

AQUISIÇÃO DO INGLÊS POR MEIO DE JOGOS DIGITAIS E VIDEOGAMES: CONTRIBUIÇÕES PARA A FORMAÇÃO DE PROFESSORES

Anderson Feitosa 1

1 Anderson Feitosa da Silva, graduando do curso em Licenciatura em Letras - Inglês da
Universidade Regional do Cariri/URCA, Juazeiro do Norte, Ceará, Brasil,
anderson.feitosa@urca.br

RESUMO

Este artigo analisa as contribuições dos recursos tecnológicos e das metodologias ativas, com ênfase no uso de jogos digitais e videogames, para o processo de aquisição da Língua Inglesa na formação inicial de professores. Trata-se de uma pesquisa qualitativa, de caráter teórico e descritivo, desenvolvida por meio de revisão bibliográfica, sustentadas pelos principais teóricos: Junqueira (2020), Bezerra (2022), Filho (2024) e Vitorino (2025). Os resultados indicam que os videogames e as estratégias de gamificação favorecem o engajamento, a motivação e a participação ativa dos estudantes, além de ampliarem a exposição à língua inglesa em contextos significativos, multimodais e socioculturais. Destaca-se que os jogos de RPG possibilitam a aquisição incidental de vocabulário por meio da interação com narrativas, imagens, sons e textos, articulando conhecimentos prévios e novos sentidos linguísticos. Conclui-se que o uso pedagógico desses recursos exige planejamento didático e mediação docente, contribuindo para a formação de professores críticos, reflexivos e alinhados às demandas educacionais da cultura digital contemporânea.

Palavras-Chave: Aquisição da Língua Inglesa. Jogos Digitais. Videogames. Metodologias Ativas. Formação de Professores.

1 INTRODUÇÃO

Diferente da língua materna, a aquisição de uma segunda língua envolve nuances e desafios relacionados ao desenvolvimento da gramática e do contato cultural, próprios da língua-alvo. No âmbito acadêmico a busca por abordagens pedagógicas que estimulem os estudantes na imersão linguística e nas experiências de aprendizagem, são de grande relevância para aproximar as situações cotidianas e socioculturais.

No âmbito da graduação, nos cursos de Licenciatura em Letras Inglês, observa-se que, embora diversas abordagens pedagógicas sejam adotadas no processo de ensino-aprendizagem, como o uso de músicas, atividades de tradução e exercícios gramaticais, essas práticas nem sempre são suficientes para atender às demandas atuais dos estudantes, especialmente no que diz respeito à motivação, ao engajamento e à ampliação do contato significativo com a língua inglesa.

Tal cenário evidencia a necessidade de refletir sobre metodologias ativas e estratégias inovadoras que ampliem as possibilidades de aquisição da língua inglesa, articulando o ensino formal às práticas culturais vivenciadas pelos alunos fora e dentro do ambiente acadêmico. Com isso, este estudo busca refletir as abordagens tradicionais e o uso de recursos tecnológicos, aliados à aquisição do inglês na graduação.

Nesse contexto, os jogos online são exemplos de aquisição em estudos recentes. De acordo com Valadares e Coelho (2021, p. 212) “não é de hoje que percebemos o quanto os videogames estão presentes e influenciam nossas vidas”. Dessa forma, os jogos podem ser aliados aos recursos pedagógicos para o ensino de línguas, uma vez que oferecem narrativas e situações comunicativas entre os jogadores, frequentemente, mediadas pela língua inglesa. Além disso, alguns desses exigem que o jogador compreenda nos diálogos estratégicos que envolvem vocabulário específico e elementos culturais para avançar na narrativa, o que favorece a exposição contínua ao idioma de forma significativa e contextualizada.

Conforme aponta Fardo (2022), a gamificação apresenta-se como uma possível resposta à falta de mobilização dos estudantes nos processos educativos institucionalizados, um dos grandes desafios da educação no século XXI. Para o autor, o papel do professor contemporâneo envolve a criação de atividades que promovam interação, ludicidade e engajamento, superando modelos tradicionais centrados exclusivamente na transmissão de conteúdos rígidos, sem a capacidade de adaptação.

Diante desse cenário, este artigo propõe uma revisão bibliográfica com os estudiosos: Junqueira (2020), Bezerra (2022), Filho (2024) e Vitorino (2025), além de outros teóricos que contextualizam a gamificação e acerca do uso de jogos e videogames no ensino de língua inglesa, com foco em suas contribuições para a formação de professores no curso de Licenciatura em Língua Inglesa.

1.1 Problemática

Como o uso de recursos online e videogames no ensino de língua inglesa pode minimizar a distância entre as práticas pedagógicas tradicionais e as práticas socioculturais dos estudantes no contexto da formação de professores?

1.2 Justificativa

A formação de professores de Língua Inglesa ainda enfrenta desafios em dialogar com as transformações socioculturais (Cavalcanti, Mudo e Sá, 2018). Embora o ensino superior

ainda se apoie, em muitos casos, em metodologias tradicionais, observa-se um distanciamento entre essas práticas pedagógicas e as experiências culturais contemporâneas vivenciadas pelos licenciandos, marcadas pelo uso frequente de tecnologias digitais, jogos eletrônicos e ambientes multimodais de interação.

Portanto, o uso de jogos/videogames como recursos pedagógicos apresenta-se como uma possibilidade relevante para aproximar o ensino da língua inglesa das práticas sociais dos estudantes, favorecendo maior engajamento, motivação e exposição significativa ao idioma. Assim, este estudo justifica-se pela necessidade de refletir criticamente sobre a uso de recursos tecnológicos e jogos digitais. Considerando-se que o artigo contribuirá para diálogos sobre metodologias ativas e inovação pedagógica na Licenciatura em Letras – Língua Inglesa, bem como para a construção de uma formação docente mais crítica, contextualizada e alinhada às demandas educacionais do século XXI.

1.3 Objetivos

1.3.1 Objetivo geral

Analisar as vantagens dos jogos e videogames como ferramentas tecnológicas na aprendizagem do inglês durante a formação inicial de educadores, argumentando as capacidades de reduzir a lacuna entre as abordagens pedagógicas convencionais e as vivências socioculturais dos alunos.

1.3.2 Objetivos específicos

- a) Discutir as características das abordagens tradicionais de ensino de língua inglesa e suas limitações no contexto da educação significativa atualmente.
- b) Analisar na literatura a importância dos recursos tecnológicos e como atuam favorecendo o crescimento linguístico, cognitivo e sociocultural dos alunos.
- c) Refletir sobre a relevância da adoção de ferramentas tecnológicas e abordagens ativas na formação inicial de docentes de Língua Inglesa.

2 DESENVOLVIMENTO

2.1 Aquisição da língua inglesa e limitações das abordagens tradicionais

A aquisição da língua inglesa, especialmente no contexto da formação inicial de professores, envolve um processo complexo que vai além da simples memorização de regras gramaticais e estruturas linguísticas. A aquisição do inglês como L2 pode ocorrer de forma

acidental pela interação social dentro do contexto daquele idioma, como o inglês, que historicamente, esteve associado a métodos formais com foco no ensino da gramática, tradução e repetição de estruturas linguísticas. As abordagens tradicionais de ensino de língua inglesa, amplamente utilizadas ao longo do século do século XX, fundamenta-se em métodos como o gramática-tradução, o método direto, o audiolingual e, posteriormente, o comunicativo, conforme sistematizado por diferentes estudos na área (Blogflexg, 2022).

No campo da linguística, tais abordagens encontram respaldo teórico em perspectivas estruturalistas, como a de Saussure, cuja concepção de linguagem enquanto sistema organizado e regido por normas internas contribuiu para a valorização do ensino sistemático da gramática (Silveira e Henriques, 2022). Já o behaviorismo, representado por Skinner (2015), influenciou diretamente o método audiolingual, ao defender a aprendizagem como resultado de estímulos, repetição e reforço, com o objetivo de formar hábitos linguísticos.

No contexto brasileiro, Possenti (1996) também defende a relevância do conhecimento gramatical para a produção e interpretação de enunciados, ressaltando que a compreensão da estrutura sintática contribui para o domínio consciente da língua. Contudo, embora essas abordagens tenham desempenhado papel fundamental na consolidação do ensino de línguas, suas limitações tornam-se evidentes diante das demandas educacionais contemporâneas, especialmente no que se refere à motivação, ao engajamento e à aproximação entre ensino formal normativo e práticas socioculturais significativas dos estudantes.

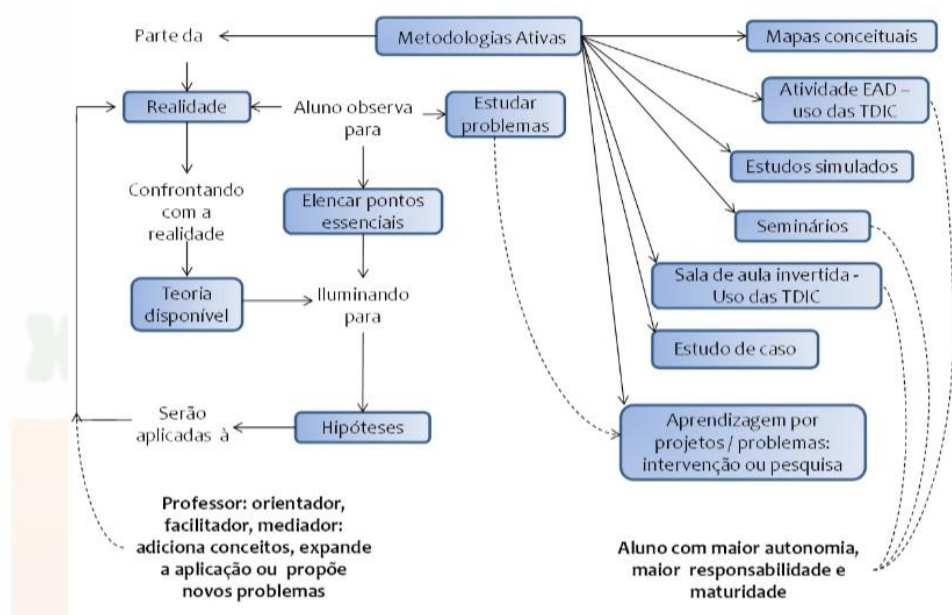
Evidencia-se a necessidade de problematizar o ensino tradicional de língua inglesa, que frequentemente prioriza a correção normativa em detrimento da comunicação e da construção de sentidos. Tal enfoque pode gerar um distanciamento entre o ensino acadêmico e as experiências linguísticas vivenciadas pelos estudantes em seus contextos sociais e culturais. Assim, embora as abordagens tradicionais tenham contribuído historicamente para o ensino de línguas, suas limitações reforçam a necessidade de repensar práticas pedagógicas que considerem a aquisição da língua como um processo dinâmico, social e contextualizado, abrindo espaço para metodologias ativas e mediadas por recursos tecnológicos, principalmente na era digital.

2.2 Metodologias ativas e recursos tecnológicos no ensino de língua inglesa

As transformações socioculturais e tecnológicas ocorridas nas últimas décadas têm provocado mudanças significativas nas formas de ensinar e aprender, especialmente no ensino

de línguas. Nesse contexto, as metodologias ativas emergem como alternativas pedagógicas que buscam superar modelos tradicionais centrados na transmissão de conteúdos, promovendo maior protagonismo discente e aprendizagem significativa. Essas abordagens partem do pressuposto de que o estudante aprende de maneira mais efetiva quando participa ativamente do processo, interagindo, refletindo e construindo conhecimentos a partir de situações contextualizadas. Lotumolo e Mill (2020, p. 14) apresenta os conceitos e algumas funcionalidades dessas metodologias articuladas com o papel do professor do aluno.

Figura 1 - Metodologias ativas



Fonte: Lotumolo e Mill (2020).

No ensino de Língua Inglesa, as metodologias ativas favorecem a ampliação das oportunidades de uso significativo da língua, estimulando a interação, a colaboração e o desenvolvimento de competências linguísticas em contextos próximos às práticas sociais. O papel do professor, nesse cenário, desloca-se de uma postura predominantemente expositiva para a de mediador do conhecimento, responsável por criar situações didáticas que incentivem a autonomia, o engajamento e a reflexão crítica dos estudantes, especialmente na formação inicial de professores.

Os recursos tecnológicos desempenham papel central nesse processo, ao possibilitarem a integração de diferentes linguagens, mídias e formas de interação no ambiente educacional. De acordo com Siemens (2008), principal teórico do conectivismo, a aprendizagem na era digital ocorre por meio de redes de conexões que envolvem pessoas, tecnologias e bancos de

dados, sendo fundamental que o aprendiz desenvolva a capacidade de acessar, selecionar e aplicar informações em contextos variados. Essa perspectiva amplia a compreensão do conhecimento como algo distribuído e em constante construção, o que dialoga diretamente com as demandas do ensino de línguas na contemporaneidade.

Complementando, Prensky (2007), ao discutir os conceitos de “nativos digitais” e “imigrantes digitais”, chama atenção para as mudanças nos perfis cognitivos e nos modos de interação dos estudantes que cresceram imersos em tecnologias digitais. Segundo o autor, esses sujeitos tendem a processar informações de forma mais dinâmica, visual e interativa, o que exige dos educadores a adoção de metodologias e recursos que dialoguem com essas formas de aprendizagem. No contexto da Licenciatura em Língua Inglesa, tal compreensão torna-se essencial para a formação de professores capazes de atuar de maneira crítica e contextualizada frente às práticas culturais de seus futuros alunos.

Sob uma perspectiva crítica, o pensamento de Paulo Freire contribui para a compreensão do uso das tecnologias na educação não apenas como ferramentas técnicas, mas como instrumentos potencializadores da consciência crítica e da autonomia dos estudantes (Costa, Beviláqua e Fialho, 2020). Para Freire, a tecnologia pode assumir diferentes funções dependendo de como e para que é utilizada, podendo tanto reforçar práticas tradicionais quanto promover processos educativos emancipatórios.

Assim, a articulação entre metodologias ativas e recursos tecnológicos no ensino de Língua Inglesa configura-se como uma resposta às limitações das abordagens tradicionais discutidas anteriormente. Essas abordagens contribuem para aproximar o ensino formal das experiências socioculturais dos estudantes, criando condições favoráveis para a aprendizagem significativa e para a formação de professores mais críticos, reflexivos e preparados para atuar em contextos educacionais marcados pela cultura digital.

2.3 Jogos e videogames como estratégias pedagógicas na formação de professores de língua inglesa

Valadares e Coelho (2021) diz que o uso de videogames no ensino de línguas favorece o engajamento e a participação ativa dos alunos, uma vez que esses ambientes exigem tomada de decisões, resolução de problemas e interação constante. No que se refere às características estruturais dos videogames, observa-se que esses ambientes apresentam regras, objetivos,

sistemas de feedback, desafios progressivos e narrativas envolventes, elementos que contribuem para a motivação e a permanência do jogador no processo de aprendizagem.

Quadro 1 - Características do videogame

Jogos têm regras e objetivos.	Isso nos dá uma estrutura e motivação.
Jogos têm resultados, retornos e adaptações.	Isso proporciona aprendizagem e fluência.
Jogos têm estados de vitória.	Isso nos dá gratificação do ego.
Jogos têm resolução de problemas.	Isso desperta nossa criatividade.
Jogos têm interação.	Isso nos proporciona grupos sociais.
Jogos têm representação e história.	Isso nos proporciona emoção.

Fonte: produzido pelo autor (2026) com base na pesquisa de Silva e Toassi (2020) e Prensky (Digital Game-Based Learning (2007, p. 106).

Conforme discutido por Prensky (2007), e aprofundado por Silva e Toassi (2020), a presença de estados de conquistas, resolução de problemas, interação social e representação narrativa favorece não apenas o desenvolvimento de habilidades linguísticas, mas também aspectos afetivos e cognitivos, tornando a aprendizagem mais prazerosa e significativa. Nesse sentido, quando o prazer e a diversão fazem parte do processo educativo, o estudante tende a se mostrar mais disposto a aprender uma nova língua.

No âmbito dos jogos de RPG (*Role-Playing Game*), autores como Muniz e Dovhepoly (2020) destacam que esse gênero, sobretudo em suas versões episódicas, apresenta forte ênfase narrativa, o que possibilita o trabalho com a língua inglesa a partir de contextos significativos de uso. Nessa mesma perspectiva, Junqueira (2020) investigou a aquisição de vocabulário em inglês por jogadores iniciantes ao interagir com videogames de RPG, fundamentando sua análise na Linguística Cognitiva, especialmente na teoria da mesclagem conceptual. A pesquisa demonstrou que os jogadores mobilizam modelos cognitivos idealizados já existentes em sua língua materna para construir novos sentidos em língua inglesa, a partir das pistas multimodais presentes nos jogos, como imagens, sons, textos e ações.

Embora não sejam conceitos equivalentes, a gamificação, discutida por Bezerra (2022), e o uso de videogames no ensino de Língua Inglesa, analisado por Junqueira (2020), compartilham pressupostos pedagógicos comuns, especialmente no que se refere à motivação,

ao engajamento e à aprendizagem mediada por tecnologias digitais. Enquanto a gamificação utiliza elementos dos jogos em ambientes educacionais digitais, articulada à perspectiva dos multiletramentos, os videogames constituem, em si, ambientes multimodais que favorecem a aquisição incidental da língua em contextos de uso significativo. Ambas as abordagens reconhecem o aluno como sujeito ativo na construção do conhecimento e reforçam a importância de práticas pedagógicas alinhadas à cultura digital.

No que diz respeito à formação inicial de professores, estudos como o de Vitorino (2025) evidenciam que o uso de videogames no contexto do Estágio Curricular Supervisionado contribui para a articulação entre teoria e prática pedagógica. Os resultados apontam que a inserção desses recursos favorece a motivação e a participação dos alunos, além de ampliar o contato com a língua inglesa em situações mais autênticas de uso. Dessa forma, a experiência com jogos digitais não apenas beneficia o processo de aprendizagem dos estudantes, mas também contribui para a construção de uma formação docente mais crítica, reflexiva e alinhada às demandas educacionais do século XXI.

3 METODOLOGIA

3.1 Caracterização e amostra

Caracteriza-se como uma pesquisa de natureza qualitativa, de caráter teórico e descritivo, desenvolvida por meio de uma revisão de literatura. A abordagem qualitativa justifica-se por possibilitar a análise interpretativa de estudos, conceitos e contribuições teóricas relacionadas ao ensino de língua inglesa, ao uso de jogos digitais, à gamificação e à formação docente. A amostra é composta por produções acadêmicas, tais como artigos científicos, trabalhos de conclusão de curso e livros publicados no recorte temporal de cinco anos, entre 2020 e 2025, que abordam o uso de jogos, videogames e recursos tecnológicos no ensino e na aprendizagem da língua inglesa, bem como na formação inicial de professores.

3.2 Procedimentos

Inicialmente, realizou-se o levantamento bibliográfico a partir de palavras-chave relacionadas ao tema, tais como: ensino de língua inglesa, jogos digitais, videogames, gamificação, formação de professores e metodologias ativas em bases de dados como Scielo e revistas científicas. Em seguida, procede-se à leitura exploratória e analítica das obras

selecionadas, com o objetivo de identificar conceitos, metodologias, resultados e contribuições relevantes para o tema do estudo.

3.3 Análise dos dados

A análise dos dados ocorre de maneira qualitativa e interpretativa, buscando estabelecer relações entre os estudos selecionados e o problema de pesquisa proposto. Consideram-se aspectos como os objetivos das pesquisas, os contextos investigados, os resultados obtidos e as implicações para o ensino de língua inglesa e para a formação inicial de professores.

4 RESULTADOS

No contexto da cultura digital contemporânea, os jogos e videogames configuram-se como práticas socioculturais amplamente difundidas, especialmente entre jovens e adultos em formação acadêmica. As pesquisas recentes têm apontado o potencial desses recursos como estratégias pedagógicas capazes de promover a aprendizagem significativa da Língua Inglesa, ao articular aspectos linguísticos, cognitivos, sociais e culturais em ambientes interativos e multimodais.

Quadro 2 - Apresenta a caracterização dos estudos e os principais resultados

Teóricos/ Ano	Tipo de Estudo	População e Amostragem	Objetivo	Resultados
Junqueira (2020)	Pesquisa qualitativa, de caráter descritivo.	Cinco jogadores adultos, iniciantes em inglês como segunda língua, falantes de português como língua materna.	Analisar como ocorre a aquisição de vocabulário em inglês como língua adicional durante o uso de videogames de RPG, a partir da mesclagem conceptual e da multimodalidade.	Indicam que a multimodalidade presente nos jogos de RPG favorece a formulação e testagem de hipóteses linguísticas, possibilitando a aquisição incidental de vocabulário em inglês.
Bezerra (2022)	Pesquisa de abordagem qualitativa com revisão bibliográfica.	Estudos teóricos sobre ensino de língua inglesa, gamificação e multiletramentos	Propor uma atividade pedagógica em língua inglesa, utilizando os gêneros digitais <i>Stories</i> e <i>Reels</i> do <i>Instagram</i> .	Indicam que é possível melhorar o ensino e motivar estudantes através das diversas possibilidades que as novas tecnologias oferecem.

Filho (2024)	Pesquisa bibliográfica, de caráter qualitativo.	Apresenta exemplos de aplicações de jogos digitais em diferentes níveis de ensino (fundamental, médio e superior).	Analisar os potenciais benefícios do uso de videogames, educacionais ou não, no ensino de língua inglesa, com foco nas metodologias da gamificação e da multimodalidade.	Os resultados indicam que os videogames podem favorecer o engajamento, a motivação e o desenvolvimento das habilidades linguísticas em língua inglesa. Evidenciam a importância do planejamento didático e do papel do professor como mediador para que o uso dos jogos seja pedagogicamente eficaz.
Vitorino (2025)	Relato de experiência, abordagem qualitativa (contexto do Estágio Curricular).	Alunos da educação básica participantes das aulas de inglês durante o estágio curricular do curso de Letras – Inglês.	Analisar as contribuições do uso de jogos de videogame como recurso pedagógico para o ensino e a aprendizagem da língua inglesa.	Indicam que o uso de jogos de videogame favorece o engajamento, a motivação e a participação dos alunos, além de possibilitar o uso da língua inglesa em contextos mais significativos e contribuir para a formação inicial do professor.

Fonte: Produzido pelo autor (2026).

Nesse cenário, de acordo com o Quadro 2, as pesquisas dos autores oferecem contribuições relevantes para entender o potencial dos recursos tecnológicos no ensino de inglês. Isso é relevante no que diz respeito à superação de métodos tradicionais que frequentemente não atendem às necessidades atuais dos alunos. Junqueira (2020) destaca que os videogames, por serem considerados ambientes multimodais, promovem a imersão linguística e a criação de significados, permitindo a aquisição incidental de uma língua adicional. Bezerra (2022), ao abordar a gamificação sob a ótica dos multiletramentos, expande essa discussão ao evidenciar que a aprendizagem pode se dar em ambientes digitais de interação, fomentando um maior envolvimento e participação dos alunos.

Vitorino (2025), enfatiza a viabilidade prática da utilização de jogos de videogame em sala de aula, ressaltando seus efeitos benéficos tanto na motivação dos estudantes quanto na formação inicial do docente. Por fim, Gonçalves Filho (2024) defende, em seu estudo bibliográfico, que a incorporação planejada de jogos digitais e técnicas gamificadas no ensino de inglês exige uma formação docente que una teoria e prática, capacitando o futuro educador para atuar de maneira crítica e em sintonia com as práticas socioculturais digitais.

Os estudos corroboram a relevância de se discutir o uso de jogos e videogames na Licenciatura em Letras Inglês, uma vez que tais recursos podem ampliar as experiências de

aprendizagem, promover maior engajamento e contribuir para a formação de professores capazes de responder às demandas educacionais da contemporaneidade.

A multimodalidade presente nos videogames de RPG possibilita a formulação de hipóteses linguísticas a partir de conhecimentos prévios da língua materna e evidencia o potencial pedagógico desses recursos para o ensino de língua inglesa. Tal perspectiva reforça a necessidade de que a formação de professores contemple práticas e teorias voltadas aos multiletramentos e ao uso de tecnologias digitais, justificando, assim, a proposição de uma disciplina optativa que discuta e explore o uso de videogames como ferramentas didáticas no ensino de inglês.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O estudo analisa as contribuições dos jogos e videogames no ensino de Língua Inglesa na formação inicial de professores. Os resultados indicam que esses recursos favorecem o engajamento, a motivação e a participação ativa dos estudantes. A literatura evidencia que os videogames ampliam a exposição à língua inglesa em contextos significativos e multimodais. Observa-se que a aquisição incidental de vocabulário é potencializada pela interação com narrativas, imagens, sons e textos. Conclui-se que o uso pedagógico desses recursos exige planejamento didático e mediação docente. Assim, as metodologias ativas e os recursos tecnológicos contribuem para a formação de professores críticos, reflexivos e alinhados às demandas da cultura digital contemporânea.

REFERÊNCIAS

BEZERRA, M. J. A. **Tecnologias digitais no ensino de língua inglesa: uma proposta pedagógica de gamificação na perspectiva dos multiletramentos**. 2022. 49f. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Letras - Língua Inglesa) - Universidade Federal de Campina Grande, Cajazeiras, Paraíba, Brasil, 2022. Sistemoteca da UFCG. Disponível em: <https://dspace.sti.ufcg.edu.br/handle/riufcg/27089>. Acesso em: 17 Jan. 2026.

BLOGflexge. **Métodos para ensinar inglês que você precisa conhecer**. Metodologias, 2022. Disponível em: <https://blog.flexge.com/metodos-ensino-ingles-abordagens/#abordagem-baseada-em-tarefas-task-based-learning>. Acesso em: 21 Jan. 2026.

CAVALCANTI, Z. D. M de.; MUDO, R. L. P de. C.; SÁ, E. M. A de. **A formação do professor de língua inglesa e seus reflexos na prática pedagógica**. CONEDU, 2018. Disponível em:

https://www.editorarealize.com.br/editora/anais/conedu/2018/TRABALHO_EV117_MDI_S_A15_ID1226_10092018181155.pdf. Acesso em: 16 fev. 2026.

COSTA, A. R.; BEVILÁQUA, A. F.; FIALHO, V. R. A atualidade do pensamento de Paulo Freire sobre as tecnologias: letramentos digitais e críticos. **Caderno temático: a atualidade do pensamento de Paulo Freire**, 2020. Disponível em:

<https://revistas.uepg.br/index.php/olhardeprofessor/article/view/16603/209209215810>.

Acesso em: 23 Jan. 2026.

FARDO, M. L. **Gamificação com foco em narrativa e relações com o saber de estudantes: uma experiência no ensino superior**, 2022. Tese (Doutorado) - Universidade de Caxias do Sul, Programa de Pós-Graduação em Educação, 2022. Repositório Institucional da UCS.

Disponível em:

<https://repositorio.ucs.br/xmlui/bitstream/handle/11338/10758/Tese%20Marcelo%20Luis%20Fardo.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Acesso em: 10 out. 2025.

FILHO, J. R. G. **Video Games no Ensino de Língua Inglesa**. 2024, 23 p. TCC - Letras Inglês - Universidade Federal da Paraíba. Repositório da UFPB, João Pessoa, 2024.

Disponível em: <https://repositorio.ufpb.br/jspui/handle/123456789/33642>. Acesso em: 17 Jan. 2026.

JUNQUEIRA, L. B. C. Aquisição de inglês como língua adicional através da mesclagem conceptual em videogames de rpg. **Revista Docência e Ciberultura**, [S. l.], v. 4, n. 3, p. 387–398, 2020. Disponível em: <https://www.e-publicacoes.uerj.br/re-doc/article/view/54153>. Acesso em: 15 out. 2025.

LOTUMOLO JUNIOR, J.; MILL, D. Reflexões sobre as metodologias ativas como abordagem pedagógica no contexto brasileiro. **Conjectura – Filosofia e Educação**, Caxias do Sul, v. 25, n. 1, p. 1-29, 2020. Disponível em:

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8126603>. Acesso em: 15. Abr. 2025.

MUNIZ, M.A. T.; DOVHEPOLY, R. R da. S. **Aquisição de inglês como língua estrangeira através do uso de videogames**. SEPEL - Seminário de pesquisa em Letras, 2020. Vídeo (Youtube). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=cGJYc7Puhfs>. Acesso em: 17. Jan. 2026.

POSSENTI, S. **Por que (não) ensinar gramática na escola**. Campinas, SP: Mercado de Letras/ Associação de Leitura do Brasil, 1996.

PRENSKY, M. **Digital Game-Based Learning**. United States: Paragon House, edition 2007.

SIEMENS, G. (2008). **¿Qué tiene de original el conectivismo?**. Disponível em:

<http://humanismoyconectividad.wordpress.com/2009/01/14/conectivismo-siemens/>. Acesso em: 21 Jan. 2026.

SILVA, F. W da. C.; TOASSI, P. F. P. O papel dos jogos eletrônicos na aquisição da língua inglesa. **Revista do GEL**, [S. l.], v. 17, n. 1, p. 284–307, 2020. Disponível em:

<https://revistas.gel.org.br/article/view/2757>. Acesso em: 17 jan. 2026.

SILVEIRA, E.; HENRIQUES, S. M. **Saussure**: manuscritos, aulas e publicações. Uberlândia, 2022. EDUFU. Disponível em:

<https://repositorio.ufu.br/bitstream/123456789/36554/5/SaussureManuscritosAulas.pdf>.

Acesso em: 22 Jan. 2026.

SKINNER, B. F. **Verbal Behavior**, f. 246. 2015. 492 p.

VALADARES, C. H. R.; COELHO, H.S. H. Videogames na aprendizagem formal de Língua Inglesa. **Entrepalavras**, Fortaleza, v. 11, n. 3, e2243, p. 211-232, set.-dez./2021. Disponível em: <http://www.entrepalavras.ufc.br/revista/index.php/Revista/article/view/2243/861>. Acesso em: 15. Abr. 2025.

VITORINO, J. A. L. **O uso de jogos de videogame como recurso para o ensino de língua inglesa: um relato de experiência de estágio curricular supervisionado**. 2025. 63f. Monografia (Licenciatura em Letras - Língua Inglesa) - Centro de Formação de Professores, Universidade Federal de Campina Grande, Cajazeiras, Paraíba, Brasil, 2025. Sistemoteca da UFCG. Disponível em: <https://dspace.sti.ufcg.edu.br/handle/riufcg/44667>. Acesso em: 17 Jan. 2026.

XVI
FRPEDI