

# Desenvolvimento linguístico dos jovens por meio dos jogos digitais

Natália Putti Martins, João Pedro Stein Bordin, Ketelin Eduarda Balbinot, Ezequiel Henrique Chitolina, André Luiz Gabiatti, Davi Ulisses Moretto Gusso

<sup>1</sup>Instituto Federal Catarinense  
Campus Concórdia – SC – Brasil

nataliamartins5627@gmail.com, Jpsbordin@gmail.com

ketelinbalbinoy@gmail.com, ezequielchitolina@gmail.com

andreluizgabiatti@gmail.com, davi.ulisses.gusso.ifc2gmail.com

**Abstract.** *Os jogos digitais, atuam em diversas áreas e ambientes, tendo influência de seu contexto no molde do futuro dos jovens tanto em termos de conhecimento quanto de carreira. Análises mostram que quem os jogadores tiveram um desenvolvimento linguístico por meio de jogos digitais. A interação chamativa facilitou o aprendizado, definindo os jogos como apoio no diálogo cotidiano de uma maneira liberal, diferentemente do aprendizado no ambiente escolar. Quando se trata de aprendizado de idiomas, a interação com jogadores ou personagens virtuais influencia positivamente na prática trazendo o vocabulário usado por falantes nativos, esta interação também é benefício termos de aprendizagem de línguas, como uma prática que expõe o vocabulário. Além disso, nota-se a como vantagem os jogos digitais serem compostos pelo entretenimento. No entanto, é notável que o uso incorreto dos jogos digitais ou o excesso do uso sem fins lucrativos em questão de aprendizado e desenvolvimento são conflitos que requerem a manutenção e noção diante da sua utilidade, para então garantir ao usuário uma boa experiência ao compactar com esse ambiente virtual.*

**Abstract.** *Digital games operate in a variety of areas and environments, and their context influences the shape of young people's futures in terms of both knowledge and careers. Analyses show that players have developed their language skills through digital games. The eye-catching interaction facilitated learning, defining games as a support in everyday dialog in a liberal way, unlike learning in a school environment. When it comes to language learning, interaction with players or virtual characters positively influences practice by bringing in the vocabulary used by native speakers, this interaction is also beneficial in terms of language learning, as a practice that exposes vocabulary. Furthermore, the advantage of digital games is that they provide entertainment. However, it is notable that the incorrect use of digital games or excessive non-profit use in terms of learning and development are conflicts that require maintenance and awareness of their usefulness, in order to guarantee the user a good experience when interacting with this virtual environment.*

## 1. Introdução

Com a evolução da sociedade, cada vez mais interligada à tecnologia, emerge um tema que tem se destacado: os jogos digitais. Este assunto possui relevância no sentido de que influência direta e indiretamente nos diversos aspectos do desenvolvimento dos jovens. Através de um processo gradual de expansão e integração, os jogos digitais transformam os campos do aprendizado e comunicação. Além do mais, a interação com o ambiente virtual dos jogos digitais contribui para os jovens, aprimorando suas habilidades e conhecimentos, e fornecendo experiências enriquecedoras. Importante observar o aperfeiçoamento progressivo neste âmbito em uma escala mundial, tanto em aspectos econômicos quanto sociais e de saúde do indivíduo.

Dito isto, pode-se dizer que os jogos digitais são um dos setores que mais crescem na indústria da mídia e entretenimento, com um faturamento bilionário, assumindo um papel de destaque na vida dos jovens, atraídos por uma infinidade de conteúdos e possibilidades. Diante desse impacto, diversos pesquisadores têm se dedicado a compreender essa atração e consequências, investigando os aspectos positivos e negativos, permitindo analisar a potencialidade dos jogos digitais, e particularmente no desenvolvimento linguístico na faixa etária em questão, por meio de suas plataformas educativas e comunicativas.

Em consequência da presença dos jogos digitais no contexto atual e seu alcance revolucionário, diversos segmentos populacionais têm convivido com o ramo em suas mais diversas aplicações. Considerando apontamentos de profissionais e pesquisadores sobre os aspectos mencionados, é necessário ter responsabilidade ao usar e consumir os jogos digitais, afinal, esta repercussão resulta em consequências que soam preocupantes para os usuários, fornecedores, e outros responsáveis pelo consumo do conteúdo pelos jovens. Por outro lado, o efeito positivo gerado por esse contato, isso além da condição entretenimento e ludicidade, tem um valor essencial no desenvolvimento linguístico, apresentados no contexto educacional principalmente.

Ademais, outro tópico a ser explorado nas plataformas é a oportunidade de interação e socialização dos usuários em nível internacional, principalmente na língua inglesa. Esse benefício decorre do alcance dos jogos digitais e do incentivo a globalização. Além dessa questão global, constatamos questões sociais e econômicas, juntamente de campos de conhecimento e desenvolvimento. Contudo, o entrosamento dos jovens nas áreas dos jogos digitais estabelece um conjunto de possibilidades que prezam pela visibilidade, sendo um assunto recentemente reconhecido, mas já extremamente polêmico.

Tendo em vista a importância do conteúdo, esse artigo visa abordar sobre os jogos digitais durante a sua transformação e consolidação ao longo do tempo. Analisando e definindo conceitos relevantes ao nosso tema: Desenvolvimento Linguístico dos Jovens por meio dos Jogos Digitais. Serão contextualizados tópicos sobre o campo dos jogos digitais e como atuam na vida dos jovens. Dando enfoque ao âmbito do desenvolvimento linguístico, integrando assuntos como a globalização, educação e comunicação. Todavia, o trabalho tem como objetivo analisar, definir e destacar a influência do campo mediante ao vínculo direto e indireto com os usuários no ambiente virtual, discutindo seus impactos desde que se estabilizou na atualidade.

## **2. Referencial teórico**

### **2.1. Desenvolvimento Linguístico**

O desenvolvimento linguístico é adquirido por meio de interações que o indivíduo tem em seu meio ambiente ao seu redor e não mediante uma aprendizagem formal. A exposição inicia em um ambiente familiar que forneça a criança todas as suas necessidades, que seja rico em diálogos e repleto de experiências linguísticas, fundamental para um desenvolvimento da linguagem. Pois conforme Lima (2000) "a linguagem apresenta-se como o mais poderoso e conhecido instrumento de comunicação que aprendemos de forma natural e espontânea"(CORREIA, 2011).

Esse estudo avalia a eficácia dos jogos digitais no desenvolvimento da consciência fonológica em crianças no ensino de português. Utilizando jogos projetados para habilidades como rimas e segmentação de sílabas, o estudo mostra que crianças que usaram esses jogos apresentaram melhorias significativas em comparação com métodos tradicionais. Os jogos digitais, por serem interativos e lúdicos, mantiveram as crianças mais engajadas e motivadas. Conclui-se que integrar jogos digitais pode ser uma ferramenta valiosa para a alfabetização, recomendando-se mais pesquisas e o desenvolvimento de novos jogos educacionais. (LETRAMENTO; FREITAS, 2016)

Esse artigo investiga o uso de jogos digitais como ferramenta de ensino da língua portuguesa para crianças surdas. A ideia central é que a interatividade e o apelo visual dos jogos digitais podem proporcionar um ambiente de aprendizado mais eficaz e engajado para essas crianças, que enfrentam muitas vezes barreiras na educação tradicional. O estudo foi conduzido com um grupo de 30 crianças surdas, com idades entre 7 e 12 anos, que frequentavam uma escola especializada. As crianças foram divididas em dois grupos: um grupo experimental, que utilizou jogos digitais específicos para o ensino da língua portuguesa, e um grupo de controle, que seguiu o currículo tradicional sem o uso de jogos digitais. A avaliação foi feita mediante testes de compreensão e produção de textos antes e depois do período de intervenção. Os jogos digitais utilizados no estudo foram selecionados por sua capacidade de combinar elementos visuais, textuais e interativos, tornando o aprendizado mais acessível e interessante para as crianças surdas. Os jogos incluíam atividades como quebra-cabeças de palavras, histórias interativas e exercícios de associação de imagens com palavras. Os resultados mostraram que o grupo experimental apresentou melhorias significativas na compreensão e produção de textos em comparação ao grupo de controle. As crianças que usaram os jogos digitais demonstraram maior interesse e motivação para aprender, o que se refletiu em seu desempenho. Os autores concluíram que os jogos digitais são uma ferramenta poderosa para o ensino da língua portuguesa para crianças surdas, devido à sua capacidade de engajar os alunos e tornar o aprendizado mais acessível e divertido. (NASCIMENTO; LIZ, 2017)

### **2.2. jogos digitais**

Em conformidade ao estudo dos jogos digitais, trazendo uma abordagem prática, um jogo eletrônico é uma atividade lúdica formada por ações e decisões que resultam em uma condição final. Mediante a um programa de computador se regem os jogos digitais, onde se limitam tais ações e decisões perante um universo no qual contextualiza tudo, adequado à narrativa, repleto de regras dificultando o alcance dos objetivos estabelecidos ao jogador.(SCHUYTEMA, 2008)

Além disso, a noção do movimento dos jogos nas mídias se torna uma associação natural. Ademais, constatando que os jogos digitais representam, não exclusivamente, jogos com um nível mais abstrato, através de recursos computacionais. Por fim, afirma-se que a existência de mundos fictícios se sobressai ao distinguir os jogos digitais dos não-digitais.(JULL, 2005)

Consecutivamente, é possível de analisar a abordagem de critérios dos jogos, ao relacionar-se a classificação dos jogos digitais, observa que coexistem diversas classificações, também não considerando os mesmos critérios, entretanto de modo geral, cita-se equivalentemente o objetivo do jogo, o contexto e a interação específica do jogador em relação ao jogo (CRAWFORD, 1982)/

### **2.3. Inteligência Artificial no aprendizado de novos idiomas**

As Inteligências Artificiais facilitam no aprendizado de novos idiomas por meio de vários métodos de ensino. A IA consegue se adaptar e achar uma forma mais eficaz para que o aluno consiga aprender, o estudante consegue praticar com muito mais empenho e dedicação.

A Inteligência artificial(IA) tem se mostrado muito útil como ferramenta para o aprendizado de novas línguas, é utilizado por jogos e plataformas de aprendizado como:

- Duolingo
- Babbel
- Busuu
- Rosetta Stone

1-Duolingo: o famoso aplicativo utiliza cursos adaptados ao nível do conhecimento de cada usuário. E a gamificação faz com que a aprendizagem se torne muito divertida; 2-Babbel: Com o reconhecimento por voz auxilia o a melhorar sua pronúncia, oferecendo também um feedback detalhado; 3-Busuu: esta ferramenta oferece planos de estudos personalizados além de oferecer também feedback de falantes nativos, auxiliando na prática da conversação; 4-Rosetta Stone: oferece um método imersivo com exercícios conforme o progresso de cada usuário; 5-Memrise: auxilia com vídeos de nativos ensinando expressões autênticas, e a IA ajuda na personalização do percurso de aprendizagem.(ZATTI; KALINKE, 2024)

### **2.4. Gamificação**

A gamificação nada mais é do que aplicação de elementos presentes em jogos em atividades que não são jogos, o termo gamificação é usado desde 2010, mas ela é utilizada a muito mais tempo, um exemplo disso se dá nas escolas, por exemplo, quando as crianças são recompensadas com estrelinhas(recompensa) ou quando os ditados da professora vão dificultando a cada palavra soletrada(níveis adaptativos de usuários). Por mais que sejam exemplos simples, é provável que todos nós lembramos ou presenciamos situações como as citadas acima, logo você talvez até tenha participado de Atividades game ficadas, Entretanto ouve mudanças principalmente na compreensão deste processo e em sua relevância para a educação, mas principalmente a responsabilidade.(SILVA et al., 2014)

### 3. Trabalhos correlatos

A indústria criativa e os jogos digitais estão inseridas diretamente e indiretamente em diversos aspectos relacionados ao desenvolvimento intelectual, principalmente dos jovens. Os jogos digitais além do entretenimento, podem ajudar no desenvolvimento humano relacionado ao conhecimento, definições de padrões de consumo, novas formas de comunicação, áreas de aprendizado, criatividade, inovações no mercado de trabalho, aprimoramento da inteligência artificial (IA), entre outros. Assim, faz-se necessário abordar os principais elementos que os criadores dos jogos digitais desenvolvem e quais suas consequências para os usuários em um curto, médio e longo prazo, definindo seus limites no campo de ensino-aprendizagem, e sua importância para o desenvolvimento educacional nas suas mais diversas potencialidades (FREITAS, 2014).

Os jogos digitais podem ser utilizados para melhor aprendizado dos alunos nas áreas de língua inglesa, realizado com estudantes de uma escola pública de Uberlândia por meio de questionários e de um jogo chamado LOL (League of Legends). Com o finalizar do projeto, a pesquisadora chegou as seguintes conclusões que os jogos digitais podem ser utilizados para o aprendizado da língua inglesa e os jogos digitais podem ser implementados nas aulas de inglês e em outras áreas como forma de ensino (RODRIGUES et al., 2017).

Para analisar se é possível ensinar por meio de jogos digitais foi realizado questionários com alunos de 1 e 2 ano do curso de T.I de uma faculdade estadual do interior de São Paulo. Com o finalizar do projeto se chegou a algumas conclusões, as atividades como séries filmes, músicas e jogos facilitam a aprendizagem de inglês, no gênero jogos eletrônicos, os alunos afirmam que jogos com ação, **MMOGs**<sup>1</sup>, aventura, **RPG**<sup>2</sup> e principalmente os jogos de estratégia desenvolvem a aprendizagem do inglês e é possível que os jogos digitais possam favorecer a aprendizagem de inglês, portanto, se incorporados no contexto escolar, podem ser uma possibilidade prática e eficaz de aprendizagem (TAMASI, 2016).

Os jogos digitais abrem portas para novas possibilidades de estudos, também o uso dos videogames dentro e fora do ambiente escolar. Então se for feito o uso adequado dos jogos digitais no ambiente de sala de aula, poderá desenvolver os jovens a resolver/interpretar problemas, conseguindo fazer que os jogos digitais tornem um item pedagógico (SUANDIQUE et al., 2022).

As criações de jogos digitais ajudam os jovens a desenvolverem várias habilidades cognitivas, como a resolução de problemas, que auxilia a criação de novas ideias e projetos. Mas os jovens só tem resultados se houver interesse da parte deles ou algum incentivo (FERRAZ; SANT'ANNA, 2020).

Os jogos têm sido explorados em diferentes contextos, não somente com fins de entretenimento, mas visando aproveitar sua grande capacidade de estimular funções cognitivas, tais como atenção, concentração e memória. Neste sentido, o objetivo deste artigo é apresentar alguns resultados da utilização de jogos digitais com pacientes portadores de

---

1

<sup>2</sup>RPG é "Role Playing Game", o que significa "Jogo de Interpretação de Papéis", no qual há uma narrativa em que esses jogadores ficam imersos. Durante a narrativa a objetivos a serem conquistados, desafios no meio do caminho, obstáculos, inimigos etc.

distúrbios neuropsiquiátricos, que apresentam deficiências de funções cognitivas, que os impedem de realizar atividades da vida diária (COSTA; CARVALHO, 2005).

Entre os muitos artefatos tecnológicos voltados à educação, os jogos digitais são um dos que mais promovem engajamento e motivação nos aprendizes. No entanto, questiona-se muito sobre a eficácia de sua utilização na construção do conhecimento. Muitos jogos, mesmo sem serem instrucionais, auxiliam os estudantes no desenvolvimento de certas habilidades e os colocam na experimentação de alguns conteúdos de forma mais lúdica, é a chamada aprendizagem periférica ou tangencial, ou disfarçada ou colateral. (ALEXANDRE; SABBATINI, 2013).

Um problema atual é atrair o interesse os jovens para jogos virtuais com objetivo na educação, Os ministérios da educação brasileira reconhece que os jogos virtuais como um meio de ensino avançados para os jovens, já usam os jogos virtuais como um aprendizado extra para os jovens ao credenciar uma plataforma online de aprendizado focada na preparação para o Enem por meio dos desafios. Além disso a empresa Geekie que tem sua plataforma com programas de estudos personalizados para os jovens, baseando-se no curso superior e horas disponíveis do jovem (ALVES; COUTINHO, 2020).

Atualmente os jogos virtuais são ferramentas muito útil no desenvolvimento no ensino educacional. Eles dão aos jovens vão para um ambiente onde eles são expostos a problemas que exigem soluções criativas e lógicas de problemas, criando estratégias para resolvê-los o mais rápido possível. os jogos também ajudar no desenvolvimento de aprendizado de linguísticas, pois muitos deles contem leitura e escrita (CANI et al., 2017).

Jogos virtuais são ótimas ferramentas para aprender idiomas como o inglês sendo uma maneira interativa e envolvente. Foi realizada uma pesquisa dividida em 6 etapas, que testou a efetividade jogos comparado ao ensino convencional avaliando habilidades e elementos da língua. E concluiu-se que o aprendizado por meio dos videogames tem eficácia em quase todos os critérios avaliados. Mas é importante lembrar que os dois jeitos de aprender são muito diferentes e que cada um tem seus pontos negativos e positivos (VOGELMANN et al., 2020).

Os jogos digitais ajudam no aprendizado dos idiomas, com foco no ensino a distância. com base na ajuda de Kenski (2007), Mattar (2011) e Tori (2010), ao analisar as respostas dos voluntários, concluiu-se que os jogos digitais são ótimas ferramentas, fazendo com que os alunos se sintam mais presentes e aumentando também a interatividade. Eles são considerados também uma forma de ensino a distância, mas podem contribuir no aprendizado presencial (SILVA, 2015). (FREITAS, 2014)

#### **4. Desenvolvimento**

Em consentimento a importância do conteúdo, todo o desenvolver deste artigo tem como objetivo estabelecer a abordagem: “Desenvolvimento Linguístico dos Jovens por meio dos Jogos Digitais”. Trata-se de um tópico específico porém bem amplo no que se abrange. Ao avaliar de maneira geral, é uma categoria do desenvolvimento humano de um segmento da população através de um aspecto pertencente a tecnologia na sociedade. Perante cenário atual, os jogos digitais e o que se aborda está repleto de subtópicos envolventes e direcionamentos a conteúdos atualmente discutidos, em questão disso, resolvemos discorrer o tema implementando suas múltiplas abordagens e suas potencialidades, e áreas de seu desenvolvimento com todo o decorrer de seu progresso.

Em meio ao cotidiano, aborda-se a relevância do estudo, aprendizado e conhecimento para a sociedade. A utilização de jogos digitais como suporte aos processos de ensino e aprendizagem tem sido um campo de pesquisas em amplo desenvolvimento. E o estudo das Narrativas Digitais é parte fundamental do entendimento de como os jogos digitais atuam nos processos cognitivos dos estudantes. Conclui-se que estudos futuros respondam como a Narrativa Digital aplicada em jogos digitais educativos interferem na reflexão do sujeito e possam contribuir para que o mesmo obtenha o aprendizado de forma eficaz.

Observa-se que, na atualidade, grande parte dos jovens tem acesso às tecnologias e interagem com os jogos digitais. Ainda que usufruir desse interesse na área, em questão de desempenho na educação, proporcionaria benefícios extremamente importantes, tanto quanto essenciais às gerações futuras.

Um obstáculo presente aos jogos digitais educacionais se baseia no desinteresse dos jovens ao impor o ambiente de ensino, pelo fato da maioria dos jovens não desenvolverem intimidade com os jogos ao proporcionar-se a educação. Todavia, apresentam-se projetados de forma envolvente e interativa, com o objetivo de torná-los interessantes e divertidos, propondo recompensas como incentivo para a presença dos jovens permanecer constante, sem que a parte educacional presente nos jogos digitais aparente desagradável, contudo abordando adentro dos jogos a diversão e aprendizagem num mesmo rumo, dentro de um mesmo ambiente.

Além disso, diversas vezes a falta de investimento nessa área gera desvantagens em questão de alcance. Prejudicando assim, no desenvolvimento de empresas menores que abordam a educação nos jogos, ou de outro modo, estudantes de baixa renda sem condições ao acesso aos jogos pelo alto custo, sendo dos jogos em si ou os aparelhos de acesso, não sendo disponíveis para todas as classes.

Ademais, têm-se a importância da pauta dos jogos digitais como benefício. Implementar os jogos digitais educacionais no cotidiano dos jovens de modo que gere entretenimento e aprendizado faz com que desenvolvam sua capacidade sem que “estudo” se passe por uma obrigação. Afinal, os adolescentes tendem a distinguir jogos de estudos, como parte positiva e negativa, e com essa implementação dos jogos, os jovens poderiam usufruir dos ambos tópicos através do incentivo ou até mesmo, por interesse próprio.

Entre múltiplas questões resultantes aos jogos digitais, pode-se dizer que variadas áreas dos jogos e seus ambientes, dependendo da sua proposta e contexto, pode auxiliar através do seu conteúdo, no futuro dos jovens. Em relação a conhecimento, comunicação, e ramos trabalhistas, os jogos são compostos de um universo muito extenso e interessante, alcançando usuários de quais quer preferências. Portanto, visa que os jogos digitais, sendo ou não educacionais, proporcionam um campo inovador de amplificação na experiência de cada jovem.

A maioria das pessoas pode aprender e usar uma língua ou línguas às quais foram expostas desde a infância. Muitas até mesmo conseguem aprender mais do que uma língua. As maneiras de se aprender novas línguas podem ser variadas, como cursos de idiomas, dicionários, aplicativos, web site, parentes e até mesmo por conta própria. Na pesquisa a ser relatada os participantes são estudantes do 8º e 9º ano do ensino fundamental da rede pública municipal de Uberlândia, situada em um bairro de periferia. A escola

atende alunos com idade a partir de quatro anos (1º período) até o nono ano do Ensino Fundamental.

Para realização dessa pesquisa foi divulgado entre os alunos a respeito do projeto a ser desenvolvido, para incentivar os mesmos a participar. Após a iniciação do projeto a turma já estava com 22 alunos. Para auxiliar a traçar o perfil dos alunos-participantes, foi aplicado um questionário antes de iniciar as sessões de jogos. A partir das respostas obtidas foi possível observar que todos os alunos possuem acesso a diversos dispositivos tecnológicos. O jogo a ser trabalhado foi o jogo **LOL**<sup>3</sup> (League of Legends), após algumas sessões de jogo foi passado para a análise dos relatos de experiência escritos pelos alunos participantes.

A partir dos relatos dos alunos foi possível compreender seus pontos de vista em relação a incrementação de jogos digitais na aprendizagem de novos idiomas. Os alunos destacam o potencial dos jogos para estimular sua aprendizagem. Eles afirmam que o caráter lúdico, a diversão, motiva-os a se engajarem nas atividades propostas, confirmando que a aprendizagem divertida é um ponto muito importante na aprendizagem de novos idiomas.

Além do mais, afirmaram que o jogo estimula a aprendizagem de novos idiomas, mencionaram algumas palavras que aprenderam com jogos digitais e evidenciaram que o fato de o jogo contextualizar as palavras/ações com as imagens facilita sua aprendizagem. Relataram que, através do jogo, eles podem aprender a “falar mais igual ao cotidiano”, reforçando a ideia de que o que é ensinado na escola não é a língua do “cotidiano”. Em seus relatos os alunos também evidenciaram que “seu objetivo não é “escrever um livro shakespeariano”, mas conseguir “se comunicar com pessoas de todas as nacionalidades”, e ressaltam que as escolas têm ensinado “regras verbais e gramaticais sem utilidade” em contraposição aos jogos, filmes e séries que “mostram como os americanos realmente falam o inglês”.

A partir desses relatos, conforme mencionado pelos participantes foi concluído que é possível praticar principalmente as habilidades de leitura e escrita em língua inglesa. Com as interações entre os participantes e o jogo jogado pelos alunos eles utilizaram a língua inglesa em todos os momentos tanto no jogo digital como no chat do jogo. Mesmo sendo diálogos mais simples e objetivos foi possível observar que através desses jogos os alunos compreender um pouco mais da língua inglesa. Os próprios alunos reconheceram seu desenvolvimento da língua inglesa ao longo das sessões de jogos e confirmaram que consideraram proveitosa a experiência com o jogo (RODRIGUES et al., 2017).

A inteligência artificial (IA) chega como uma ferramenta muito eficiente de adaptação da forma que o aprendizado é aplicado para cada pessoa de acordo com suas dificuldades, necessidades e interesses. Segundo o Schaffhauser, com a introdução de novos métodos de ensino os jovens tem um aproveitamento de 33% a mais por ano no aprendizado.

Com o ensino avançado, as escolas poderão formar profissionais muito mais capacitados comparando as escolas comuns, gerando uma reação em cadeia, onde afetaria positivamente a economia do país, estado ou município. Para essas novas tecnologias

---

<sup>3</sup>League of Legends é um jogo eletrônico do gênero multiplayer online battle arena desenvolvido e publicado pela Riot Games.



viriam novas vagas de trabalho, não excluindo a profissão de professores.

Então com isso, poderia abrir ainda mais possibilidades de evolução no estudo, que consequentemente melhoraria a comunicação e melhoraria a economia, porque conseguiriam fazer novos laços econômicos com empresas de outros países, trazendo bons profissionais para que formem novos ainda melhores.

(MARTINS; VIANA, 2022)

Ademais, os jogos digitais têm se tornando uma ferramenta cada vez mais popular e eficaz no ensino de idiomas, especialmente na aprendizagem do vocabulário em língua inglesa. A utilização de jogos digitais no contexto educacional permite criar um ambiente de aprendizagem interativo e envolvente, que motiva os estudantes e facilita a retenção de novas palavras. Este método de ensino se destaca por oferecer uma experiência de aprendizagem prática e dinâmica, que se diferencia das abordagens tradicionais.

Ao se tratar de aprendizado de novos idiomas, a comunicação em jogos digitais é um fator essencial pois quando a uma interação entre jogadores seja essa interação entre um jogador e um personagem virtual quanto entre dois jogadores, o player por meio desta interação tem uma prática muito imersiva, levando consigo também o aprendizado de vocabulários específicos e expressões usadas por falantes nativos.

Os jogos digitais oferecem uma variedade de atividades que podem ser ajustadas para diferentes níveis de proficiência dos alunos, permitindo uma personalização do processo de aprendizagem. Tudo isso aliado a elementos interativos ajudam a criar associações mentais mais fortes entre as palavras e seus significados.

Além disso, são de grande auxílio em meio a conversação em chats online, pois lá os jogadores fazem uma conversação ao vivo entre pessoas que estão aprendendo o idioma e até mesmo pessoas que tem o idioma como materno. Em questão dos aspectos citados anteriormente, concretiza-se que os aprendizes usufruam dos idiomas em múltiplas situações reais, assim servindo de incentivo na prática da língua.

Outra vantagem dos jogos digitais é a possibilidade de repetição sem a sensação de tédio, comum em métodos tradicionais. Os alunos podem praticar novas palavras e frases inúmeras vezes em diferentes contextos, reforçando assim a memória a longo prazo. Como por exemplo, jogos de palavras, quizzes e aventuras interativas, abordando formatos que engajam os alunos de forma lúdica e eficiente.

Entretanto, apontam-se desvantagens no uso dos jogos digitais, por conseguinte, alguns jogos podem não estar alinhados com conteúdo escolar, ou simplesmente apresentar um conteúdo superficial que não contribui efetivamente para o aprendizado profundo do vocabulário. Porém, em meio a uma solução, pode-se designar jogos nos quais tenham um intuito educativo, de alta qualidade que estejam alinhados com os objetivos educacionais. Por isso, vale propor recomendações aos usuários garantindo oferecer um conteúdo relevante e educativo.

Além do mais, os Jogos digitais podem facilmente se tornar uma fonte de distração, levando os usuários focarem nos aspectos lúdicos ao invés de algo que também proporcione alguma produtividade. Inclusive, seu uso excessivo pode resultar em fadiga digital e reduzir a eficácia do conhecimento. Portanto, estabelecer limites de tempos claros e objetivos designados a aprendizagem específicos para o uso dos jogos. Na sala de

aula, os professores podem monitorar o progresso dos alunos usuários garantido que os jogos sejam utilizados como ferramenta complementar.

Consequentemente, é relevante integrar uma variedade de métodos de ensino que equilibram o uso de tecnologia com técnicas tradicionais. Como por exemplo, associando os jogos com livros, resumos e discussões em grupo, isso logicamente, em sala de aula. Não tomar providências as quais previnem desvantagem pode ser preocupante, inclusive limitando o desenvolvimento de diversas habilidades de aprendizado.

Concluí-se então que os jogos Digitais em si mesmo tendo seus problemas são ótimas ferramentas para aprender novos idiomas, além do mais a comunicação presente nos jogos digitais, ajudam a tornar o Ambiente de prática da língua divertida e envolvente ofertando também a interação com falantes da língua, facilitando assim a fluência do idioma.

## **5. Resultados e discussões**

No mundo em que vivemos, os jogos digitais têm se tornado cada vez mais importantes na comunicação e interação entre os jovens e na aprendizagem. A aquisição de um novo idioma é facilitada de forma maravilhosa e prazerosa.

As plataformas digitais, estão cada dia mais interativas e tecnológicas, com jogos que se assemelham a realidade dos seres humanos, dessa forma a comunicação e aprendizagem são feitas de forma lúdica e dinâmica. Neste contexto, os jogos digitais facilitam a comunicação entre os jovens, principalmente por seus sistemas multiplayer. Os adolescentes conversam e trocam ideias com outros jogadores em tempo real. Pode ser em jogos competitivos ou cooperativos, eles precisam se comunicar e se fazer entender para que os objetivos comuns sejam alcançados. Por meio de chats de texto, voz ou vídeo, as plataformas desses jogadores viram centros de interação social, permitindo que esses compartilhem ideias, táticas, formem comunidades e até desenvolvam amizades. O que é mais interessante é que não há fronteiras sociais, geográficas ou de linguagem, sendo comum, jovens de diferentes nações se comunicarem e cooperarem em uma língua comum, em geral, o inglês. Dessa forma, aprimorando novos idiomas e até criando laços culturais com jogadores de outros países, aprendendo por gírias específicas, comuns para cada tipo de jogo.

Vale ressaltar que muitos jogos são feitos em inglês, dessa forma o jogador necessita se aprimorar para entender seu funcionamento, instruções, missões, e até traduzir diálogos de seus personagens. Esse contato constante proporciona uma experiência prática no idioma, tornando a aprendizagem algo natural e contínuo. Se o jogador focar na leitura, interpretação e interagir com os demais jogadores, poderá aprimorar seu vocabulário, fluência e aprender um novo idioma.

Em relação aos jogos que foram criados especialmente para ensinar novas línguas, temos como exemplo o Duolingo que se usa de processos de gamificação para ensinar e incentivar jogadores a aprender uma nova língua, nesse jogo são utilizados tarefas, metas e prêmios para estimular o aprendizado do mesmo.

A criação de jogos digitais para o aprendizado de jovens começou a ter um crescente esforço, tornando assim o aprendizado dos jovens algo muito mais divertido, interativo e dinâmico, além de ser uma ótima forma de ensinar na sala de aula tornando

conceitos abstratos em experiências práticas, permitindo que os alunos possam aprender enquanto jogam, sem a percepção de que estão aprendendo um conteúdo formal.

Um ponto a ser relatado sobre os jogos digitais na educação e a melhora nas habilidades cognitivas em vários jogos digitais somos obrigados a resolver problemas complexos, tomar decisões rapidamente e elaborar planos curtos assim estimulando o nosso pensamento crítico e habilidades como a de resolver problemas. Além disso, jogos como Minecraft que estimulam a criação de mundos incentivam nossa criatividade, coordenação e a imaginação dos jovens, ao mesmo tempo que incentivam o trabalho em equipe.

Existem também jogos que se originaram para abordar e promover a conexão emocional e social entre os jovens. Jogos que abordam esses temas aumentam o crescimento sócio emocional, auxiliando os mesmos a se comparecerem no lugar dos outros e a trabalharem em equipe em prol de um objetivo comum. Isso é de extrema importância, pois na sociedade em que vivemos, as interações sociais estão cada vez mais suprimidas, tanto em casa, no ambiente escolar, no trabalho, dessa forma estes jogos podem ajudar a minimizar os impactos de faltas de relações presenciais entre os seres humanos.

Com o finalizar, podemos compreender que os jogos digitais nos trazem diversas opções sobre a comunicação de jovens, além de criar oportunidades para o aprendizado de novas línguas e são criados para aprimorar tanto as habilidades cognitivas quanto as emocionais. Utilizar essas ferramentas em um contexto educacional representa uma evolução na forma como os jovens aprendem, tornando assim um processo de aprendizagem mais dinâmico e adequado às necessidades da sociedade digital atual.

## **6. Considerações finais**

Mediante aos conteúdos discutidos, o artigo tem como objetivo informar como os jogos digitais tem sua importância no aprendizado da língua inglesa, mostrando várias formas e métodos de ensino. Pode-se entender que os jogos digitais são muito mais eficientes no ensino comparado com alguns profissionais da área e em muitos locais de ensino estão optando a utilizar essas novas tecnologias para melhor rendimento dos alunos.

Desta forma consegue-se observar as novas utilidades dos jogos para o meio acadêmico, podendo melhorar gradativamente a qualidade do estudo e a melhor compreensão dos estudantes, ocasionando uma criação de uma geração mais inteligente, onde poderá ter melhores oportunidades no mercado de trabalho, fazendo do local onde habita mais agradável.

Diante disso, consegue-se destacar que essas tecnologias ainda não estão disponíveis para todos os meios acadêmicos, porém elas estão ficando um pouco mais acessíveis para algumas escolas, entretanto há a dificuldade de trazer os jovens para o meio acadêmico e nesta hora os jogos digitais entram em ação, fazendo os alunos se interessar nos conteúdos, aumentando o rendimento do aprendizado. Além do mais, o estímulo dos jogos para os alunos podem trazer muitos benefícios e ganhos de habilidades, como melhora na escrita e leitura da língua inglesa, através desses jogos digitais eles conseguem praticar a língua no dia a dia, adicionando mais palavras ao seu vocabulário, com essas situações de acontecimento diário a maioria dos jovens não se sentem entediados e conseguem aprender com mais facilidade.

Enfim, o presente estudo tem como finalidade compilar informações e dados so-

bre jogos digitais, formas de utilização, influência na linguagem dos jovens, aplicabilidade e consequências, visando indicar alternativas para a sua utilização de forma efetiva e responsável, bem como, nortear e limitar todos os atores envolvidos para uma conscientização coletiva relacionada ao mais diversos aspectos ligados ao tema pesquisado, verificando os principais arcabouços teóricos produzidos por especialistas na área, para aplicação ao presente e buscando indicadores para o futuro.

Muitos estudantes melhoraram o seu rendimento no aprendizado por conta dos jogos digitais, várias escolas estão se adaptando para encaixar os jogos no ambiente acadêmico, o ato da comunicação também há um grande avanço, com várias formas de se expressar facilmente. Com tudo, pode-se afirmar que os jogos auxiliam os alunos a se destacar nos ambientes de trabalho futuramente, com as habilidades adquiridas, que favorecem a criação de textos melhores mais rapidamente.

Entretanto os jogos digitais não podem estar alinhados com o conteúdo escolar, pois o conteúdo pode ser muito superficial e não agrada positivamente no aprendizado dos alunos, porém, é possível designar os jogos digitais para um propósito educativo, gerando ideia que possa facilitar o entendimento e haja uma maior absorção do material educativo, com tudo o aluno consegue extrair o máximo do conteúdo possível. Conclui-se que os jogos digitais podem facilitar muito no aprendizado da língua inglesa e de outros conteúdos, trazendo o jovem para o meio acadêmico com mais ânimo, fazendo que os estudantes possam adquirir o máximo do conteúdo, os jogos podem ser ótimas ferramentas, além do mais, dentro dos jogos há um espaço onde os estudantes podem praticar a língua de uma forma divertida, tendo contato com nativos fazendo os alunos passarem por novas experiências, deixando o estudo mais divertido e melhorando o aprendizado.

## Referências

ALEXANDRE, C.; SABBATINI, M. A contribuição dos jogos digitais nos processos de aprendizagem. **5º Simpósio Hipertexto e Tecnologias na Educação**, p. 1–18, 2013.

ALVES, L.; COUTINHO, I. de J. **Jogos digitais e aprendizagem: fundamentos para uma prática baseada em evidências**. [S.l.]: Papirus Editora, 2020.

CANI, J. B. et al. Análise de jogos digitais em dispositivos móveis para aprendizagem de línguas estrangeiras. **Revista Brasileira de Linguística Aplicada**, SciELO Brasil, v. 17, p. 455–481, 2017.

CORREIA, S. F. M. d. S. **Desenvolvimento da linguagem em crianças inseridas em ambiente familiar e institucionalizadas**. Dissertação (B.S. thesis) — [sn], 2011.

COSTA, R. M. E. M. da; CARVALHO, L. A. V. de. O uso de jogos digitais na reabilitação cognitiva. In: **Workshop de Jogos Digitais na Educação**. [S.l.: s.n.], 2005. v. 20550, p. 19.

CRAWFORD. The art of digital game design. Washington State University, Vancouver, 1982.

FERRAZ, D. de M.; SANT'ANNA, P. M. Jogos digitais e educação linguística: precisamos falar mais desse encontro. **Perspectiva**, v. 38, n. 2, p. 1–16, 2020.

- FREITAS, G. R. d. A indústria criativa dos jogos digitais: uma abordagem sociológica. 2014.
- JULL. Half-real: Video games between real rules and fictional worlds. The MIT Press, 2005.
- LETRAMENTO, L. E.; FREITAS, A. M. A. D. Consciência fonológica: a utilização de jogo digital como estratégia para o ensino de língua portuguesa. 2016.
- MARTINS, R. H.; VIANA, H. B. Inteligência artificial na educação. **Internet Latent Corpus Journal**, v. 12, n. 2, p. 127–139, 2022.
- NASCIMENTO, L. C. R.; LIZ, A. P. C. Jogos digitais no ensino da língua portuguesa para crianças surdas. **Periferia**, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, v. 9, n. 1, p. 263–289, 2017.
- RODRIGUES, J. J. C. et al. Jogos digitais: uma experiência de aprendizagem de língua inglesa em uma escola pública. Universidade Federal de Uberlândia, 2017.
- SCHUYTEMA, P. Design de games: uma abordagem prática. São Paulo: Cengage Learning, p. 447 p, 2008.
- SILVA, A. R. L. da et al. **Gamificação na educação**. [S.l.]: Pimenta Cultural, 2014.
- SILVA, E. T. da. Os jogos digitais aplicados ao ensino de idiomas. In: **Congresso de Ensino Pesquisa e Extensão-CONEPE**. [S.l.: s.n.], 2015.
- SUANDIQUE, T. M. H.; BEÇA, P.; ARESTA, M. Criação de jogos digitais como meio de consciencialização ambiental: exploração de uma ferramenta de apoio a criação de jogos digitais por jovens adultos. **Rev. Ibérica Sist. e Tecnol. Informação**, p. 226–238, 2022.
- TAMASI, F. A. Jogos digitais como atividade de apoio na aprendizagem de inglês: um estudo com alunos de graduação dos cursos de ti. 004, 2016.
- VOGELMANN, T. S.; FERRAZ, M. G. de S.; BRAWERMAN-ALBINI, A. Press start para aprender: videogames e aprendizagem de língua inglesa. **Revista Docência e Cultura**, v. 4, n. 3, p. 179–212, 2020.
- ZATTI, E. A.; KALINKE, M. A. Plataforma genia: uma proposta de uso da inteligência artificial e da programação intuitiva na criação de objetos de aprendizagem. **Revista Pesquisa Qualitativa**, v. 12, n. 30, p. 01–23, 2024.