação de vocabulário e aspectos gramaticais, podem auxiliar os estudantes na emancipação e autonomia para a aprendizagem do inglês (Souza; Oliveira; Santos, 2018, p. 147).

Logo, este estudo se justifica pela sua contribuição com a busca pela ampliação de subsídios apropriados para o desenvolvimento de práticas de ensino de inglês que se preocupam com a inserção de mídias digitais, visando a formação de estudantes engajados, autônomos na língua e capazes de usar os meios tecnológicos de forma consciente.

METODOLOGIA DE PESQUISA

Para a presente pesquisa, utilizaremos como base de nossa metodologia o modelo RETAIN, proposto por Gunter, Kenny e Vick em 2008 com o objetivo de analisar a validade e as possibilidades de uso de jogos eletrônicos como ferramenta de ensino. Neste método, cada letra do acrônimo representa um critério, com pesos diferentes, usado para quantificar o jogo em análise: *Relevance*, *Embedding*, *Transference*, *Adaptation*, *Immersion* e *Naturalization*. Dessa forma, utilizaremos o modelo RETAIN para realizar a atribuição de notas, que variam de 0 a 3, para cada critério avaliado, baseando-se em interpretações realizadas a partir do uso prévio do jogo em questão. A seguir, descrevemos do que se trata e o que será observado em cada critério avaliado, com base em Silva e Brito (2022) e Souza, Oliveira e Santos (2018):

1. A **relevância** (*relevance*) refere-se a forma como o usuário pode utilizar os conhecimentos adquiridos durante o jogo para situações da vida real relacionadas ao que ele está aprendendo, que, neste caso, é a língua inglesa.

2. A **incorporação** (*embedding*) se preocupa com a capacidade do jogo em fazer com que o usuário aprenda enquanto interage com elementos do próprio jogo, sem que ele precise ficar buscando em outros lugares.

3. A **transferência** (*transfer*) é sobre a acumulação de habilidades que podem ser utilizadas, posteriormente, no mesmo jogo, desenvolvendo-se, assim, a aprendizagem de forma gradual.

4. A **adaptação** (*adaptation*) trata da possibilidade de se usar os conhecimentos adquiridos no jogo em outros jogos ou em outros contextos.

5. A **imersão** (*immersion*) é a forma como o jogador fica entretido com a experiência proporcionada pelo jogo, ou seja, analisa-se se o jogo é capaz de prender a atenção do usuário.

6. A **naturalização** (*naturalization*) aborda a habilidade do jogo em fazer com que o aprendizado seja adquirido de forma inconsciente, como se o jogador nem percebesse que aprendeu algo, pois aconteceu de forma automática. Além disso, discorreremos sobre as justificativas e reflexões críticas utilizadas para cada atribuição de nota das categorias, relacionando língua, ensino e jogabilidade, configurando-se, assim, como uma pesquisa de cunho quali-quantitativo.

Para a produção das análises e atribuições de notas, nos guiaremos pelo quadro abaixo para compreender as descrições e exigências de cada nível proposto pelo modelo RETAIN.

Quadro 1: Modelo 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.
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 que facilitam a transferência de conhecimento nos eventos didáticos.	Jogadores progredem nos níveis, solução de problemas é requerida para subir de níveis, e gameplay 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 feedback 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 raramente é revisitado.	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 conhecimento adquirido.

Fonte: Souza, Oliveira e Santos (2018) baseado em (GUNTER et al, 2008).

Para a análise quantitativa, utilizaremos a seguinte tabela que ilustra os cálculos entre o peso de cada aspecto, fornecidos por Gunter, Kenny e Vick (2008), multiplicado pelo valor (nível) atribuído a partir de nossa apuração.

Tabela 1. Pontuação adotada pelo método RETAIN.

Aspecto	Peso do Aspecto	Nível 0	Nível 1	Nível 2	Nível 3
Relevância	1	0	1x1 = 1	2x1 = 2	3x1 = 3
Incorporação	3	0	1x3 = 3	2x3 = 6	3x3 = 9
Transferência	5	0	1x5 = 5	2x5 = 10	3x5 = 15
Adaptação	4	0	1x4 = 4	2x4 = 8	3x4 = 12
Imersão	2	0	1x2 = 2	2x2 = 4	3x2 = 6
Naturalização	6	0	1x6 = 6	2x6 = 12	3x6 = 18

Fonte: Luciano; Oliveira (2012) *apud* Silva; Britto (2022), baseado em Gunter *et al* (2008).

DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

Partindo do cálculo apresentado na metodologia, construímos uma segunda tabela para exibir, de maneira mais clara, os resultados quantitativos de nossa pesquisa, apresentando, ao final, a soma total de todos os critérios do modelo RETAIN juntos. Em seguida, discorreremos sobre as justificativas e análises que nos levaram aos resultados de nossas avaliações, levando em consideração os elementos do *Quadro 1* observados a partir de nossa experiência com o jogo.

Tabela 2. Avaliação quantitativa de *Honkai: Star Rail*

Critério	Nota	Peso	Total
Relevance	3	1	3
Embedding	3	3	9
Transference	2	5	10
Adaptation	1	4	4
Immersion	3	2	6
Naturalization	2	6	12

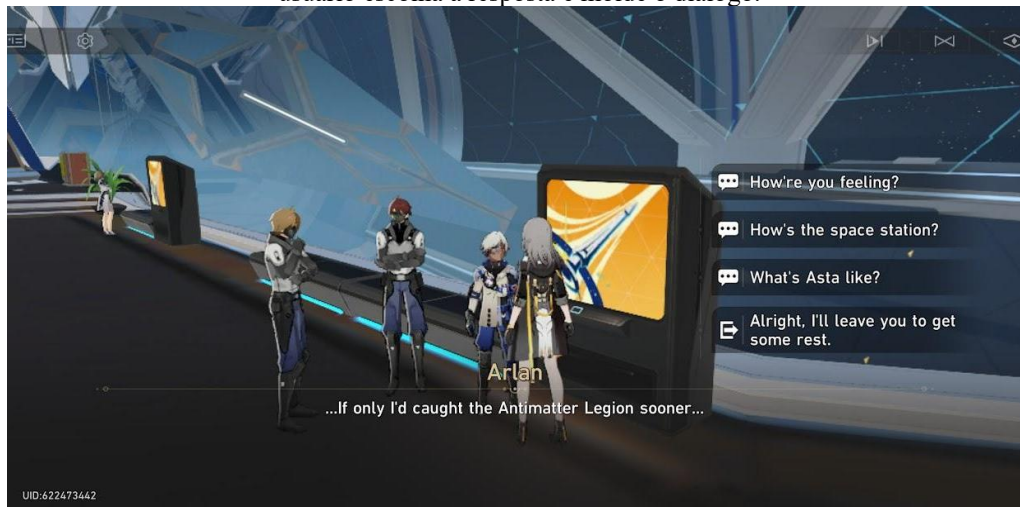
Somatória total: 44

Fonte: dos autores (2025)

Consideramos que *Honkai: Star Rail* pode ser atribuído a nota 3 no critério Relevância, pois o jogo cria uma narrativa interessante através de diálogos, que exige que

o jogador se esforce para entender a língua inglesa e, assim, compreender a história. Há, também, a presença de muitos estímulos no jogo, visto que os desafios vão aumentando a dificuldade na medida em que os personagens avançam de nível. Portanto, o jogador pode utilizar o vocabulário em língua inglesa adquirido durante a sua experiência com o jogo na vida real.

Figura 2. Exemplo de interação entre o protagonista do jogo e outro personagem no qual é possível que o usuário escolha a resposta e molde o diálogo.



Fonte: Printscreen do jogo Honkai: Star Rail

Na categoria Incorporação, creditamos valor 3, uma vez que, estando envolvido no jogo, o usuário, quando não consegue atingir o objetivo de uma fase, precisa pensar em novas estratégias, como alterar o seu time ou o seu ataque para derrotar o inimigo, ou seja, mudar o comportamento a partir de aprendizagens prévias obtidas através da própria jogabilidade, mantendo o foco interativo e avançando para o próximo desafio. Dessa forma, o universo fantástico do jogo está unido ao processo de aprendizagem.

Pontuamos a Transferência com nota 2, pois é possível inferir que há a necessidade de uma reunião de conhecimentos e habilidades adquiridas ao longo do progresso no jogo, já que a dificuldade dos níveis vai aumentando gradativamente, havendo, assim, certa transferência didática dentro do próprio jogo. Entendemos, ainda, que os conhecimentos necessários para a fruição do jogo, com exceção da língua inglesa, que se mantém quase de forma linear, com pouca variação do nível de dificuldade para compreensão, não possuem relação com a vida real e, por isso, não alcança nota 3 neste critério.

Conferimos nota 1 ao item Adaptação, no qual é possível notar pouca reutilização dos conhecimentos obtidos pela jogabilidade do presente jogo, em outros jogos, como a

movimentação do personagem pelo mapa, rotação da câmera, aprimoramento de habilidades de personagens e interações com NPCs (Personagens não jogáveis controlados pelo sistema do jogo). Entretanto, não há ali oportunidades para uma aprendizagem ativa que faça com que o usuário queira ou possa explorar mais o tema ou construir suas próprias ideias.

No quesito Imersão, consideramos que o jogo é plenamente capaz de fazer com que o usuário se sinta ambientado dentro do universo do jogo e, consequentemente, prender a sua atenção. Para que isso aconteça, o jogo dispõe de recursos narrativos e visuais, como o enredo, que proporciona ao jogador a sensação de ser o protagonista em uma aventura espacial, os diálogos, que geram expectativa e incentivam o jogador a continuar explorando e a estética, com diversos elementos visuais que contribuem com a ambientação do universo da história, gerando cenários e personagens detalhados. Por isso, concluímos que a nota adequada para este critério é 3.

Figura 3. Um dos momentos do jogo onde a câmera passa para 1ª pessoa, contribuindo para o envolvimento do jogador na história.



Fonte: Printscreen do jogo Honkai: Star Rail

Por fim, a Naturalização recebe nota 2, justificada pelo fato de que o jogador vai absorvendo as aprendizagens imbricadas no jogo, como o desenvolvimento de pensamento estratégico e planejamento, além do conhecimento acerca da mecânica do jogo, de forma natural. Ou seja, sem que ele perceba, assim como a linguagem, a qual ele pode exercitar a capacidade de interpretação de texto e ampliação de vocabulário, habilidades que serão posteriormente usadas em situações da vida real. Porém, ressalta-se que, para que haja um bom aproveitamento da língua, é necessário um conhecimento prévio.



24 A 28 DE NOVENBRO

COSEMP

EDUCAÇÃO, TEMPO E TECNOLOGIAS:
IMPACTOS NA DESHUMANIZAÇÃO E NA
FORMAÇÃO DOS SUJEITOS

X CONGRESSO | XV SEMINÁRIO DE ESTÁGIO SUPERVISIONADO

XII ENCONTRO DO PIBID | X JORNADA JURÍDICA

VIII SELIQUIM - SEMINÁRIO DE ESTÁGIO DA LICENCIATURA EM QUÍMICA DO IF GOIANO

Figura 4. Um dos diálogos do decorrer do jogo, quando a protagonista está entendendo sobre a história de vida da personagem March 7th.



Fonte: Printscreen do jogo Honkai: Star Rail

Mediante estas observações embasadas no modelo RETAIN, fomos capazes de identificar as potencialidades e fragilidades do jogo no que tange ao seu uso como ferramenta auxiliadora na aquisição da língua inglesa. Dessarte, nota-se a presença de algumas características favoráveis à aprendizagem, como a imersão do usuário por meio de uma série de recursos, o que proporciona, consequentemente, o contato com a língua e estruturas linguísticas que podem ser reaproveitadas na vida real. Porém, os critérios de transferência, adaptação e naturalização se mostram aquém do ideal.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Após o desenvolvimento de nossas análises, fomos capazes de compreender como *Honkai: Star Rail* pode colaborar com a aprendizagem em língua inglesa de alunos que estão cursando o Ensino Fundamental. É possível notar que, mesmo sem ter sido concebido com finalidades educacionais, o jogo eletrônico em questão apresenta elementos e recursos que podem ser explorados pedagogicamente. Ao utilizar estímulos como gráficos ricos em efeitos visuais, jogabilidade atraente e uma narrativa capaz de prender a atenção do jogador, este é motivado a aprimorar suas habilidades de leitura, compreensão textual e, até mesmo, compreensão auditiva na língua-alvo de uma forma lúdica e natural.

Contudo, constatamos que, apesar de atingir uma boa somatória final na análise feita utilizando o método RETAIN, o jogo apresenta alguns limites quanto à sua eficácia para o uso didático em turmas dos anos finais do ensino fundamental (fase em que o ensino de inglês passa a ser obrigatório), pois envolve a promoção constante de diálogos

longos e vocabulários complexos que exigem do usuário um nível avançado de fluência na língua, situação esta que não pode ser esperada de turmas, principalmente em escolas da rede pública, que estão ainda iniciando o contato com o inglês básico e que, mesmo ao se depararem com recursos presentes no jogo como dublagem e transcrição simultânea de áudio, enfrentarão dificuldades durante a jogabilidade.

Vale destacar, também, os possíveis obstáculos relacionados à infraestrutura necessária para a utilização do jogo, pois este exige a obtenção de aparelhos móveis modernos e com alto desempenho, tendo em vista que o jogo ocupa, inicialmente, 779 MB da memória e aumenta essa ocupação a medida que o jogador avança na história e os dados de cache vão sendo acumulados no armazenamento do aparelho. Portanto, um aparelho inferior apresentaria dificuldades para processar o jogo. Além disso, é necessário, também, uma boa conexão com a rede de internet, pois, ao tratarmos de um jogo online, torna-se inviável a sua aplicação com uma rede instável ou lenta. Porém, “[...] esse acesso não é tão democrático assim em sociedades com acentuadas desigualdades, pois os equipamentos são caros, nem sempre há Internet disponível e muito menos acesso gratuito” (Gomes Junior; Silva; Paiva, 2022, p. 1-2).

Ressalta-se que o seu uso como proposta pedagógica pode, inclusive, ocasionar em efeitos opostos aos esperados quando tratamos de ferramentas lúdicas no ensino: ao invés de engajar e incentivar o estudante, pode frustrá-lo devido a percepção e evidência da sua própria incapacidade de compreensão textual, que, sem a mediação pedagógica adequada, compromete a finalidade educacional e engajadora da atividade.

Não obstante, consideramos pertinente estimular, por meio das discussões iniciadas neste trabalho, a articulação de futuras pesquisas que explorem o potencial de *Honkai: Star Rail* como mediador de aprendizagens significativas e atrativas em práticas de leitura, escuta e interpretação de textos em língua inglesa em outros contextos, como, por exemplo, voltado para alunos do Ensino Médio.

REFERÊNCIAS

CARVALHO, Daniel Trefílio Pereira de (Voxel). **Honkai Star Rail**: conheça história, gameplay e personagens do jogo grátis. 2023. Disponível em: <https://www.tecmundo.com.br/voxel/263111-honkai-star-rail-conheca-historia-gameplay-personagens-jogo-gratis.htm>. Acesso em: 22 ago. 2025.

GOMES JUNIOR, Ronaldo Corrêa; SILVA, Luciana de Oliveira; PAIVA, Vera Lúcia Menezes de Oliveira e. Tecnologias digitais para aprender e ensinar inglês no Brasil.

Texto Livre, Belo Horizonte, Universidade Federal de Minas Gerais, v. 15, p. 1-16, fev. 2022. Disponível em:

<https://www.scielo.br/j/tl/a/cJ4k7CLPk6yfvgNvSFyW4vF/?format=html&lang=pt>.

Acesso em: 26 ago. 2025.

SILVA, Márcia Aparecida; BRITTO Geovanna de Caldas. Jogo harvest town e ensino da língua inglesa. **Revista Sapiência: Sociedade, Saberes e Práticas Educacionais**, Iporá, Universidade Estadual de Goiás, v. 11, n. 2, p. 112-132, jul.-dez. 2022.

Disponível em: <https://www.revista.ueg.br/index.php/sapiencia/article/view/14027>.

Acesso em: 26 ago. 2025.

SOUZA, Valeska Virgínia Soares; OLIVEIRA, Matheus Abrahão de; SANTOS, Vinícius José do Valle Ferreira. Jogos digitais e possibilidades para aprender a língua inglesa no ensino médio. **Travessias Interativas**, São Cristóvão, Universidade Federal de Sergipe, v. 8, n. 15, p. 129-148, jan.-jun. 2018. Disponível em:

<https://periodicos.ufs.br/Travessias/article/view/8886>. Acesso em: 28 ago. 2025.

PEREIRA, Jéssica Rosa; SILVA, Márcia Aparecida. Ensino de línguas por meio da ferramenta digital Voki. **Linguasagem**, São Carlos, Universidade Federal de São Carlos, v. 29, n. 1, p. 30-44, jul.-dez. 2018. Disponível em:

<https://www.linguasagem.ufscar.br/index.php/linguasagem/article/view/415/>. Acesso

em: 01 set. 2025.