Desenvolvimento de Protótipo de Jogo Educativo em Inglês para Estudo do Gênero Discursivo *Student ID Card*: TinyMon School

Thaís Felício de Paula Silva[1], Cristiane Oliveira Campos-Gonella[2], Ana Paula Abrantes de Castro e Shiguemori[3]

[1]Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia (IFSP), Jacareí-SP, Brasil (thsfelicio@gmail.com)
[2]Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia (IFSP), Jacareí-SP, Brasil
[3]Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia (IFSP), Jacareí-SP, Brasil

Resumo: O objetivo deste trabalho é apresentar o desenvolvimento em andamento do TinyMon School, um jogo educativo 2D desenvolvido na *engine Godot* e inspirado na unidade didática *Student ID Card*. O foco é transpor uma sequência didática em material físico para um ambiente digital interativo, preservando seus fundamentos pedagógicos e incorporando mecânicas de jogo voltadas à identificação pessoal, compreensão textual, associação lexical, reconhecimento visual e produção final de um crachá de estudante.

Palavras-chave: Jogos educativos; aprendizagem de línguas; inglês para crianças; gamificação; gêneros discursivos.

INTRODUÇÃO

O ensino de língua inglesa tem se expandido significativamente nas escolas regulares de ensino fundamental, especialmente nos anos iniciais, impulsionado pela demanda contemporânea por formação bilíngue. Contudo, a ausência de obrigatoriedade curricular nessa fase pode acarretar lacunas na disponibilidade de materiais adequados à faixa etária. Estudos sobre o ensino de inglês com crianças destacam a necessidade de materiais didáticos contextualizados, lúdicos e compatíveis com o desenvolvimento infantil (Aquino e Tonelli, 2017; Malta, 2019; Andrade, 2023). Como destaca Rocha (2007), há necessidade de recursos didáticos que respeitem as características socioculturais das crianças, especialmente no ensino público.

Nesse cenário, torna-se necessário desenvolver recursos didáticos que articulem linguagem, ludicidade e interação, respeitando o estágio de desenvolvimento cognitivo dos estudantes. A pedagogia dos gêneros discursivos proposta por Dolz, Noverraz e Schneuwly (2011) oferece uma abordagem relevante para esse contexto, pois compreende a linguagem como prática social e organiza o ensino a partir de gêneros textuais presentes em situações comunicativas concretas. Além disso, o trabalho com gêneros textuais contribui para que o ensino de línguas ocorra de forma contextualizada (Marcuschi, 2008).

A sequência didática proposta por Dolz, Noverraz e Schneuwly (2011) estrutura o ensino de gêneros em etapas, envolvendo a apresentação da situação, a produção inicial, os módulos de desenvolvimento e a produção final. Tal organização permite que o estudante compreenda gradualmente a função social, a estrutura e os elementos linguísticos do gênero estudado. No caso deste trabalho, o gênero escolhido foi o *Student ID Card*, ou cartão de identificação de estudante, por estar relacionado ao contexto escolar e à identificação pessoal, temas próximos da realidade infantil.

O uso de jogos digitais na educação, por sua vez, pode contribuir para ampliar o engajamento, a participação e a motivação dos estudantes. Estudos sobre jogos digitais e aprendizagem baseada em jogos indicam que esses recursos podem estimular atenção, raciocínio, memória, criatividade e aprendizagem ativa, especialmente quando articulados a objetivos pedagógicos claros (Prensky, 2001; Moraes, 2009; Lin, Chang e Lee, 2020). Elementos como desafios, recompensas, narrativa, personagens e *feedback* imediato favorecem a aprendizagem ativa e podem tornar o contato com a língua inglesa mais significativo (Gee, 2003).

Isso posto, este trabalho apresenta o desenvolvimento em andamento de um protótipo de jogo educativo 2D, desenvolvido na *engine Godot* (Godot Engine, 2026), inspirado na unidade didática *Student ID Card* produzida no âmbito de um grupo de pesquisa sobre investigação e elaboração de material didático para o ensino de inglês na infância. O objetivo é transpor uma sequência didática impressa para um ambiente digital interativo, preservando seus fundamentos pedagógicos e incorporando mecânicas de jogo

voltadas à identificação pessoal, compreensão textual, associação lexical, reconhecimento visual e produção final de um cartão de identificação de estudante.

MATERIAL E MÉTODOS

A pesquisa caracteriza-se como aplicada e interdisciplinar, articulando fundamentos do ensino-aprendizagem de língua inglesa para crianças (Andrade, 2023), da pedagogia dos gêneros discursivos (Dolz, Noverraz e Schneuwly, 2011) e do desenvolvimento de jogos digitais (Gee, 2003). O estudo foi organizado em quatro eixos principais: revisão bibliográfica, transposição didático-narrativa, desenvolvimento computacional do protótipo e planejamento da validação pedagógica.

A revisão bibliográfica, abrangendo as áreas supracitadas, orientou as decisões pedagógicas e tecnológicas adotadas no desenvolvimento do protótipo.

Em seguida, realizou-se a transposição didática da unidade impressa *Student ID Card* para o ambiente digital. Nessa etapa, os objetivos de aprendizagem, a situação comunicativa e as atividades principais foram mapeados para interações multimodais, como seleção de personagens, associação entre palavras e imagens, reconhecimento de partes do corpo, identificação de cores e produção de um cartão de identificação de estudante. O *design* instrucional buscou preservar as etapas da sequência didática propostas por Dolz, Noverraz e Schneuwly (2011), adaptando-as à lógica interativa do jogo.

O protótipo, intitulado *TinyMon School*, está sendo desenvolvido na engine *Godot* 4.x, utilizando a linguagem *GDScript*. Os ativos visuais do jogo, incluindo personagens 2D, cenários, ícones, botões e demais elementos gráficos, foram organizados como *sprites* e integrados ao ambiente de desenvolvimento. Parte desses elementos visuais foi produzida com auxílio do *Gemini* e posteriormente organizada ou ajustada com ferramentas de apoio, como *Krita* e *Inkscape* (Google, 2026; Krita Foundation, 2026; Inkscape Project, 2026).

A Figura 1 apresenta a *pipeline* de desenvolvimento do jogo, evidenciando a passagem da unidade didática impressa para o protótipo digital. O fluxograma sintetiza as principais etapas do processo, incluindo a definição das fases, a criação dos elementos visuais, o desenvolvimento dos minijogos, a implementação da produção final e o planejamento da validação pedagógica.



Figura 1. *Pipeline* de desenvolvimento
Fonte: Elaborado pelas autoras na plataforma Canva (Canva, 2026), com auxílio de ferramenta de Inteligência Artificial (ChatGPT, 2026)

Na primeira etapa, denominada Estudos e pesquisas, foram definidos os fundamentos didáticos do jogo, com base na sequência didática e no gênero discursivo *Student ID Card*. Também foram analisados estilos e tipos de jogos, como plataforma 2D, aventura, *puzzle* e RPG por turnos, a fim de identificar mecânicas adequadas ao público infantil e aos objetivos pedagógicos da proposta. Além disso, foram planejados o enredo, as atividades, os objetivos de aprendizagem e a lista de ações do jogo de acordo com o tema da unidade didática.

Na segunda etapa, denominada Criação do jogo, foram desenvolvidos os personagens, cenários e demais ativos visuais do protótipo por meio da inteligência artificial *Gemini* (Google, 2026). Posteriormente, esses elementos foram importados para a plataforma Figma (Figma, 2026) para elaboração do protótipo das telas. Em seguida, foram adicionados os *scripts* de interatividade, responsáveis pelas ações do jogador, navegação entre telas e funcionamento das atividades. Também foram realizados testes de jogabilidade e interatividade, com o objetivo de verificar a fluidez da navegação, a clareza das instruções e o funcionamento das missões. A seguir, foram incorporadas as fases do jogo, os testes de fluxo das missões e a previsão de hospedagem do protótipo em ambiente *online*.

Na terceira etapa, denominada Teste final e resultados, está prevista a aplicação do protótipo com crianças em fase inicial de alfabetização, em ambiente supervisionado. Essa etapa envolverá a coleta de dados, a análise das interações dos usuários e a sistematização dos resultados finais. A proposta é avaliar aspectos como usabilidade, engajamento, compreensão das atividades e potencial pedagógico do jogo para apoiar o ensino de inglês a partir do gênero *Student ID Card*.

A fase de validação encontra-se em planejamento e deverá envolver testes de usabilidade com crianças. Pretende-se utilizar métricas de engajamento no jogo e rubricas pedagógicas para avaliar aspectos

relacionados à aprendizagem lexical, à compreensão do gênero *Student ID Card* e à percepção dos usuários sobre a experiência de aprendizagem.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Como o projeto encontra-se em desenvolvimento, os resultados apresentados são parciais e referem-se à modelagem da arquitetura do jogo e à construção dos primeiros protótipos funcionais. A transposição do material impresso para o ambiente digital 2D possibilitou a criação de um artefato multimodal organizado em módulos gamificados, cada um relacionado a uma etapa da proposta didática baseada no gênero discursivo *Student ID Card*.

O primeiro módulo corresponde à introdução narrativa do jogo, responsável por apresentar o universo escolar, a personagem principal, a professora e os colegas de classe. Essa etapa tem a função de contextualizar a situação comunicativa e preparar o estudante para as atividades linguísticas posteriores. A Figura 2 apresenta a tela inicial do *TinyMon School*, evidenciando a identidade visual do jogo, o cenário escolar e as opções iniciais de navegação, como início do jogo, opções e créditos.



Figura 2. Tela inicial do jogo *TinyMon School*

Fonte: Elaborado pelas autoras com o auxílio de inteligência artificial (Gemini, 2026).

Após a tela inicial, o jogo introduz a narrativa da personagem Sarah em seu primeiro dia na escola dos monstros. A Figura 3 apresenta a cena de chegada da personagem ao ambiente escolar, acompanhada de seus familiares, indicando o início da situação comunicativa que orienta o desenvolvimento das atividades. Essa tela contribui para inserir a criança em um contexto narrativo antes da realização das tarefas linguísticas.



Figura 3. Cena inicial da narrativa do jogo

Fonte: Elaborado pelas autoras com o auxílio de inteligência artificial (Gemini, 2026).

A narrativa também apresenta a entrada dos alunos na escola utilizando seu cartão de identificação de estudante, reforçando o cenário em que as atividades serão desenvolvidas. A Figura 4 mostra a professora conduzindo os alunos, o que amplia a contextualização da proposta e fortalece a relação entre a narrativa do jogo, o ambiente de aprendizagem e o uso do gênero *Student ID Card*.



Figura 4. Tela de apresentação da escola aos novos estudantes

Fonte: Elaborado pelas autoras com o auxílio de inteligência artificial (Gemini, 2026).

Na sequência, a narrativa apresenta a entrada da personagem na sala de aula e o primeiro contato com seus colegas. A Figura 5 mostra Sarah interagindo com a turma, em uma situação de apresentação pessoal. Essa cena é importante porque aproxima o jogo do gênero *Student ID Card*, uma vez que trabalha elementos de identificação, apresentação e pertencimento ao ambiente escolar.



Figura 5. Tela de apresentação da personagem em sala de aula

Fonte: Elaborado pelas autoras com o auxílio de inteligência artificial (Gemini, 2026).

Em seguida, o jogo apresenta os cartões de identificação de estudante dos colegas da personagem. A Figura 6 evidencia a exposição dos *Student ID Cards* dos personagens, permitindo que o jogador observe informações como nome, escola, curso e assinatura. Essa etapa contribui para a compreensão da estrutura e da função social do gênero discursivo estudado, mostrando que ele é utilizado para identificação no contexto escolar.



Figura 6. Apresentação dos cartões de estudante dos personagens

Fonte: Elaborado pelas autoras com o auxílio de inteligência artificial (2026).

Além das telas narrativas, o protótipo também apresenta atividades interativas voltadas à compreensão visual e ao reconhecimento de vocabulário. A Figura 7 apresenta uma tela de questão de múltipla escolha, na qual o jogador deve identificar qual imagem representa uma escola. Essa atividade favorece a associação entre palavra, imagem e contexto, contribuindo para o desenvolvimento do vocabulário em língua inglesa e para a compreensão do ambiente escolar em que o gênero *Student ID Card* será utilizado.



Figura 7. Tela de questão interativa do jogo

Fonte: Elaborado pelas autoras com o auxílio de inteligência artificial (Gemini, 2026).

Além do módulo introdutório, o jogo prevê a implementação de atividades relacionadas à identificação de informações pessoais e ao reconhecimento de características dos personagens. No módulo *Identification*, o jogador deverá interagir com o léxico sobre partes do corpo, associando termos em inglês às características corretas dos personagens. Essa atividade busca desenvolver vocabulário, leitura contextual e compreensão auditiva em uma situação comunicativa relacionada à identificação pessoal.

No módulo *Create the monster*, a criança deverá "montar" um monstro a partir das instruções dadas. Para isso deverá observar a quantidade e as partes do corpo indicados, por exemplo, *Add three eyes*, praticando grupos lexicais variados.

No módulo *Find and color*, o estudante deverá colorir o personagem de acordo com instruções fornecidas pelo jogo, associando cores, partes do corpo e descrições físicas às representações visuais. Essa etapa favorece a ampliação lexical e o uso de *feedback* formativo imediato, permitindo que o jogador revise suas escolhas durante a atividade.

O módulo *My Student ID Card* corresponde à produção final da sequência didática. Nessa etapa, o jogador deverá construir seu próprio cartão de identificação de estudante, preenchendo informações como nome, escola, curso e assinatura. Essa atividade retoma os elementos apresentados ao longo do jogo e permite que o estudante aplique o vocabulário aprendido em uma produção textual contextualizada.

A transição da unidade didática impressa para a interface digital amplia as possibilidades de interação, pois incorpora narrativa, personagens, imagens, animações, desafios e *feedback* imediato. Assim, o *TinyMon School* busca articular as mecânicas de jogo à função sociocomunicativa do gênero *Student ID Card*, promovendo uma experiência de aprendizagem lúdica, contextualizada e alinhada aos pressupostos da pedagogia dos

gêneros discursivos. Conforme Gee (2003), jogos digitais podem favorecer a aprendizagem quando inserem o jogador em situações significativas de ação, com desafios progressivos e retorno constante sobre seu desempenho.

CONCLUSÃO

O desenvolvimento do *TinyMon School* evidencia a viabilidade de articular fundamentos do ensino-aprendizagem de línguas, da pedagogia dos gêneros discursivos e do desenvolvimento de jogos digitais na elaboração de um recurso educacional voltado ao ensino de inglês nos anos iniciais. Ao transpor a unidade didática *Student ID Card* para um ambiente 2D interativo, o protótipo preserva a lógica da sequência didática e amplia suas possibilidades pedagógicas por meio de recursos multimodais, narrativos e gamificados.

Os resultados parciais indicam que a estrutura modular do jogo permite integrar contextualização narrativa, reconhecimento do gênero discursivo, ampliação lexical e produção final de um cartão de identificação de estudante. Essa organização favorece o trabalho com a língua inglesa em uma situação comunicativa próxima da realidade escolar das crianças, deslocando o foco da memorização isolada de vocabulário para o uso contextualizado da linguagem.

Do ponto de vista acadêmico, o estudo contribui ao demonstrar uma possibilidade de transposição de materiais didáticos fundamentados em gêneros discursivos para ambientes digitais interativos, articulando teoria linguística, *design* pedagógico e desenvolvimento computacional. Essa integração reforça o potencial dos jogos educativos como recursos complementares ao trabalho docente, especialmente quando planejados a partir de objetivos linguísticos, comunicativos e pedagógicos claramente definidos.

A partir do estágio atual de desenvolvimento, o *TinyMon School* configura-se como uma proposta em construção, com possibilidades de contribuir para práticas de ensino de inglês mais lúdicas e contextualizadas nos anos iniciais. Como continuidade da pesquisa, pretende-se concluir os módulos em desenvolvimento, realizar testes com estudantes e avaliar, de forma sistemática, aspectos relacionados à usabilidade, ao engajamento, à aprendizagem lexical e à compreensão do gênero discursivo *Student ID Card*.

AGRADECIMENTOS

A autora agradece ao Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de São Paulo (IFSP), campus Jacareí, pelo suporte institucional e pela infraestrutura disponibilizada para o desenvolvimento deste trabalho e às orientadoras pelo apoio e suporte. Agradece também aos membros do Grupo de Pesquisa “Material didático para ensino de inglês na infância: investigação e elaboração” pela cessão da unidade didática *Student ID Card*.

REFERÊNCIAS

ANDRADE, Marina Helena de. Ensino de inglês na infância: investigação de diretrizes e proposição de planejamento de curso no ensino fundamental I em contexto público. Relatório de iniciação científica. Jacareí: IFSP, 2023.

AQUINO, Aline e TONELLI, Juliana. Ensino de língua inglesa para crianças: um olhar sobre o desenvolvimento de atividades. REVELLI, v. 9, n. 4, 2017.

CANVA. **Canva** (Versão de maio de 2026) [Software de design gráfico]. Plataforma utilizada na elaboração de recursos visuais. Disponível em: https://www.canva.com/. Acesso em: 29 mai. 2026.

OPENAI. **ChatGPT** (Versão de maio de 2026) [Inteligência artificial]. Plataforma utilizada para o refinamento, melhoria estética e processamento da imagem digital apresentada. Disponível em: https://chatgpt.com/. Acesso em: 29 mai. 2026.

DOLZ, Joaquim; NOVERRAZ, Michèle; SCHNEUWLY, Bernard. Sequências didáticas para o oral e a escrita: apresentação de um procedimento. In: SCHNEUWLY, Bernard e DOLZ, Joaquim. Gêneros orais e escritos na escola. Trad. e Org. Roxane Rojo e Glaís Sales Cordeiro. Campinas: Mercado de Letras, 2011, p. 81 a 108.

FIGMA. Figma (Versão Desktop) [Software de design e prototipagem]. Plataforma utilizada para a construção do protótipo de interface e fluxo de navegação. Disponível em: https://www.figma.com/. Acesso em: 29 mai. 2026.

GEE, James Paul. What video games have to teach us about learning and literacy. New York: Palgrave Macmillan, 2003.

GODOT ENGINE. Godot Engine: open source game engine. 2026. Disponível em: https://godotengine.org/. Acesso em: 28 maio 2026.

GOOGLE. Gemini: ferramenta de inteligência artificial generativa. Disponível em: https://gemini.google.com/. Acesso em: 28 maio 2026.

INKSCAPE PROJECT. Inkscape: draw freely. 2026. Disponível em: https://inkscape.org/. Acesso em: 28 maio 2026.

KRITA FOUNDATION. Krita: digital painting. Creative freedom. 2026. Disponível em: https://krita.org/. Acesso em: 28 maio 2026.

LIN, Ting; CHANG, Szu; LEE, Yang. Game-based learning for early childhood education: a systematic review. Computers & Education, Amsterdam, v. 156, p. 103-112, 2020.

MALTA, Liliane Salera. Além do que se vê: educação crítica e letramentos, formação de professores e prática docente no ensino de inglês para crianças de 2 a 5 anos. Dissertação (Mestrado em Linguística). Vitória: UFES, 2019.

MARCUSCHI, Luiz Antônio. Produção textual, análise de gêneros e compreensão. São Paulo: Parábola Editorial, 2008.

MORAES, Raquel. Jogos digitais na educação: um panorama das pesquisas brasileiras. Revista Novas Tecnologias na Educação, Porto Alegre, v. 7, n. 2, p. 1-10, 2009.

PRENSKY, Marc. Digital game-based learning. New York: McGraw-Hill, 2001.

ROCHA, Claudia. O ensino de línguas para crianças no contexto educacional brasileiro: breves reflexões e possíveis provisões. DELTA, v. 23, n. 2, 2007.