

**PLAYING AND LEARNING:  
UMA PRÁTICA PEDAGÓGICA BASEADA EM JOGO DIGITAL  
PARA O ENSINO DE LÍNGUA INGLESA**

*Michele Passos Rommel Silva (UVA)*

[michelerommel@gmail.com](mailto:michelerommel@gmail.com)

*Silvana Moreli Vicente Dias (UVA)*

[silmovi@hotmail.com](mailto:silmovi@hotmail.com)

A tecnologia tem impactado fortemente a sociedade, especialmente com a ascensão da *Internet* e o massivo uso de dispositivos móveis, de modo que começamos a vivenciar um novo paradigma denominado Sociedade Digital (BELL, 1973). Os jovens estudantes, que não contemplaram essa transição do mundo analógico para o digital, conhecidos como nativos digitais (PRENSKY, 2001), nasceram e cresceram acostumados a terem o gigantesco repositório de dados hospedados nas redes a um clique de distância. Sendo assim, os métodos tradicionais de ensino se mostram ineficazes para atender a demanda desses estudantes. Docentes e instituições de ensino empenham-se em aprimorar suas práticas pedagógicas, visando potencializar o processo de ensino-aprendizagem por meio da aplicação da tecnologia. Nesse contexto, as principais fontes para o desenvolvimento desse projeto foram: Bell (1974); Busarello (2016); Laguna (2012); Munguba (2003); Prensky (2001); Santana (2022); Soares (2004); Vygotsky (1994). A pesquisa visa, por meio de práticas de multiletramento, mostrar como a gamificação do ensino é capaz de proporcionar e potencializar as competências relacionadas aos cinco eixos das práticas de linguagem estabelecidos pela BNCC (BRASIL, 2018): oralidade, leitura/escuta, produção (escrita e multissemiótica) e análise linguística. Para isso, foi desenvolvido um jogo do gênero visual novel com o intuito de fortalecer o processo de ensino-aprendizagem da Língua Inglesa por meio de narrativas que promovam o debate e o pensamento crítico. Com base na aplicação do projeto em uma escola da zona norte do Rio de Janeiro, o projeto apresenta resultados de uma experiência da aula gamificada, mostrando os benefícios do uso da tecnologia e do videogame na educação.

Palavras-chave:

Gamificação. Multiletramentos. Letramento digital.