

O PROGRAMA PIBID E O ENSINO DE LÍNGUA INGLESA: APLICANDO O MODELO RETAIN AO JOGO LOST LANDS 1

Flávia Silva Pereira¹; Otávio Fernandes²; Raíssa dos Santos Rodrigues³; Márcia Aparecida Silva⁴.

¹Unidade Universitária de Iporá da Universidade Estadual de Goiás (UEG), e-mail: ; ²Unidade Universitária de Iporá da Universidade Estadual de Goiás (UEG), e-mail: ; ³Unidade Universitária de Iporá da Universidade Estadual de Goiás (UEG), e-mail: flaviasafe13@gmail.com; otaviotarefas1889@gmail.com; rdsrodrigues0@gmail.com; ⁴Docente efetiva na Unidade Universitária de Iporá da Universidade Estadual de Goiás (UEG), e-mail: marciasilva@ueg.br.

Resumo: Com o objetivo de elaborar um ensino de línguas estrangeiras mais dinâmico e engajado para as gerações jovens, elaboramos essa pesquisa para avaliar o jogo Lost Lands – Dark Overlord, um jogo de quebra-cabeça, apontar e clicar (point and click) para ser uma possível ferramenta pedagógica direcionado à Língua Inglesa. Utilizando o Modelo RETAIN, de Gunter (2008), que estudou os games com o propósito de examinar, por meio de um sistema de níveis, o quanto relevante eles podem ser no ensino de Língua estrangeira. Os resultados demonstram que Lost Lands – Dark Overlord tem grande potencial para ser explorado por professores, tornando o ensino da Língua Inglesa um momento divertido e de pertencimento, já que os alunos se sentiriam mais envolvidos nesse contexto. O jogo possui desafios intelectuais e interpretativos que instigam os alunos a pensar e usarem o novo idioma em desenvolvimento.

Palavras-chave: RETAIN; Jogos; Ensino.

INTRODUÇÃO

A experiência adquirida por meio do Programa de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), possibilitou e incentivou que nós, estudantes do curso dupla licenciatura português e inglês, pudéssemos ter um maior contato com as experiências em sala de aula. Esse contato nos mostrou que o ensino de língua inglesa ainda é muito pautado em métodos tradicionais, em que a repetição e exercícios estruturais são exponencialmente priorizados. Tendo esses pontos em vista, torna-se relevante buscarmos novos meios de tornar o ensino da língua inglesa mais dinâmico e chamativo para os estudantes. O objetivo não é substituir os métodos já existentes, afinal, eles são importantes na construção do aprendizado. Buscamos, na verdade, ampliar nossos horizontes e buscar formas de ensinar para além dos conteúdos estruturais, com metodologias tradicionais.

Nessa linha de pensamento, para esta pesquisa, propomos investigar a aprendizagem da língua inglesa por meio de jogos eletrônicos. Tal proposta se justifica em razão dos jogos serem algo que os estudantes normalmente já têm contato em seu dia a dia. Acreditamos que expandir esse contato para sala de aula pode tornar os alunos mais engajados em seu processo de aprendizagem.

Considerando essas observações, nosso objetivo com o presente trabalho foi investigar e compreender de que maneira o jogo *Lost Lands - Dark Overlord* pode ser usado como um recurso didático eficaz para o ensino e aprendizagem da língua inglesa nas salas de aula. Por meio do modelo RETAIN (Gunter *et al.*, 2008), investigaremos suas potencialidades pedagógicas e sua contribuição para o desenvolvimento das habilidades linguísticas dos estudantes.

O jogo *Lost Lands*¹ é composto por uma saga de dez jogos produzidos pela empresa *Five-BN Games*, eles estão disponíveis gratuitamente para aparelhos de telefone Android e IOS. Para nossa análise escolhemos o primeiro *game* desta saga, *Lost lands - Dark Overlord*. É um jogo de aventura em que se joga em primeira pessoa controlando as ações da personagem principal Susan, uma mulher que tenta desesperadamente encontrar seu filho Jimmy que, certa noite, foi raptado para um mundo mágico e sobrenatural. O jogo possui uma mecânica *point and click*, em que o jogador controla os movimentos por meio de cliques no mouse, e conta com o recurso de exploração de diversos ambientes, em que o jogador deve encontrar itens que serão usados para solucionar quebra-cabeças que o farão avançar na história.

A figura 1 mostra a tela inicial do *game*. No cenário ao fundo podemos observar elementos presentes no jogo e que poderão ser vistos em outros momentos da história. Centralizado e em destaque está a logo com o nome do jogo, logo abaixo, há três comandos, nomeados da direita para a esquerda como *extras*, *play* e *options*. Ao acessar o primeiro comando, o jogador pode recapitular *cut scenes* e *puzzles* já vistos e resolvidos por ele. O comando *play* pode ser usado para, de fato, iniciar o jogo. Já o último, *options*, permite que o jogador controle os volumes dos sons presentes dentro do *game* e, também, que mude o idioma que será usado para jogar. No total, *Lost lands - Dark Overlord* está disponível em quatorze idiomas diferentes, incluindo português e inglês, sendo o último o escolhido pelos pesquisadores já que o contato com a escola campo por meio do programa PIBID foi por meio de aulas de língua inglesa.

Figura 1: Tela inicial de *Lost Lands - Dark Overlord*

¹ Informação retirada de: https://www.nintendo.com/pt-br/store/products/lost-lands-dark-overlord-switch/?srsltid=AfmBOooW_fIwAe2Jgf8S-R9qpm4a1Iot0YfXlgFvTwhkiaYfsp8l29ac. Acesso em 20/10/2025.



Fonte: jogo Lost Lands – Dark Overlord.

Existem algumas pesquisas na área dos jogos como auxílio para o processo de ensinar e aprender a língua inglesa utilizando o modelo RETAIN, dentre elas se destacam a de Silva e Brito (2022) e a de Souza *et al* (2018). Na primeira, as autoras analisaram o jogo de RPG *Harvest Town*, enquanto na segunda, os autores escolheram dez jogos de diferentes gêneros para conduzir suas investigações. Em ambos os trabalhos os jogos selecionados foram analisados, como já mencionado anteriormente, usando como base os parâmetros da metodologia RETAIN. Assim como em nossa pesquisa, os autores foram motivados pela necessidade de integrar ao ensino de línguas meios que os alunos, em sua grande maioria, já têm contato em seu dia a dia.

Passamos, neste momento, a descrever a metodologia da pesquisa.

METODOLOGIA DE PESQUISA

Para atingir nosso objetivo de pesquisa, nos baseamos na experiência adquirida ao interagir com o jogo *Lost Lands - Dark Overlord*. Para analisar a jogabilidade do jogo e suas vantagens para a educação, nos embasamos no modelo RETAIN, que é uma metodologia proposta por Gunter, Kenny e Vicky (2008) e que consiste na avaliação de jogos *online* de modo a determinar sua viabilidade para o ensino de língua inglesa em sala de aula para alunos. A avaliação é feita com base em seis itens que formam o acrônimo que nomeia o método RETAIN (*Relevance, Embedding, Transference, Adaptation, Immersion e Naturalization*). A seguir, descrevemos os elementos utilizados nas análises, com base em Gunter *at all* (2008).

O primeiro componente recebe a denominação de *Relevance* (Relevância). Ela diz respeito ao conteúdo contido no jogo que poderá ter usabilidade fora dele, na vida real. Nessa categoria investiga-se se o conhecimento do jogo possui utilidade para o jogador fora do contexto de interação com o *game*. O próximo elemento a ser analisado, *Embedding* (Incorporação), constituindo-se em como ocorre no jogo a união de fantasia, jogabilidade e aprendizagem, de modo que, se as duas primeiras não estiverem presentes,

a terceira não ocorrerá.

Em seguida, a categoria a ser investigada usando o modelo RETAIN (Gunter *et al.*, 2008) é *Transfer* (Transferência). A transferência deve-se ao aproveitamento do conteúdo do jogo dentro dele mesmo. Em paralelo, como o próximo item a ser estudado, temos *Adaptation* (Adaptação). Esse fator liga-se diretamente à categoria anterior. Ele se refere a usabilidade do conteúdo adquirido dentro do jogo, mas em outro jogo.

Na categoria *Immersion* (Imersão), estuda-se como o jogador se sente dentro do jogo. Estuda-se o quanto o jogador se sente preso ao jogo, se ao estar em contato com este ele perde o interesse pelos acontecimentos ao seu redor. A última categoria relevante para a análise de jogos *online* baseada no modelo RETAIN (Gunter *et al.*, 2008), é Naturalization (Naturalização), nele foca-se em avaliar a autonomia do jogador dentro do jogo, se ele pode fazer as próprias escolhas.

Tendo como base as categorias explicadas, passaremos, então, à uma descrição de como os jogos *online* são analisados utilizando o RETAIN (Gunter *et al.*, 2008). A classificação de um jogo por meio do modelo de Gunter et al. (2008) é feita de forma quantificável e qualificável. Na classificação quantificável, cada categoria possui um nível, sendo eles de 0-3. Esses níveis serão multiplicados pelos pesos atribuídos a cada categoria e, dessa multiplicação, surgirá uma pontuação. Quanto mais alta ela for, mais eficaz o jogo será no contexto de ensino da língua inglesa do ponto de vista do pesquisador. Na sequência, é possível observar um quadro onde estão estabelecidas as relações entre os níveis de cada elemento juntamente às suas notas.

Quadro 1: Pontuação adotada pelo modelo RETAIN

Aspectos	Peso do aspecto	Nível 0	Nível 1	Nível 2	Nível 3
Relevância	1	0	$1 \times 1 = 1$	$2 \times 1 = 2$	$3 \times 1 = 3$
Incorporação	3	0	$3 \times 1 = 3$	$2 \times 3 = 6$	$3 \times 3 = 9$
Transferência	5	0	$5 \times 1 = 5$	$2 \times 5 = 10$	$3 \times 5 = 15$
Adaptação	4	0	$4 \times 1 = 4$	$2 \times 4 = 8$	$3 \times 4 = 12$
Imersão	2	0	$2 \times 1 = 2$	$2 \times 2 = 4$	$3 \times 2 = 6$
Naturalização	6	0	$6 \times 1 = 6$	$2 \times 6 = 12$	$3 \times 6 = 18$

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

Conforme explicitado, o modelo RETAIN, baseado em Gunter *et al* (2008), trata de uma análise quantitativa e qualitativa. Nesse sentido, a seguir, mobilizamos um quadro em que é possível ler os números e uma descrição qualitativa de cada item. Será com base nessas descrições qualitativas que analisamos o jogo e as possibilidades de sua integração

no processo de ensinar e aprender a língua inglesa.

Quadro 2: 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.
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 (3d cues, popups) que facilitam a transferência de conhecimento nos eventos didáticos.	Jogadores progridem 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	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.



	revisitado.			
--	-------------	--	--	--

Fonte: Gunter et. al. (2008)

Portanto, uma vez descritos os critérios de avaliação do modelo, partiremos para os resultados provenientes de nossa análise.

DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

Por meio do modelo idealizado, o RETAIN (Gunter *et al.*, 2008), apresentado anteriormente, fez-se possível inferir para o jogo *Lost Lands - Dark Overlord* o quadro de notas abaixo, as quais serão justificadas em seguida.

Quadro 2: Análise de nome do jogo *Lost Lands Dark Overlord*

RETAIN	Nível	Peso	Total
Relevance/Relevância	1	1	1
Embedding/Incorporação	2	3	6
Transference/Transferência	2	5	10
Adaptation/Adaptação	3	4	12
Immersion/Imersão	2	2	4
Naturalization/Naturalização	3	6	18
Somatória Total: <u>51</u>			

Fonte: dos autores (2025)

Para o item relevância, a nota atribuída à *Lost Lands - Dark Overlord* foi 1. Isso porque, apesar de o jogo estimular funções cognitivas como memória, raciocínio lógico e dedução, o conteúdo contido nele, sua história, não contribui significativamente para a vida real dos jogadores. Os elementos do jogo foram projetados para o entretenimento em um mundo fantasioso, em que existe a falta de consequências reais e erros são aceitáveis, existindo a possibilidade de repetir uma ação até encontrar uma solução para ela.

A ausência de riscos é fundamental para o jogo, no entanto, tal realidade é oposta ao que se encontra na vida real, em que cada decisão tem um peso. A realidade se baseia em complexidade, imprevisibilidade e consequências, enquanto o jogo analisado fornece uma experiência controlada e com o objetivo de proporcionar diversão àqueles que o jogam.



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 2: Um dos personagens importantes de *Lost Lands - Dark Overlord*



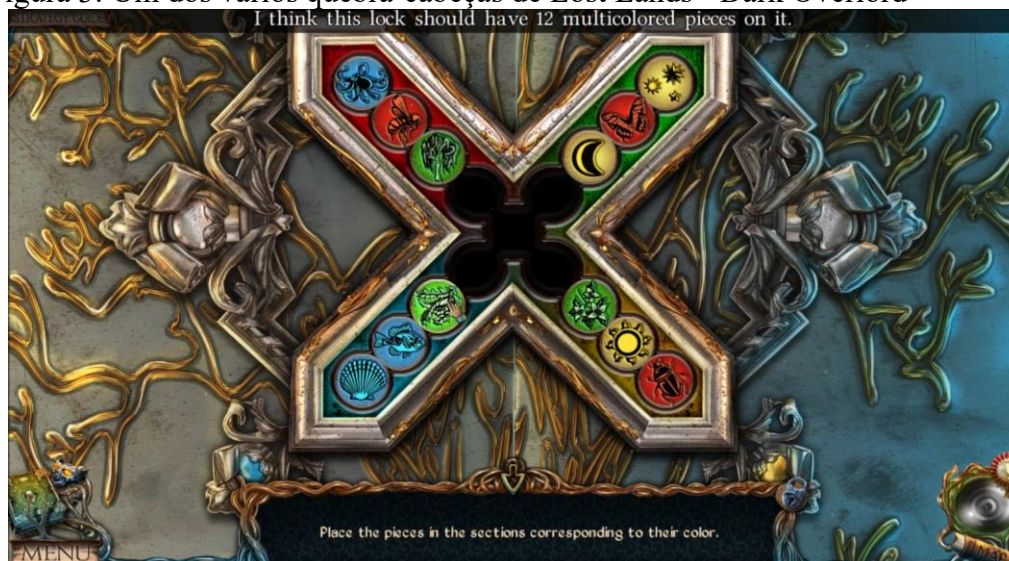
Fonte: jogo *Lost Lands – Dark Overlord*.

No que se refere à categoria *incorporação*, consideramos adequado atribuir ao jogo o nível 3. Embora não haja, necessariamente, elementos didáticos explicitamente integrados à sua dinâmica, o jogo apresenta uma série de desafios intelectuais que incentivam o jogador a prosseguir na resolução de problemas até atingir seus objetivos. Ainda que *Lost Lands – Dark Overlord* não tenha como propósito central o ensino de inglês, sua estrutura narrativa e interativa mobiliza o uso da língua como meio para pensar, interpretar informações e acionar raciocínios lógicos. O contato com a língua inglesa acontece de diferentes maneiras: pela leitura de cartas e mensagens que auxiliam na compreensão e no aprofundamento da história; pela escuta de diálogos que surgem ao longo da narrativa; e por meio de elementos visuais acompanhados de legendas ou nomeações, que permitem ao jogador associar palavras a imagens e ampliar seu repertório lexical de forma contextualizada.

Mobilizamos, na figura 3, um quebra-cabeças que instiga e prende a atenção do jogador. Como é possível ler, os comandos estão na língua inglesa e é necessário que o jogador os compreenda para que possa seguir jogando e decifrar o enigma.



Figura 3: Um dos vários quebra-cabeças de Lost Lands - Dark Overlord



Fonte: jogo Lost Lands – Dark Overlord.

Para a transferência, a nota inferida por nós foi 2. Alguns elementos presentes no jogo podem ser facilmente aproveitados à medida em que se vai avançando para as próximas fases. No entanto, há situações ou momentos em *Lost Lands - Dark Overlord* que são tão específicos que só são usados uma única vez, o conhecimento não pode ser aproveitado, como é possível ver na figura 4.

Figura 4: Um dos cena da rota final de Lost Lands - Dark Overlord



24 A 28 DE NOVENBRO

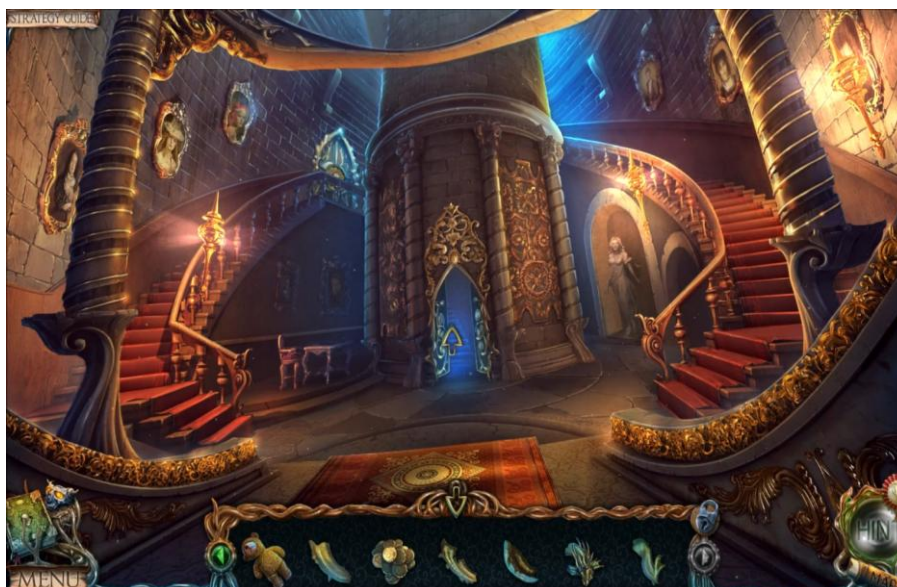
COSEMP

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



Fonte: jogo Lost Lands – Dark Overlord.

Considerando o critério *adaptação*, atribuímos ao jogo a nota 3. Os conhecimentos mobilizados ao longo da experiência podem ser transferidos para outros jogos, especialmente aqueles do mesmo gênero, cuja dinâmica se baseia na resolução de quebra-cabeças. Dois aspectos ilustram essa característica. Em primeiro lugar, observa-se a presença de elementos que se destacam visualmente nos cenários, como gravetos, pedras ou peças específicas, que recebem um tratamento gráfico diferenciado, seja por sombreamento, seja por contraste, o que os torna facilmente identificáveis pelo jogador e sinaliza sua futura utilidade na resolução de *puzzles*.

Em segundo lugar, é possível notar, em diversos cenários, espaços que claramente indicam a ausência de peças, sugerindo ao jogador que esses itens deverão ser encontrados posteriormente em outros locais do mapa. Esses padrões de design e repetição são recorrentes no gênero *point and click*: a lógica subjacente permanece constante, variando apenas o modo como cada jogo escolhe apresentar e explorar tais mecanismos, como é possível na figura 5, a seguir.

Figura 5: Momento de apontar e clicar em Lost Lands - Dark Overlord



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



Fonte: Jogo Lost Lands – Dark Overlord.

Após refletirmos sobre a atribuição de uma nota para o critério *imersão*, concluímos que o jogo deve receber, no mínimo, 2 pontos. Inicialmente, considerávamos atribuir a nota 1, uma vez que os personagens apresentam pouca profundidade, sua história pessoal não é desenvolvida ao longo da narrativa e eles encerram a trama da mesma maneira que começam.

Contudo, após ouvirmos as avaliações dos demais grupos e analisarmos seus critérios (este artigo faz parte de uma pesquisa maior, com outros grupos investigando outros jogos e compartilhando seus resultados), reconhecemos a necessidade de revisitar nossa própria apreciação. Embora mantenhamos as críticas anteriormente mencionadas, compreendemos que o jogo envolve outros elementos relevantes. Os cenários são visualmente cativantes, a ambientação é singular e os personagens secundários demonstram certo grau de complexidade. Soma-se a isso o fato de que a narrativa central é estruturada como uma história maternal: uma mãe em busca desesperada de seu filho, perseverando independentemente dos obstáculos que lhe são impostos. Dessa forma, acordamos que a nota 2 para o aspecto de imersão, conforme o modelo RETAIN, é a mais adequada. A figura 6 é um exemplo de cenário visualmente cativante.

Figura 6: Cenário recorrente em Lost Lands – Dark Overlord



24 A 28 DE NOVEMBRO

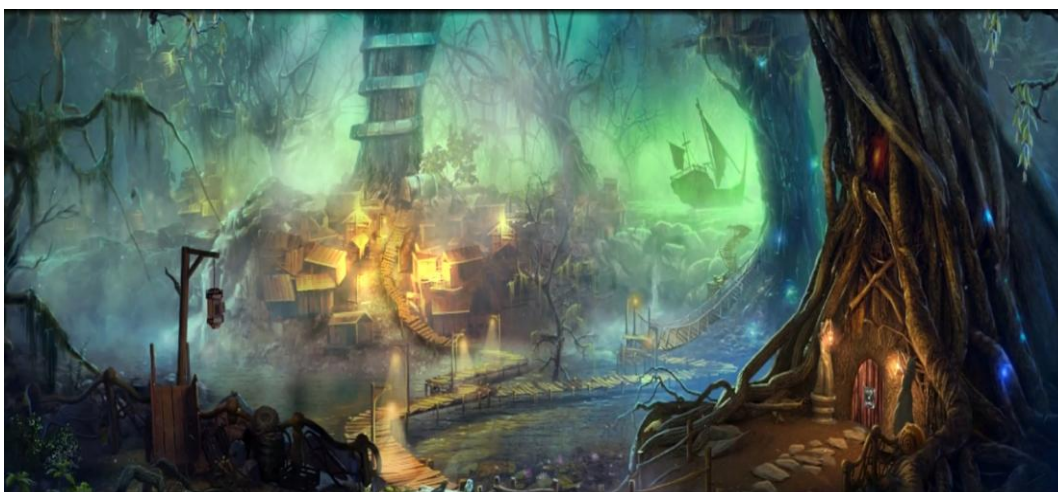
COSEMP

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



Fonte: Jogo Lost Lands – Dark Overlord.

No que se refere ao critério *naturalização*, avaliamos que *Lost Lands – Dark Overlord* se encontra no nível 3, o mais elevado dessa categoria. O jogo permite ao jogador interpretar livremente sua lógica interna, de modo que o conhecimento construído ao longo da experiência emerge de forma implícita e passa a ser aplicado espontaneamente nas ações subsequentes. Um exemplo expressivo desse processo ocorre já no início da narrativa, e pode ser visualizado na figura 7: ao resgarmos uma coruja que está sendo atacada por outros pássaros, o animal passa a integrar o inventário e é utilizado para alcançar uma chave localizada no alto de uma árvore. A partir desse episódio, o jogador tende, de maneira automática, a recorrer à coruja sempre que se depara com objetos posicionados em locais elevados ou de difícil acesso. Quando esse padrão deixa de ocorrer, pode surgir até mesmo um estranhamento, evidenciando o quanto a mecânica foi internalizada de forma naturalizada.

Figura 7: Momento em que o jogador salva a coruja em *Lost Lands – Dark Overlord*.



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



Fonte: Jogo Lost Lands – Dark Overlord.

Ao final da nossa pesquisa, o jogo *Lost lands - Dark Overlord* alcançou um total de 51 pontos, o que pode ser considerado uma boa pontuação. Por isso, concluímos que o jogo possui grande potencial e pode ser explorado por professores em sala de aula para tornar o ensino da língua inglesa ao mesmo tempo eficaz e dinâmico. No entanto, é preciso levar em conta fatores como o jogo ser muito fantasioso e não apresentar flexibilidade.

Exceto pelo vocabulário, conhecimentos adquiridos ao jogar tem pouca utilidade ao levarmos em conta situações reais. Outro problema encontrado ao analisar *Lost Lands - Dark Overlord* é o fato de ele não possuir personalização, os níveis são definidos sem flexibilização ou alternativas de caminhos e opções secundárias, o que faz com que sua dificuldade seja a mesma para todos os jogadores. Caso a pessoa que esteja jogando não goste de jogos do mesmo gênero, ou até não tenha contato com estes com a mesma frequência, pode não gostar do jogo ou até chegar a desistir de tentar jogá-lo por concederá-lo complicado ou pouco divertido.

Passamos, então, para as considerações finais.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Como foi possível observar, o jogo investigado apresenta tanto possibilidades quanto limites em sua integração ao processo de ensino e aprendizagem de língua inglesa. Acreditamos que, com o grau adequado de motivação, ele possa se constituir como um aliado valioso para o professor ou mesmo para o aluno que deseje aprofundar seus

conhecimentos por meio de um meio lúdico e atrativo

Porém, importa salientar que tal integração não se dá de forma automática ou perfeita, é preciso que o professor realize mediações adequadas, contextualize o uso do jogo no currículo, oriente os alunos a refletirem sobre o que estão aprendendo e alinhe as tarefas do jogo ao objetivo pedagógico. Desta forma, o jogo deixa de ser apenas entretenimento para tornar-se instrumento de aprendizagem.

REFERÊNCIAS

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. **Educational technology research and Development**, 56(5-6), 511-537, 2008.

LUCIANO, A. P. C; OLIVEIRA, L. C. Metodologia RETAIN para avaliação de serious games aplicada ao jogo Electrocitry. 2012. **Anais I ENECT / UEPB...** Campina Grande: Realize Editora, 2012. Disponível em:
<http://www.editorarealize.com.br/artigo/visualizar/1693>. Acesso em: 20/10/2025

SILVA, Márcia Aparecida; BRITTO, Geovanna de Caldas. Jogo Harvest Town e o ensino da língua inglesa. **Revista Sapiência**, Iporá-GO, Universidade Estadual de Goiás, V.11, ISSN 2238-3565, 112-132, 2023. Disponível em:
<https://www.revista.ueg.br/index.php/sapiencia/article/view/14027>. Acesso em: 6 de nov. 2025.

SOUZA, Valeska Virgínia Soares; OLIVEIRA, Matheus Abraão de; SANTOS, Vinícius José do Valle Ferreira. Jogos digitais e possibilidades para aprender a língua inglesa no ensino médio. **Travessias interativas**, São Cristóvão-SE, Universidade Federal de Sergipe, V. 8, ISSN 2236-7403, 129-148, 2018. DOI: 10.51951/ti.v8i15. Disponível em:
<https://periodicos.ufs.br/Travessias/article/view/8886>. Acesso em: 6 nov. 2025.