

Repensando a gamificação a partir das contribuições dos estudos em letramentos em jogos digitais e dos Game Studies: o exemplo da atividade “Oral English — Games” / *Rethinking gamification according to contributions made by studies in videogame literacy and game studies: the example of the activity “Oral English — Games”*

*Vinicius Oliveira de Oliveira\**

Professor do Curso de Letras – Português e Inglês da Universidade Federal de Mato Grosso do Sul – Campus de Aquidauana. Doutor em Letras (área de Linguística Aplicada) pela Universidade Federal de Pelotas. Área de Atuação: Ensino e Aprendizagem de Língua Inglesa.

 <https://orcid.org/0000-0002-2917-9054>

*Nathalia Lopes da Silva\*\**

Doutoranda em Estudos de Linguagens pelo Programa de Pós- Graduação em Estudos de Linguagens da Universidade Federal de Mato Grosso do Sul (Campo Grande – MS – Brasil). Mestre em Indústria Criativa pela Universidade Federal do Pampa (UNIPAMPA). Área de Atuação: Comunicação Social.

 <http://orcid.org/0000-0002-3082-3636>

**Recebido** em: 31 mai. 2023. **Aprovado** em: 26 jul. 2023.

**Como citar este artigo:**

DE OLIVEIRA, Vinicius.; SILVA, Nathalia Lopes da. Repensando a Gamificação A Partir das Contribuições dos Estudos em Letramentos em Jogos Digitais e dos Game Studies: O Exemplo da Atividade “Oral English – Games”. *Revista Letras Raras*, Campina Grande, v. 12, n. 2, p. 91-113, ago. 2023. Doi: 10.5281/zenodo.8301748.

**RESUMO**

O presente artigo consiste em problematizar uma atividade gamificada e desenvolvida para o ensino da oralidade em Língua Inglesa, cujo nome é “Oral English – Games”. Essa atividade foi desenvolvida e hospedada no repositório de materiais de ensino chamado ELO. Especificamente, nosso objetivo foi o de discutir em que medida os estudos em

---

\*

 [v\\_oliveira@ufms.br](mailto:v_oliveira@ufms.br)

\*\*

 [nathalia.lopes@ufms.br](mailto:nathalia.lopes@ufms.br)

Letramentos em Jogos Digitais e *Game Studies* seriam capazes de contribuir para fortalecer as mecânicas de gamificação que estão presentes no design da atividade. A escolha por essa atividade se deu pelo fato de que, além de gamificada, esta apresenta um conteúdo sobre jogos digitais que facilita o vínculo com as áreas que são discutidas ao longo do artigo. Como referencial teórico, foram seguidos autores do campo de estudos conhecido como *Game Studies*, os quais são amplamente discutidos em diferentes áreas afins aos jogos digitais. Além disso, foram discutidos autores do campo dos Letramentos em Jogos Digitais que têm se dedicado a problematizar os complexos processos de ensino de linguagens. Como resultado, foi possível concluir que os jogos apresentados na atividade voltada ao ensino da oralidade em Língua Inglesa poderiam ser discutidos sob o ponto de vista dos letramentos, como uma forma de integrar a dimensão semântica dos jogos no processo de aprendizagem das habilidades orais trabalhadas.

**PALAVRAS-CHAVE:** Jogos digitais; Ensino da oralidade; Gamificação; Letramentos em jogos digitais; *Game studies*.

#### ABSTRACT

*This paper aims to discuss a gamified activity that was developed to teach listening skills in English, which is called "Oral English — Games". This activity was developed and hosted in the site ELO. In specific terms, our objective was to discuss to what extent the contributions of studies made according to Videogame Literacy Studies and Game Studies would help to contribute the gamification mechanics of this activity. The choice for this activity is justified by the reason that is a gamified activity that presents some content related to digital games. This characteristic makes possible the link to the areas will be discussed in the paper. As the theoretical background, authors from the fields of Game Literacy and Game Studies were discussed in order to problematize the complex processes that occur in the language learning mediated through games. As results, it was possible to conclude that the games presented in the activity directed to listening learning could have been discussed according to Literacy Studies lenses, in order to integrate the semantic dimension of games in the process of listening skills discussed on the activity.*

**KEYWORDS:** Digital Games; Listening Teaching; Gamification; Literacy in Digital Games; Game Studies.

## 1 Introdução

A Gamificação no âmbito da aprendizagem de línguas é um assunto que vem sendo cada vez mais abordado nos últimos anos por pesquisadores do campo de estudos da Linguística Aplicada (VETROMILLE; LEFFA, 2019; LEFFA, 2020; LEFFA; FERNANDES, 2020). Por um lado, um dos grandes desafios traçados por esses pesquisadores é investigar quais mecânicas ligadas à gamificação são efetivamente capazes de contribuir para que a aprendizagem de línguas seja um processo efetivamente capaz de trazer aspectos como autonomia, motivação e engajamento para os aprendizes. Por outro lado, como no trabalho de Duarte (2017), foi constatado que o uso de atividades gamificadas não garantiu nenhum impacto visível, exceto para um participante, que demonstrou certos indícios de letramento em jogos digitais. Essa conclusão dialoga com os argumentos de Leffa (2020), pois, para o autor, a gamificação pura e simples, caracterizada a partir dos pontos, troféus e quadros de liderança, não é capaz de promover significativamente a aprendizagem dos sujeitos.

Diante desse cenário, cabe destacar que os trabalhos de Da Silva (2019) e de Kawanishi e Buzato (2020) são publicações que oferecem uma série de reflexões sobre como a gamificação pode efetivamente contribuir ou não para a aprendizagem de línguas. Da Silva (2019) critica a gamificação como um elemento engajador da aprendizagem em casos em que os educadores e educadoras não apresentam indícios de letramento em jogos digitais. Kawanishi e Buzato (2020) abordam a necessidade de desenvolver um modelo de análise em gamificação que seja capaz de abraçar dois elementos centrais. São eles: retórica procedural e ética. Para esses pesquisadores, tais elementos são fundamentais para que os elementos simbólicos da gamificação sejam contemplados.

Esses dois trabalhos demonstram um horizonte que não concebe a gamificação apenas como uma estratégia pedagógica para o ensino de línguas, baseada em aspectos possivelmente presentes nos jogos. Na verdade, há em comum o interesse dos pesquisadores citados anteriormente em ampliar o escopo da gamificação para o campo da produção de sentidos em jogos digitais (PAUL, 2012; GEE, 2014), o qual é entendido como um caminho potencialmente válido para que a gamificação se enquadre como um meio promissor para o ensino de línguas na contemporaneidade.

Dito isso, o presente artigo busca discutir como os campos do Letramento em Jogos Digitais e os *Game Studies* podem contribuir na prática para o fortalecimento da área de gamificação, a partir da discussão de uma atividade gamificada que se propõe a trabalhar o ensino de oralidade em língua inglesa partindo dos jogos digitais. Essa atividade é intitulada de *Oral English — Games* e está disponível no repositório de materiais chamado de Ensino de Línguas Online (ELO – <https://elo.pro.br/cloud/>).

Sob o ponto de vista retórico, este artigo está dividido da seguinte forma: 1) Gamificação, Linguística Aplicada e Ensino de Línguas; 2) Discurso em Jogos Digitais; 3) Letramento em Jogos Digitais; 4) Novos Caminhos Possíveis para a Gamificação. Com essa divisão, espera-se, inicialmente, discutir como a gamificação no ensino de línguas vem se consolidando como um tema cada vez mais emergente no campo da Linguística Aplicada. Em um segundo momento, busca-se apresentar o conceito de Discurso em Jogos Digitais como um tema que oscila entre os campos de Estudos em Jogos (*Game Studies*) e Linguística Aplicada, o qual se propõe a analisar e discutir como os jogos são capazes de comunicar sentidos. Por fim, aborda-se o conceito de Letramento em Jogos Digitais, tendo em vista o objetivo de pensar o caráter prático e aplicado da

gamificação como um fenômeno prático que seja capaz de reconhecer a dimensão simbólica, ideológica e discursiva ligada a um jogo digital.

## 2 Gamificação no Ensino de Línguas

A gamificação é compreendida como a utilização de recursos e estratégias de jogos, tanto analógicos quanto digitais, em outros contextos. Conforme Medina (2013), o termo foi desenvolvido por Neck Peeling, pesquisador britânico. Domingues (2018, p. 15) ressalta que a gamificação “recebe elementos lúdicos em contextos não relacionados a jogos” e que “o produto da gamificação recebe elementos de jogo para dentro de sua estrutura”.

Segundo Santaella, Nesteriuk e Fava (2018, p. 9), mesmo não se tratando de um jogo em sua forma tradicional, apenas com elementos deste, “o ato de gamificar pode alterar as relações de experiência do sujeito-jogador com as molduras perspectivas de sua própria realidade imediata”. Dessa forma, a ideia central desse conceito envolve propor a resolução de tarefas cotidianas de forma dinâmica e divertida por meio da agregação de elementos e recursos dos jogos. De acordo com Busarello et al. (2014, p. 33),

Entende-se que gamificação parte do conceito de estímulo à ação de se pensar sistematicamente como em jogo, com o intuito de se resolver problemas, melhorar produtos, processos, objetos e ambientes com foco na motivação e no engajamento de um público determinado (BUSARELLO et al., 2014, p. 33).

Já Alves, Minho e Diniz (2014, p. 78) entendem que a “gamificação se constitui na utilização da mecânica dos games em cenários *non games*, criando espaços de aprendizagem mediados pelo desafio, pelo prazer e entretenimento”. Os pesquisadores caracterizam esses espaços de aprendizagem como podendo ser escolares ou não, desde que sejam destinados a promover o “desenvolvimento de habilidades cognitivas (planejamento, memória, atenção, entre outros), habilidades sociais (comunicação assertividade, resolução de conflitos interpessoais, entre outros) e habilidade motoras” (ALVES; MINHO; DINIZ, 2014, p. 78).

Assim, a gamificação em diferentes contextos envolve aspectos como a motivação e o engajamento. Zichermann e Cunningham (2011, p. 20) descrevem razões pelas quais as pessoas se sentem motivadas a se manter jogando jogos. São elas: a) para dominar o jogo; b) para

desestressar; c) para se divertir; d) para socializar. Os pesquisadores destacam ainda que tais fatores podem ser considerados em conjunto ou separadamente.

Também se mostra relevante fazer uma distinção entre os *serious games* e a gamificação. Os *serious games*, segundo Domingues (2018), foram criados com objetivos além do entretenimento e da diversão. Por outro lado, Busarello et. al. (2014, p. 15) apontam que “a gamificação tem como base a ação de se pensar como em um jogo, utilizando as sistemáticas e mecânicas do ato de jogar em um contexto fora de jogo”.

Alves, Minho e Diniz (2014) destacam ainda a utilização da gamificação em aplicativos para dispositivos móveis, como smartphones e tablets. Os pesquisadores citam, por exemplo, o Foursquare, que é uma rede geo-social e um microblog, na qual é possível aos usuários indicar sua localização e buscar contatos seus que estejam próximos ao local. Desse modo, a gamificação se manifesta por ser possível acumular distintivos de locais específicos. Na área da educação, o Duolingo, para aprendizagem de línguas estrangeiras, também representa um tipo de aplicativo que utiliza a gamificação, pois, à medida que os usuários avançam nas lições, são recompensados com troféus e medalhas (ALVES; MINHO; DINIZ, 2014). Além disso, o design do programa lembra muito o de um jogo digital.

## 2.1 A Gamificação como estratégia para ensino de línguas

Conforme Topal e Karaca (2002), o intuito da gamificação como estratégia no processo de ensino-aprendizado está relacionado a inserir elementos de jogos digitais, que geralmente proporcionam diversão, e utilizar tais recursos em processos didáticos, com o objetivo de ampliar a motivação e a participação e o envolvimento dos educandos. Dessa forma, a inserção do entretenimento como estratégia educacional proporciona que os alunos desempenhem atividades com mais foco em solucionar problemas da vida cotidiana, motivados pelas características engajadoras dos jogos digitais.

Além disso, Topal e Karaca (2002) afirmam que os entusiastas da gamificação afirmam que se trata de um método de aprendizagem com melhores condições de proporcionar a aprendizagem aos estudantes. O referido entusiasmo pode ser justificado pelas condições oferecidas pela gamificação em estabelecer um engajamento diferenciado entre usuário e tarefa, se comparado às atividades consideradas como tradicionais.

O engajamento configura-se como um elemento fundamental no processo de ensino e aprendizagem, de modo que a inserção de jogos ou elementos e recursos de jogos nesse processo buscaria ampliar o engajamento dos alunos na realização das tarefas cotidianas em sala de aula. A esse respeito, Lemes e Sanches (2018, p. 187) apontam que no passado os jogos muitas vezes foram vistos como “inimigos do aprendizado” ou até mesmo como fonte de distração, ao passo que atualmente seu papel tem sido repensado devido a promover o engajamento nos ambientes escolares.

De acordo Fardo (2013), a gamificação pode ser um caminho viável para promover um maior engajamento dos alunos, pois utiliza uma linguagem com a qual já estão familiarizados, bem como leva para a sala de aula recursos e tecnologias da cultura digital que fazem parte da realidade dos estudantes. Ele também argumenta que:

A gamificação pode promover a aprendizagem porque muitos de seus elementos são baseados em técnicas que os designers instrucionais e professores vêm usando há muito tempo. Características como distribuir pontuações para atividades, apresentar feedback e encorajar a colaboração em projetos são as metas de muitos planos pedagógicos. A diferença é que a gamificação provê uma camada mais explícita de interesse e um método para costurar esses elementos de forma a alcançar a similaridade com os games, o que resulta em uma linguagem a qual os indivíduos inseridos na cultura digital estão mais acostumados e, como resultado, conseguem alcançar essas metas de forma aparentemente mais eficiente e agradável (FARDO, 2013, p. 63).

Entretanto, Alves, Minho e Diniz (2014, p. 93) apontam que “a gamificação, os jogos digitais ou quaisquer outro aparato tecnológico não pode se constituir em panaceias para mudar o sistema de ensino tornando-o mais prazeroso e efetivo”. Dessa forma, os pesquisadores destacam que a gamificação sozinha não basta para a realização de uma transformação significativa no ensino. Para eles,

[...] essa mudança passa por questões que vão desde infra-estrutura mínima nas escolas, melhores salários para os docentes e processos de formação permanente que possibilite aos professores construir práticas inovativas, dinâmicas e atentas ao desejo dos alunos e professores, sujeitos que constroem cotidianamente as práticas pedagógicas (ALVES; DINIZ; MINHO, 2014, p. 93).

Tendo abordado essas questões, defende-se, com base nos autores supracitados, a tese de que a gamificação isolada não é capaz de gerar quaisquer impactos para a aprendizagem. Para

ampliar o escopo teórico da área de gamificação, o campo de Letramentos em Jogos Digitais será apresentado posteriormente como potencial terreno para a evolução dessa área.

### 3 Discurso em Jogos Digitais

O campo de estudos conhecido como Game Studies, em português estudos indisciplinados em jogos digitais, é uma área recente, ainda que se encontre em uma crescente efervescência ao longo dos últimos anos. Frasca (2003), no lançamento do periódico *Game Studies*, em 2001, afirmou que aquele ano seria o “ano um” dos estudos interdisciplinares em jogos digitais, considerando que, até aquele momento, não existira nenhum outro periódico especializado na área.

Desde sua primeira publicação, já foram lançados 23 volumes. Ao longo da história do referido periódico, em suas edições especiais, foram publicados artigos que abordavam os mais diversos temas ligados aos jogos digitais. Por exemplo: 1) Identidade; 2) Humor; 3) Ensino/Aprendizagem; 4) Ações do Jogador; 5) Gêneros de Jogos; 6) Jogos Específicos; 7) Aspectos técnicos: som, imagem, jogabilidade, entre outros; 8) Interatividade.

Nesse universo bastante amplo de pesquisas realizadas na área de jogos digitais, cabe destacar que, para os propósitos do presente artigo, é de fundamental relevância as que abordam a dimensão dos sentidos nos jogos digitais. Quanto a essa temática, destacam-se os seguintes volumes: volume 11 (número 2) lançado em 2011, o qual foi intitulado “Tensões entre a Construção de Sentidos e a Persuasão nos Jogos Digitais”, e o volume 21 (número 3), lançado em 2021, que, por sua vez, recebeu o título de “*Game Analysis Perspectives*”.

O volume 11 aborda principalmente os aspectos relacionados ao estudo da retórica procedural em jogos digitais — termo cunhado por Bogost (2007) — e defende a tese de que a construção de sentido em jogos digitais é uma questão de proceduralidade, ou seja, é através de determinados processos que os sentidos eclodem. O volume 21 refere-se a uma publicação feita a partir de uma chamada de publicação que, posteriormente, tornar-se-ia um evento voltado para problematizar as concepções contemporâneas sobre a análise de jogos digitais, no que diz respeito aos aspectos metodológicos, epistemológicos e ontológicos.

Sob um ponto de vista geral, os aspectos tratados nos periódicos acima se enquadram na dimensão semântica presente nos jogos digitais. Isto é, essas publicações refletem os esforços



dos pesquisadores e das pesquisadoras interessados(as) em problematizar a capacidade que os jogos digitais têm de produzir sentidos.

Seguindo essa linha, a literatura na área de estudos interdisciplinares em jogos digitais vem problematizando alguns componentes específicos que refletem o processo de produção de sentidos em jogos digitais, tais como: 1) Construção de Sentidos em Jogos Digitais (PAUL, 2012; 2014); 2) Análise do Discurso em Jogos Digitais (GEE, 2014) e 3) Ideologias nos Jogos Digitais (HAYSE, 2014). Esses aspectos serão discutidos abaixo; como meio de mostrar possíveis horizontes contemporâneos sobre os processos de significação dos jogos, os quais vêm sendo discutidos na área de *game studies*.

### 3.1 Os Sentidos nos Jogos Digitais

Para Paul (2014), o estudo dos sentidos nos jogos digitais é um tema amplo e que varia de acordo com alguns fatores contextuais. Segundo o autor, que discute a noção de sentidos nos jogos digitais, com base no campo de estudos da retórica, é possível dividir o tema em três grandes áreas: 1) O significado dos Jogos Digitais; 2) O significado nos Jogos Digitais; e 3) O significado criado sobre os jogos e a cultura.

#### 3.1.1 Significado dos Jogos Digitais

No que diz respeito ao significado dos jogos digitais, é cabível discuti-los, segundo Paul (2014), como objetos culturais e produções midiáticas. Partindo dessa concepção, os sentidos dos jogos passam a ser problematizados dentro de um contexto social, dado que eles acabam servindo como objetos de discussão sobre questões e problemas sociais.

Um exemplo possível, para o autor, seria o discurso do vício em jogos que está cada vez mais em voga na sociedade contemporânea. Por um lado, existem documentários e narrativas que defendem que os jogos são capazes de tornar seus usuários viciados, implicando, assim um significado negativo aos jogos digitais. Por outro lado, existem contradiscursos que defendem a tese de que o vício é fruto de um uso inadequado dos jogos, que acaba direcionando o sentido



dos jogos para o contexto de uma atividade que é legítima e que apenas pode causar mal, caso seja administrada incorretamente.

### 3.1.2 Significado nos Jogos Digitais

Para discutir o significado nos jogos digitais, segundo Paul (2014), existem duas áreas altamente significativas: 1) o campo da Retórica Procedural (BOGOST, 2006; 2007) e 2) o campo de design e da prática de Jogos (SALEN; ZIMMERMANN, 2009). Isto é, para Paul (2014), esses campos de estudo vêm tradicionalmente oferecendo melhores insumos para o campo acadêmico compreender como estão dispostos os sentidos nos jogos digitais.

No que se refere ao campo da Retórica Procedural, os estudos de Bogost (2006; 2007) se enquadram como publicações seminais sobre os processos envolvendo a proceduralidade dos jogos digitais. Ou seja, a ideia de retórica procedural discutida aqui, em compatibilidade com os jogos, assume a perspectiva de que os sentidos nos jogos digitais nascem através de processos procedurais que emergem por meio da codificação de um programa de computador, requerendo ao usuário entender o que o jogo digital está solicitando.

A experiência prática por parte dos usuários de jogos digitais, segundo Paul (2014), complementa as noções propostas a partir do conceito de Retórica Procedural. Em termos práticos, as contribuições oferecidas pelo campo supracitado versam sobre a necessidade de ir além da codificação dos jogos, tendo em vista o objetivo de entender seus elementos estruturais, tais como os tutoriais de um determinado jogo digital, bem como eventuais comunidades criadas com o objetivo de congregar jogadores com interesses afins.

Em resumo, os campos da retórica procedural e a experiência prática dos jogos estabelecem uma complementação. A primeira busca discutir o significado dos jogos, enquanto processos ligados ao código-fonte do jogo. A segunda busca ir além da codificação presente no software para compreender o universo em que os jogos estão imersos, a partir dos diferentes usos de seus jogadores.

### 3.1.3 Significado em volta dos Jogos Digitais

Segundo Paul (2014), o significado em volta dos jogos se referem diretamente a como o significado dos jogos pode ser encontrado em espaços de produção de sentidos que cercam a prática de um determinado jogo. Ainda segundo o autor, o significado dos jogos, abordado sob essa perspectiva, pode ser recontextualizado a partir dos usos de certos jogadores e/ou grupos de jogadores.

Cabe citar, com base em Paul (2014), um possível exemplo que se enquadra nessa categoria de construção de sentidos em jogos digitais. Trata-se do estudo de Consalvo (2007) sobre a análise de trapaças em jogos digitais. Nesse estudo, o autor demonstra as diferentes possibilidades de trapaças realizadas em um contexto específico de jogadores. Destaca-se que a noção de “trapaça” discutida ao longo do estudo é ressignificada a partir das regras estabelecidas pela comunidade de usuários.

Nesse caso, o sentido dos jogos não está atrelado à ideia de que o videogame é um objeto cultural ou ao fato de que se trata também de uma produção tecnológica com retórica procedural e código-fonte específico. Os sentidos nascem a partir de uma interação dialógica entre usuários, que ditam regras, e o jogo digital, que oferece condições para que essas regras sejam apontadas.

### 3.2 Ideologias dos Jogos Digitais

Segundo Paul (2014), a Ideologia nos jogos digitais é algo mais presente e complexo do que se pode imaginar à primeira vista. O autor recorre a nomes como Kinder (1999), Frasca (2003) e Galloway (2006) para abordar diferentes perspectivas nas quais a ideologia é problematizada no campo de estudos dos jogos digitais.

Existem autores que abordam o aspecto ideológico dos jogos a partir de uma esfera sociológica. Nesse universo, Kinder (1999) define que os jogos digitais do console Nintendo *Entertainment System* (NES) disseminam ideologias consumistas e voltadas para a dominação masculina. Nesse mesmo caminho, Frasca (2003) afirma que as ideologias dos jogos são representadas a partir das escolhas dos designers do jogo.

Entretanto, para Galloway (2006), deve existir um contraponto aos posicionamentos de cunho sociológico sobre as ideologias dos jogos. Para o autor, os jogos não são neutros, nem tampouco inocentes. Na verdade, as ideologias dos jogos, sob essa outra perspectiva, devem ser discutidas, tendo em vista as características específicas do protocolo digital dos jogos digitais.

Isto é, esse protocolo dificulta o sentido ideológico dos jogos, uma vez que seu objetivo é estimular unicamente os jogadores a identificar e vencer todos os algoritmos necessários para que os usuários alcancem os resultados esperados em cada jogo. Paul (2014) afirma, baseado em Galloway (2006), que a arquitetura computacional dos jogos digitais suplanta quaisquer aspectos ligados à ideologia nos jogos. Ou seja, para os autores que seguem essa perspectiva alinhada ao aspecto computacional, é cabível destacar que qualquer interpretação de cunho sociológico sobre as ideologias dos jogos é refém da codificação de algoritmos implantada pelos designers de um jogo digital.

### 3.3 Análise do Discurso em Jogos Digitais

A Análise do Discurso em Jogos Digitais é um termo que eclodiu com a publicação do livro *Unified Discourse Analysis*, de James Paul Gee, em 2014. Nesse livro, o autor busca congrega duas áreas aparentemente distantes, tendo, como ponto de partida, que uma “conversa” não pode ser considerada apenas entre duas pessoas, mas que, na verdade, deve-se considerar também as possíveis conversas que o autor chama de “mundo dos videogames” e “mundo real”.

Gee (2014) destaca que a Análise do Discurso é um campo que estuda como as coisas são ditas ou escritas e como elas poderiam ter sido proferidas de outra forma. Além disso, o autor salienta que a análise do discurso pode ser realizada a partir da análise de qualquer domínio semiótico, ou seja, não apenas de textos escritos.

Para tanto, é necessário considerar que cada sentença ou palavra deve ser analisada sob os pontos de vista sintático e semântico, ou seja, deve-se levar em conta as combinações estruturais que formam cada frase e também as combinações semânticas feitas entre as diferentes formas. Nesse sentido, os jogos digitais, por apresentarem uma própria sintaxe, bem como uma própria semântica, são domínios semióticos abertos à análise do discurso.

Para pensar na Análise do Discurso em Jogos Digitais, Gee (2014) afirma que se deve considerar uma de suas principais particularidades: as mecânicas dos jogos. É a partir do entendimento de como a sintaxe e a semântica dos jogos podem ser identificadas e problematizadas dentro das mecânicas do jogo, que pode ser feito qualquer tipo de análise envolvendo o discurso dos jogos.

Em termos práticos, por um lado, a sintaxe dos jogos se enquadra como as possíveis combinações feitas nos recursos do jogo que são oferecidos aos seus usuários. A semântica, por outro lado, representa como as possíveis combinações dos elementos sintáticos dos jogos servem para a performance adequada do usuário em um determinado jogo digital.

Gee (2014) cita o caso do jogo digital *Thomas Was Alone* para abordar os conceitos supracitados. O referido jogo é um tipo de *puzzle* que se passa dentro do sistema operacional de um computador que foi afetado por um evento indeterminado. Logo, caberá ao usuário realizar conexões específicas entre as imagens de diferentes tamanhos que são apresentadas pelo jogo digital.

Nesse sentido, cada conexão possível entre as peças dos jogos se enquadra como uma forma de ilustrar a sintaxe dos jogos. Isto é, caberá ao jogador identificar as possíveis compatibilidades entre cada uma das peças. No que diz respeito ao aspecto semântico desse jogo, destaca-se que essas conexões irão gerar um feedback ao usuário, que será trazido por diferentes efeitos, como, por exemplo, a voz do narrador do jogo, que poderá, dependendo das escolhas realizadas, comunicar ao usuário se houve ou não o acerto exigido pelo jogo digital.

Ao final, o jogador terá alcançado êxito caso tenha estabelecido corretamente as conexões entre as peças impostas pelo jogo digital. Entretanto, Gee (2014) destaca que o referido jogo vai além do caráter de um *puzzle*, uma vez que as escolhas do usuário proporcionarão outros efeitos, a exemplo do tom emotivo do narrador, que irá demonstrar aceitabilidade ou não, à medida que as ações do usuário forem realizadas.

#### 4 Letramentos em Jogos Digitais

O conceito de Letramento em Jogos Digitais, embora seja, por um lado, um tema cada vez mais emergente nas revistas especializadas em Letramentos digitais, em contrapartida, ainda carece de esclarecimentos mais nítidos. Segundo Magnani (2015), uma das maiores dificuldades em conceber esse termo passa pelo difícil entendimento dos termos “letramento” e “videogames” de forma separada.

O termo em questão eclodiu no início dos anos 2000, com a publicação do livro *“What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy”*, cuja autor é Gee (2003) [2007]. Nessa publicação, o autor aborda os jogos digitais enquanto domínios semióticos, ou seja, como

novas formas de representações multimodais que apresentam um potencial significativo ao ensino e à aprendizagem.

Gee (2007) defende a tese de que o que ele denomina como “bons jogos”, ou seja, aqueles jogos que apresentam particularidades que são capazes de contribuir para a aprendizagem, oferecem um desafio aos seus usuários caracterizado pela necessidade de várias horas para a sua conclusão. Isto é, para o autor, esse desafio gerado pelos jogos digitais exige um envolvimento de seus jogadores que a escola também deveria utilizar para envolver de seus alunos nas atividades normalmente exigidas. Logo, nesse aspecto, os jogos digitais têm algo específico a nos ensinar sobre letramento e também sobre aprendizagem.

Entretanto, Gee (2007) vai além dessas postulações, ao propor outros trinta e seis princípios de aprendizagem que estão presentes nos bons jogos. Esses princípios apontados pelo autor orbitam em aspectos que qualificam os jogos digitais, como novas linguagens, e também outras questões relacionadas ao potencial dos jogos para os processos de ensino e aprendizagem, que podem se aplicar a diferentes áreas do conhecimento.

Posteriormente a Gee (2003) [2007], Buckingham e Burn (2007) apresentam uma evolução no campo de estudos de letramentos em jogos digitais, com a publicação do artigo “*Game Literacy in Theory and Practice*”. Nesse estudo, os autores supramencionados definem o conceito de letramento em jogos digitais com base em perspectivas teóricas alinhadas aos novos estudos de letramento, bem como aos estudos sobre letramentos digitais e novas mídias, sob a justificativa de pensar nas novas competências comunicativas e culturais que as novas tecnologias exigem de seus usuários.

Buckingham e Burn (2007) discutem o conceito de letramento em jogos digitais a partir dos aspectos que existem em comum entre eles e os elementos de linguagem que estão presentes em seu design. A grande diferença das contribuições trazidas por esses autores, se comparadas às de Gee (2003) [2007], recai sobre o fato de que, por um lado, seu antecessor enfatizou as relações entre letramento e aprendizagem no contexto dos jogos digitais, enquanto Buckingham e Burn (2007) abordaram as principais particularidades que qualificam os jogos como práticas de linguagem.

A discussão do conceito de letramento em jogos digitais proposta por Buckingham e Burn (2007) apresenta, no mínimo, mais três componentes que se enquadram como uma espécie de conhecimento fundacional na área. Os autores discutem o letramento em jogos: 1) a distinção

entre letramento crítico e letramento funcional; 2) a experiência cultural dos jogadores; 3) a criação de jogos como um novo letramento.

A distinção entre letramento crítico e letramento funcional, embora tratada já em Cope e Kalantzis (2000), é direcionada para o campo de estudos em Letramentos em Jogos Digitais por Buckingham e Burn (2007). Os autores afirmam que a capacidade técnica de jogar um determinado jogo digital se enquadra como um exemplo de letramento funcional, enquanto, por outro lado, o letramento em jogos, na perspectiva crítica, implica uma postura reflexiva dos usuários, caracterizada pela análise crítica do jogo digital.

A experiência cultural dos jogos é um outro aspecto levantado por Buckingham e Burn (2007) que é fundamental para pensar no Letramento em jogos. Para os autores, é essencial que essas experiências sejam problematizadas para entender o engajamento dos usuários nas práticas de letramentos em jogos digitais.

Por fim, a criação de jogos apontada por Buckingham e Burn (2007) representa uma maneira prática de operacionalizar os letramentos em jogos digitais no contexto da sala de aula. Além disso, a criação de jogos por parte dos usuários oferece condições para que a produção dos alunos seja discutida e analisada sob as lentes que fundamentam a ideia de letramento em jogos digitais.

Com a publicação de Buckingham e Burn (2007), houve um avanço na compreensão das epistemologias que cercam o conceito de letramento em jogos digitais. Beavis (2012) apresenta uma contribuição para o campo de estudos em Letramentos em Jogos Digitais ao se basear no modelo dos 3D — proposta originalmente abordada por Green (1988) para problematizar as práticas letradas.

Esse modelo conhecido como “3D”, em linhas gerais, consiste na ideia de que o letramento tem três dimensões: 1) a dimensão operacional; 2) a dimensão cultural; 3) a dimensão crítica. A dimensão operacional está ligada à capacidade de ler e escrever dentro do sistema linguístico. A dimensão cultural está ligada à dimensão de um sistema de sentidos, ou seja, a ideia de ser letrado na dimensão cultural relaciona-se à condição de que o letramento está sempre ligado não apenas a um contexto, mas, na verdade, a um conteúdo específico dentro de um contexto específico. Por fim, a dimensão crítica parte do pressuposto de que as práticas de letramento não são neutras e que, ao mobilizá-las, os sujeitos devem buscar transformá-las através de uma conduta ativa.

Diante dessas concepções basilares sobre a proposta das três dimensões do Letramento, Beavis (2012) apresenta uma proposta sobre Letramento em Jogos Digitais, considerando cada uma das dimensões abordadas no modelo original. Nessa proposta, a autora detalha como as dimensões do letramento podem ser mobilizadas ao jogar o *game Prince of Persia*.

Ao direcionar essa proposta teórica para as dimensões do letramento, Beavis (2012) destaca que a dimensão operacional consiste na capacidade técnica de o sujeito jogar o *game* em questão. A dimensão cultural, por sua vez, está ligada ao reconhecimento do jogador das semelhanças entre o jogo *Prince of Persia* e outros jogos, bem como de suas respectivas narrativas. Por fim, a dimensão crítica estaria presente na medida em que o jogador precisaria realizar julgamentos de ordem crítica para tomar as decisões exigidas pelos designers do jogo, além de reconhecer que o jogo consiste em uma representação perpassada por visões de mundo e ideologias, que, obviamente, não são neutras.

## 5 Metodologia

### 5.1.1 Procedimentos de Coleta

Como corpus para o presente estudo, foi escolhida a atividade intitulada *Oral English — Games*. A escolha por essa atividade é justificada pelo fato de que é uma atividade gamificada que aborda diretamente os jogos digitais. Nesse sentido, a referida atividade apresenta as características discutidas na introdução deste trabalho.

Essa atividade está disponível no repositório de atividades de ensino ELO. Ao escolher essa atividade para compor o corpus, não se pretende discutir possíveis lacunas ou caminhos para que ela possa ser melhorada. Na verdade, o objetivo dos autores deste artigo é discutir em que medida os referenciais do campo de estudos de Letramentos em Jogos Digitais e *Game Studies* podem contribuir para que exista uma maior conexão entre essas áreas e a atividade gamificada, tendo em vista pensar em uma outra possibilidade de aprendizagem.

### 5.2 Procedimentos de Análise



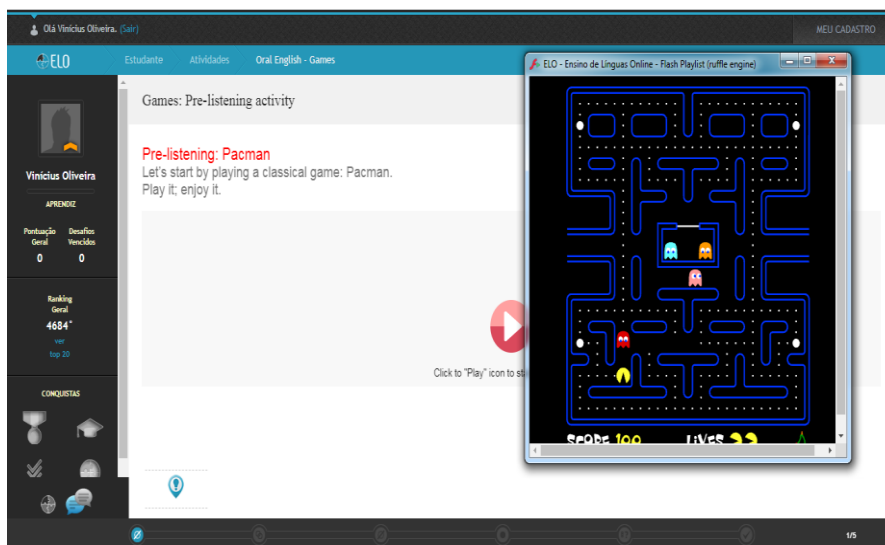
Para que a análise seja feita, são propostas as seguintes categorias: 1) Contribuições dos *Game Studies* e 2) Contribuições dos Letramentos em Jogos Digitais. Essa escolha se deu a partir do objetivo de discutir os elementos presentes na atividade que é objeto de estudo deste artigo, partindo dos referenciais utilizados como base teórica do presente artigo.

## 6 Análise dos Dados

### 6.1 Descrição da Atividade

A atividade abordada enquanto corpus de estudo deste artigo é intitulada de *Oral English — Games*. Ela foi desenvolvida, sob o ponto de vista metodológico, a partir de três grandes etapas, a saber: 1) *Pre-listening questions*; 2) *Listening Questions*; 3) *Post-Listening Questions*. Na primeira etapa — *pre-listening questions* —, caberá ao usuário jogar o *game Pacman* e identificar o nome dos respectivos personagens que fazem parte do referido jogo.

**Imagem 1:** Atividade de *pre-listening* baseada no jogo *Pacman*



**Fonte:** Captura de tela da atividade “Oral English — Games” — disponível no ELO.

Na segunda etapa — *listening activities* —, cabe ao usuário a realização de três atividades. Na primeira, o usuário deverá colocar as frases na mesma ordem em que elas



**Fonte:** Captura de Tela referente à segunda etapa atividade de oralidade, na qual o usuário deve preencher as lacunas com base nas palavras e frases proferidas por Jane McGonical, as quais estão presentes em um vídeo disponibilizado pelo criador original da atividade.

Por fim, o usuário será convidado a jogar outro jogo digital e marcar as respostas corretas nas perguntas a seguir, de acordo com o que é abordado no jogo. Destaca-se que é um jogo sobre zumbis em que os usuários deverão identificar diferentes aspectos de ordem multimodal para poder resolver a tarefa.

**Imagem 4:** Etapa da atividade “Oral English — Games” caracterizada como “Post-Listening Activity”

---

In the game, the zombies are trying to get into your...

...house.  
 ...garden.  
 ...car.

?

---

The zombies want to eat your...

...plants.  
 ...brains.  
 ...flowers.

?

**Fonte:** Captura de tela onde aparecem as atividades de múltipla escolha, que consistem em escolher a alternativa correta, com base em um jogo disponibilizado pelo criador original da atividade.

## 6.2 Contribuições dos Estudos em Letramentos em Jogos Digitais

Na primeira e na terceira etapas, são exigidos que os usuários apenas joguem os jogos digitais “Pacman” e “Zombies”. Nesse sentido, destaca-se que as possíveis contribuições oferecidas pelo campo de estudos do Letramentos em Jogos Digitais se refletem na possibilidade de que o usuário realize atividades voltadas ao desenvolvimento do letramento em jogos digitais.

Partindo-se das contribuições do estudo de Beavis (2012), as atividades, além de trabalharem a oralidade em Língua Inglesa, devem problematizar as dimensões operacional, cultural e crítica do *game* “Pacman”.

Isso ocorre de forma igual na segunda etapa: *listening activities*. Ao identificarmos a possibilidade de que o vídeo apresentado, que não possui relação específica com o *game* “Pacman”, seja alterado para um conteúdo que amplie as possibilidades de letramento, a gamificação disposta na atividade teria melhores condições de se enquadrar como um recurso motivacional para a aprendizagem.

### 6.3 Contribuições dos *Game Studies*

No que diz respeito aos estudos alinhados aos sentidos em jogos digitais, destaca-se que a semântica e a sintaxe dos jogos *Pacman* e *Zombie* poderiam ser discutidas, tendo em vista o objetivo de discutir possíveis ideologias e sentidos que o *game* traz para seus usuários. Isto é, como destaca Bogost (2007), os sentidos nos jogos digitais nascem a partir de práticas baseadas em processos de proceduralidade, ou seja, mesmo que os jogos possam parecer representações neutras, ambos são perpassados por sentidos e ideologias desde seus processos processuais.

Nesse sentido, os elementos gamificadores do jogo poderiam considerar como pontuação não apenas os acertos realizados pelo jogador em cada uma das frases apresentadas, mas também possíveis entendimentos de como a sintaxe e a semântica de cada um dos jogos foi construída pelos seus desenvolvedores. Ademais, esses aspectos, além de proporcionar o desenvolvimento da motivação e da autonomia de seus usuários, possibilitariam também maiores chances de aprendizado das habilidades orais.

### Considerações Finais

O presente artigo buscou discutir como as áreas Letramento em Jogos Digitais e *Game Studies* podem contribuir para fortalecer os materiais de ensino de línguas desenvolvidos a partir da perspectiva da gamificação. Para que esse objetivo fosse alcançado, foi discutida uma atividade voltada ao ensino de oralidade em Língua Inglesa, desenvolvida a partir do viés da gamificação, que aborda diretamente o trabalho com os jogos digitais.

Destaca-se que as discussões estabelecidas neste artigo se enquadram como alternativas para contribuir com o campo da gamificação no ensino de línguas, o qual está em franca emergência no campo de estudos da Linguística Aplicada. Não é intenção dos pesquisadores afirmar que as sugestões direcionadas para o objeto de estudo aqui discutido são capazes de tornar a atividade melhor ou pior do que ela é. Na verdade, o objetivo único aqui traçado foi o de nutrir a perspectiva da gamificação com discussões direcionadas aos jogos digitais.

Os campos de estudo dos Letramento em Jogos Digitais e *Game Studies* podem contribuir para a compreensão dos complexos processos de ensino que permeiam e aprendizagem que envolvem os usos da gamificação. Isso pode ficar ainda mais evidente se a gamificação deixar de ser um mero recurso voltado para registro da pontuação e passar a ser discutida em consonância com os jogos.

Por fim, destaca-se que, por um lado, as contribuições feitas com base nos Letramentos em Jogos Digitais podem auxiliar os pesquisadores a pensar em novas metodologias para um ensino crítico e criativo, a partir do uso dos jogos digitais. Por outro lado, os estudos em *Game Studies* oferecem subsídios para que os sentidos e as ideologias dos jogos sejam pensados desde suas mecânicas, que se manifestam a partir dos componentes sintáticos e semânticos dos jogos.

Considera-se que a discussão tratada sobre gamificação, alinhada aos estudos de Letramentos em Jogos Digitais e *Game Studies*, é um campo fértil para que novas pesquisas sejam realizadas. Entretanto, os terrenos movediços em que se alicerçam os estudos sobre gamificação, alinhados ao ensino de línguas, apresentam uma série de outras possibilidades para que os pesquisadores possam traçar novos caminhos para o ensino de línguas.

CRediT
Reconhecimentos: Não é aplicável.
Financiamento: Não é aplicável.
Conflitos de interesse: Os autores certificam que não têm interesse comercial ou associativo que represente um conflito de interesses em relação ao manuscrito.
Aprovação ética: Não é aplicável.
Contribuições dos autores:

Metodologia, Administração do projeto, Validação, Escrita – rascunho original, Escrita - revisão e edição: OLIVEIRA. Vinicius Oliveira de.

Conceitualização, Investigação, Administração do projeto: SILVA. Nathalia Lopes da.

## Referências

APPERLEY, T. & BEAVIS, C. A model for critical games literacy. *E-Learning and Digital Media*, 10(1), 1–11. 2013.

ALVES, L. R. G.; MINHO, M. R. da S; DINIZ, M. V. C. Gamificação: diálogos com a educação. In: *Gamificação na Educação*. Pimenta Cultural: São Paulo, 2014. p.74-97. Disponível em: [http://www.pgcl.uenf.br/arquivos/gamificacao\\_na\\_educacao\\_011120181605.pdf](http://www.pgcl.uenf.br/arquivos/gamificacao_na_educacao_011120181605.pdf) . Acesso em 03 mai 2023.

BUSARELLO, R. I., ULBRICHT, V. R., FADEL, L. M.. A gamificação e a sistemática de jogo: conceitos sobre a gamificação como recurso motivacional. In: *Gamificação na Educação*. Pimenta Cultural: São Paulo, 2014. Disponível em: [http://www.pgcl.uenf.br/arquivos/gamificacao\\_na\\_educacao\\_011120181605.pdf](http://www.pgcl.uenf.br/arquivos/gamificacao_na_educacao_011120181605.pdf) . Acesso em 03 mai 2023.

BOGOST, I. *Unit Operations: An Approach to Videogame Criticism*. MIT Press: Cambridge, MA, 2006.

\_\_\_\_\_. *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. MIT Press: Cambridge, MA, 2007.

BUCKINGHAM, D., & BURN, A. Game literacy in theory and practice. *Journal of Educational Multimedia and Hypermedia*, 16(3), 323–349. 2007.

BUZATO, M. E. K. KAWANISHI, P. N. P. Gamificação, Retórica Procedural e Ética: Proposta de um Modelo de Análise In: \_\_\_\_\_. *Tecnologias e Ensino de Línguas: Uma Década de Pesquisa em Linguística Aplicada*: Santa Cruz do Sul: UNISC, 2020.

COPE, B.; KALANTZIS, M. *Multiliteracies: Literacy learning and the design of social futures*. London: Routledge, 2000.

DA SILVA, A. C. J. Entre o letramento em games e a gamificação: as mecânicas em jogo. *Revista Linguagem & Ensino*, v. 22, n. 4, p. 1221-1235, 2019.

DOMINGUES, D. O sentido da gamificação. In SANTAELLA, Lucia; NESTERIUK, Sérgio; FAVA, Fabrício (Orgs). *Gamificação em debate*. São Paulo: Blucher, 2018. p.11-20.

DUARTE, G. B. Eventos complexos de letramentos na aprendizagem de inglês: relações entre práticas de letramentos, gamificação e motivação. 2017. *Tese* (Doutorado em Letras) — Programa de Pós-Graduação em Letras, Universidade Católica de Pelotas, Pelotas, 2017.

FARDO, M. L. A gamificação como método: Estudo de elementos dos games aplicados em Processos de ensino e aprendizagem. 2013. *Dissertação* (Mestrado em Educação) — Universidade de Caxias do Sul, Rio Grande do Sul.

GALLOWAY, A. *Gaming: Essays on algorithmic culture*. Minneapolis: University of Minnesota Press. 2006.

GEE, J. P. *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. New York: Palgrave/Macmillan, 2007.

\_\_\_\_\_. *Unified Discourse Analysis: language, reality, virtual worlds, and video games*. New York: Routledge, 2014.

GREEN, B. Subject specific literacy and school learning: a focus on writing. *Australian Journal of Education*, 32(2), 156-179. 1988.

HAYSE, M. Ideology. In: \_\_\_\_\_. WOLF, Mark JP; PERRON, Bernard (Ed.). *The Routledge companion to video game studies*. Taylor & Francis, 2014.

\_\_\_\_\_. BEAVIS, C. *Literacy in 3D: An Integrated perspective in theory and practice*. Victoria: ACER Press, 2012.

KINDER, M. *Playing with power in movies, television, and video games: from Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles*. Berkeley, CA: University of California Press. 1991.

LEFFA, V. J. Gamificação no ensino de línguas. *Perspectiva*, v. 38, n. 2, p. 01-14, 2020.

\_\_\_\_\_.; ALVES, Carolina Fernandes. Como um Jogo: Gamificação Responsiva no Ensino de Línguas. *Revista Linguagem em Foco*, v. 12, n. 2, p. 207-226, 2020.

MAGNANI, L. H. X. Videogames, Letramentos e Construção de Sentidos. In: TAKAKI, N. MACIEL, R. (Orgs.) *Letramentos em Terra de Paulo Freire*. Campinas, Pontes. 2015. Pg – 43 – 61.

MEDINA, B. [et al.]. *Gamification. Inc.: como reinventar empresas a partir de Jogos*. Rio de Janeiro: MJV Press, 2013.

PAUL, C. *Wordplay and the Discourse of Video Games: analyzing words, design, and play*, New York: Routledge. 2012.

\_\_\_\_\_. Meaning. In: \_\_\_\_\_. WOLF, M. P; PERRON, B. (Ed.). *The Routledge companion to video game studies*. Taylor & Francis, 2014.





SANTAELLA, L.; NESTERIUK, S.; FAVA, F. (Orgs). *Gamificação em debate*. São Paulo: Blucher, 2018.

SALEN, K. ZIMMERMAN, E. *Regras do Jogo: fundamentos do design de jogos: principais conceitos: volume 1*; [tradução Edson Furmankiewicz]. – São Paulo: Blucher, 2012.