

JOGO HARVEST TOWN E ENSINO DA LINGUA INGLESA

Harvest town game and English language teaching

Márcia Aparecida Silva

Universidade Estadual de Goiás - UEG
sillva_marcia@hotmail.com

Geovanna de Caldas Britto

Universidade Estadual de Goiás - UEG
geovannabrito410@gmail.com

Resumo: Com este artigo objetivamos analisar a integração de jogos digitais para ensino da língua inglesa de modo prático e democrático, na medida em que os jogos fazem parte do cotidiano de boa parte dos alunos do ensino regular. Dessa forma, selecionamos o jogo de RPG *Harvest Town* e o analisamos utilizando o modelo RETAIN, desenvolvida por Gunter, Kenny e Vick (2008) e os princípios de aprendizagem dos bons jogos, com base em Gee (2009), pois entendemos que ambos validam aspectos relevantes, imersíveis, fantasiosos e pedagógicos. Nessa linha de pensamento, consideramos o jogo de RPG *Harvest Town*, desenvolvido em 2020, como uma outra proposta para o ensino da língua inglesa pelos professores de modo mais dinâmico, educativo e atrativo aos alunos. Os resultados sugerem que o jogo pode colaborar para com o desenvolvimento lógico e psíquico, o aumento do vocabulário e construção dos elementos linguísticos a partir de experiências jogáveis semelhantes à vida real como consequências favoráveis dos jogos. Além disso, pudemos perceber, por meio das análises, que existe a possibilidade de os jogos serem uma ferramenta auxiliar à aprendizagem da língua inglesa, no que concerne à construção de conhecimento, habilidades ampliadas estipuladas pela Base Nacional Comum Curricular (BNCC) e uma ferramenta que pode auxiliar os professores nesse processo de ensino e aprendizagem de língua inglesa.

Palavras - chave: Jogos digitais. Língua inglesa. Ensino. RETAIN. *Harvest Town*.

Abstract: We aim to analyze, in this article, the collaboration of digital games for teaching the English language in a practical and democratic way, taking into consideration that games are part of the daily life of most students. Thus, we based on Gunter, Kenny and Vick (2008) who proposed the RETAIN methodology to evaluate the use of online games in the classroom, in a more relevant, immersive, fanciful and pedagogical aspect. This research is based on theories such as Gunter (2008, 2016), Souza, Oliveira and Santos (2018), Luciano and Oliveira (2012). Therefore, we seek to present the results related to the RPG game *Harvest Town*, developed in 2020, as another tool for teaching the English language by teachers in a more dynamic, educational and attractive way to students. The results show that the game contributes to the logical and psychic development, the increase of vocabulary and construction of linguistic elements from playable experiences similar to real life, in addition to the 13 principles pointed out by Gee (2003), as favorable consequences of the games. In addition, we can state that there is a possibility of games being a tool to assist the learning of the English language, knowledge building, expanded skills stipulated by the Brazilian Common National Base Curriculum and a tool that can assist teachers in the teaching and learning process of the English language.

Keywords: Digital games. English language. Teaching. RETAIN. *Harvest Town*.

PREPARO E CORREÇÃO DO SOLO

O processo de ensino e de aprendizagem da língua inglesa tem passado por mudanças ao longo das décadas; cada vez mais, os alunos aprendem de forma indireta, seja porque são expostos às redes sociais, seja por meio de filmes ou séries, eles vêm para o espaço escolar com uma bagagem de conteúdo, cabendo ao professor levar esse ponto em conta ou não no momento de preparar suas aulas. Os jogos digitais fazem parte do cotidiano dos alunos e são responsáveis por uma gama de conteúdos aprendidos de forma indireta, ou seja, não há a intenção de aprender a língua, há a necessidade de aprendê-la para se dar bem no jogo.

Nessa linha de pensamento, o presente trabalho objetiva investigar a colaboração dos jogos digitais para o ensino da língua inglesa, de modo que possa permitir ao aluno ser coautor do processo de aprendizagem. Isso porque, ao buscar ele mesmo formas de aprender a língua, se torna um aprendiz autônomo, com mais chances de desenvolver melhor suas habilidades linguísticas.

Nessa medida, investigamos o jogo *Harvest Town*, embasados na metodologia RETAIN, proposta por Gunter, Kenny e Vick (2008), com o intuito de explorar a possibilidade de se integrar jogos ao ensino da língua inglesa. O *Harvest Town* foi desenvolvido no ano de 2020 pela GaminPower CO., LIMITED com perspectiva 2D¹.

Justificamos nossa pesquisa a partir de três aspectos principais, o pessoal, o acadêmico e o social, com base em Oliveira (2017, p. 22 *apud* Clandinin; Huber, 2009). O caráter pessoal refere-se ao fato de que muito da aprendizagem da língua inglesa da primeira autora ocorreu por meio de jogos não-educacionais. O caráter acadêmico, por sua vez, abrange o interesse da segunda autora em buscar formas outras de ensinar a língua inglesa, principalmente levando em conta o cotidiano dos alunos. Esta pesquisa tem um cunho social em virtude de trazer uma ferramenta do próprio contexto de muitos alunos, já que a maioria deles joga, conforme defendem Alves e Maciel (2014).

Como, neste artigo, analisamos um jogo que não é educacional, consideramos necessário esboçar a diferença entre jogos educacionais, jogos não-educacionais e gamificação.

¹ Até o momento da construção deste artigo não encontramos nenhuma pesquisa relacionada ao jogo no banco de dados da CAPES assim como do Google Acadêmico no escopo da linguística aplicada.

De acordo com Falkembach (2013) os jogos educacionais computadorizados possuem caráter lúdico e buscam divertir o aluno enquanto os objetivos pedagógicos são atingidos. Já os jogos não-educacionais ou jogos digitais, Souza, Oliveira e Santos (2018, p. 131) explicitam que:

[j]ogos digitais ou eletrônicos são jogos de interação entre jogador e máquina, em que o jogador envia um comando de entrada e a máquina envia retorno pela interface de uma tela, seja uma televisão ou um monitor. O uso desses jogos cresce constantemente principalmente entre os jovens e um dos fatores que contribuem para o crescimento dessa prática é a facilidade e praticidade de jogar um jogo eletrônico, pois eles são encontrados em dispositivos móveis, computadores e consoles.

Nessa esteira, Alves e Maciel (2014, p. 4) apresentaram a diferença entre *games* e gamificação. Segundo os autores, “a gamificação não é um jogo (ou processo para se transformar algo em jogo), mas sim a utilização de abstrações e metáforas originárias da cultura e estudos de videogames em áreas não relacionadas a videogames”. Os autores destacam que a gamificação se afasta da aprendizagem mediada em projetos ou *digital game-based learning* (DBGL), uma vez que a gamificação na educação é voltada para o ensino baseado em elementos do design do jogo.

Nesse sentido, existem algumas pesquisas na área, tais como Lima e Souza (2016) que discutiram sobre a proposta de tornar jogos *online* uma ferramenta pedagógica para os alunos do ensino médio em relação ao ensino da língua inglesa. Para Lima e Souza (2016), a aprendizagem baseada em jogos é bastante significativa para os alunos, uma vez que parte de algo que muitos deles já conhecem e com o que já estão familiarizados com os ambientes virtuais. Em sua pesquisa, Lima e Souza (2016) defendem a utilização de jogos digitais não-educacionais como uma possibilidade mais satisfatória do que os próprios jogos educacionais. Tal fato se deve pelos elementos que podem ser abordados nos jogos digitais que contêm princípios relevantes para o ensino. Ademais, as autoras ressaltam que é relevante o professor investigar a maneira de apresentar os jogos para a realização de atividades, de modo a evitar desestimular o aluno.

Além de Lima e Souza (2016), autores como Silva e Toassi (2020) exploraram os jogos eletrônicos e trouxeram o jogo *Scribblenauts Unlimited* como uma alternativa para o ensino da língua inglesa. Silva e Toassi (2020) buscaram investigar se os jogos eletrônicos possuíam contribuição para a aquisição da língua inglesa, visto que apresentavam a opção do idioma em inglês na interface do jogo. Em suas análises, Silva e Toassi (2020) chegaram à conclusão de que é um processo difícil a implementação de game no ensino, mas que apresenta muitas

vantagens, como, por exemplo, a melhora do senso crítico, a socialização, além de motivar e auxiliar na aprendizagem de decisão dos alunos. De acordo com um questionário aplicado por Silva e Toassi (2020), alguns participantes responderam que a aprendizagem da língua inglesa ocorreu de modo mais autônomo e os jogos de videogames auxiliaram no processo, tanto de aquisição de vocabulário quanto de habilidade de leitura.

Gomes e Reis (2017) por seu turno, investigaram a possibilidade da implementação de uma disciplina na graduação de Letras da Universidade Federal de Santa Maria, baseada em jogos e no sistema de gamificação para a prática do ensino de línguas. Os autores chamaram a atenção para os jogos digitais como fontes de ensino de línguas e, para tanto, seria necessário o uso de uma metodologia adequada. Nesse sentido, para a formação das Disciplinas Complementares de Graduação (DCG), os autores fizeram estudos de casos por meio de questionários aplicados na universidade em relação aos jogos digitais, com duas turmas diferentes, e mais de 80% dos alunos responderam que se interessavam pelo desafio ou pela narrativa/cenário do jogo. Embora Gomes e Reis (2017) tenham constatado que um grupo não tem o hábito de jogar e pouco interesse, reconheceram que os jogos exercem encanto em boa parte dos jovens. A disciplina foi implantada pela primeira vez em 2015 na universidade em questão, teve bastante aceitação dos alunos e contou com o ensino baseado nos designs dos jogos (gamificação) de modo complementar, a fim de que pudessem utilizar em sala de aula no futuro.

De acordo com Gee (2009, p. 2), “[o]s bons videogames incorporam bons princípios de aprendizagem, princípios apoiados pelas pesquisas atuais em Ciência Cognitiva”. O autor destaca que as utilizações dos jogos podem gerar desafios e uma aprendizagem mais motivadora. Os bons princípios citados por Gee serão abordados na próxima seção.

Desse modo, visando preparar um solo fértil que permita boa sementeira, dividimos este artigo em algumas etapas: a primeira parte é de preparo e correção do solo, na qual abordamos a parte introdutória do trabalho e expomos nossa justificativa. A segunda seção aborda o nivelamento do solo contendo a fundamentação teórica que embasa nossa pesquisa. A terceira etapa é a sementeira, na qual abordamos a metodologia de nossa pesquisa e o modelo RETAIN. Na quarta parte exploramos a fase de plantio e adubação que contém a explicação do jogo *Harvest Town*, as análises sobre o jogo baseado na metodologia RETAIN e os resultados obtidos de cada aspecto do modelo. Por fim, mobilizamos a frutificação e a colheita nas considerações finais do trabalho.

Na próxima seção, abordaremos alguns teóricos importantes sobre os jogos digitais.

NIVELAMENTO DO SOLO

Ao discutir a temática dos jogos digitais para trabalhar com os alunos em sala de aula, Souza, Oliveira e Santos (2018) investigaram o assunto e descobriram que os pais podem ser bastante preconceituosos e veem os jogos como uma ferramenta precursora de violência. No entanto, os pesquisadores defendem que há vários tipos de jogos, divididos em gêneros e subgêneros, e que pode revelar um cenário apropriado ao ensino de línguas.

Silva e Toassi (2020) distinguem duas categorias de jogos que exigem a participação ativa dos jogadores: jogos de ação e jogos de estratégia. Essas categorias se subdividem, sendo a primeira composta pelos jogos de combate, labirinto, esportes, *paddle*, corrida e miscelânea. Já a segunda categoria é composta pelos jogos de aventura, RPG, jogos de guerra e jogos de azar. Desse modo, não há somente jogos envolvendo armas de fogo; a título de exemplo no jogo selecionado para esta pesquisa do gênero RPG (*Role-playing-game*), o jogador assume o papel de um personagem da história do jogo.

Levando em consideração essa resistência por parte da família com os jogos, Souza, Oliveira e Santos (2018) buscaram desmistificar alguns preconceitos sobre os jogos como fonte de entretenimento ou como má influência quando utilizados em sala de aula. Para isso, os autores realizaram um estudo embasados no modelo RETAIN, tal modelo permitiu analisar se os jogos poderiam realmente ser utilizados em sala de aula voltados para o ensino do inglês, em virtude de boa parte dos jogos apresentarem a opção do idioma. Segundo os autores,

[p]odemos observar que, independentemente se os gêneros variam, já há uma recorrência de jogos que possuem a língua inglesa como interface e podem propiciar, de forma menos ou mais abrangente, oportunidades para a aprendizagem dessa língua estrangeira (SOUZA; OLIVEIRA; SANTOS, 2018, p. 133).

Gunter (2016) defende que os jogos já existiam há muitos anos, no entanto, a tecnologia que os transformou comuns é recente. Em virtude disso, com os dispositivos móveis houve maiores possibilidades de acesso para os usuários. Tendo em vista as investigações realizadas e sugeridas por Gunter (2016), os usuários de dispositivos eletrônicos utilizam cerca de 43% do seu tempo em aplicativos celulares e em média de 37 minutos do dia eles estão jogando. Tais jogos possibilitam formas de aprender distintas da sala de aula. Nesse sentido,

concordamos com Gomes e Reis (2017) ao destacarem que os jogos podem ser profícuos para a aprendizagem, dado que alguns deles apresentam duas funções imbricadas, a lúdica e a educacional.

Diante disso, é necessário observar novas metodologias que possam permitir os jogos como uma ferramenta auxiliar para o ensino da língua inglesa. Dado que percebemos que as metodologias não participativas abordadas nesse ensino, como a memorização e estudos teóricos, limitam o educando a uma postura passiva e o educador a uma postura autoritária. Sobre isso, Avelar e Freitas (2018, p. 212) ressaltam que os “aspectos léxico-gramaticais, sociais e culturais devem ser considerados no ensino de língua”; assim, somente os aspectos gramaticais são insuficientes durante o ensino da língua inglesa.

Posto isso, Leite (2020) explica que houve mudanças nas metodologias de ensino a partir do século XXI e a autonomia dos estudantes foi colocada em pauta. Nessa perspectiva, pesquisadores como John Dewey (1916) e Paulo Freire (1996), da área da educação moderna, buscaram priorizar um ensino nas escolas baseado em metodologias que proporcionem emancipação dos indivíduos e uma nova concepção de ensino diferente da tradicional.

Leite (2020) apresenta os estudos realizados em torno de metodologias ativas e do aluno como protagonista de seu processo de aprendizagem, que se distanciam das concepções pedagógicas tradicionais; tais metodologias inserem o aluno no contexto escolar de forma mais ativa, seja por meio de leituras, discussões, questionamentos ou resolução de problemas. Nessa direção, Leite (2020) propõe que

as possibilidades de incorporação das metodologias ativas na formação do professor podem ser observadas a partir das oportunidades de ensino que proporcionam os estudantes a terem um comportamento mais ativo, realizando atividades, desenvolvendo estratégias cognitivas no processo de construção de conhecimento. (LEITE, 2020, p. 148).

Além disso, é importante destacar também os objetivos da nova Base Nacional Comum Curricular (BNCC, 2017) para o ensino. A BNCC estipula um compromisso com a educação integral dos alunos, formação e desenvolvimento global tanto de modo cognitivo quanto afetivo. Estabelece também um ensino inclusivo que precisa superar desigualdades. Nessa vertente, o aluno pode também ter autonomia sobre o seu processo de aprendizagem no decorrer das dez competências propostas pelo documento.

Quanto às demandas e competências exigidas, são elas: Conhecimento; Pensamento científico crítico e criativo; Repertório cultural; Comunicação (linguagens); TIC e Cultura

digital; Valorização de experiência e diversidade; Fatores históricos que compõe o ser humano; Vida social como todo; Resolução dos conflitos cotidiano e a Autonomia. Nesse sentido, compreendemos ser necessário desenvolver as competências e habilidades práticas, cognitivas e socioemocionais dos alunos.

Nessa linha de pensamento, Avelar e Freitas (2018, p. 215-216) pesquisaram sobre as orientações da BNCC para o ensino de língua inglesa e concluíram que “o texto reconhece que o ensino de línguas é um processo intercultural, ou seja, associa a multiplicidade de culturas à multiplicidade da linguagem”. Diante disso, os jogos digitais podem auxiliar no alcance das competências e habilidades apresentadas na BNCC, como discutiremos na seção fase de plantio referente às análises deste trabalho.

Em vista disso, John Dewey (1916) defende o aprendizado a partir da prática e do fazer de modo a torná-lo mais democrático e acessível, em que o aluno também possa pensar de modo crítico sobre o que lhe está sendo ensinado, além de praticar. Para Dewey (1916), o aluno precisa elaborar os próprios conceitos e o próprio conhecimento para então ser abordado o ensino sistêmico das escolas. Nessa perspectiva, para John Dewey (1916) é relevante formar o aluno de maneira física, emocional e intelectual para prepará-lo para a vida e desdobramentos contínuos.

Pensar os jogos como ferramentas de aprendizagem da língua inglesa demanda pensar em como analisar esses jogos, a partir de quais princípios devemos lançar nosso olhar. Nesse sentido, mobilizamos a pesquisa de Gee (2009), na qual o autor, a partir de seus estudos sobre os bons videogames, produziu 13 princípios de aprendizagem significativos para o desenvolvimento psíquico dos jogadores.

Segundo Gee (2009), os princípios podem ser divididos em: possibilidade de assumir uma identidade durante o jogo; estar em constante interação com os elementos; ser coautor da própria história do jogo; ser encorajado a assumir riscos e explorar; customizar e agenciar o game; aprender a ordenar os problemas que surgem; superar desafios; repensar objetivos; os sentidos são contextualizados durante o game; ser incentivado a pensar de forma sistêmica; construir parcerias; aprender sobre a necessidade da “hora certa”; além de desenvolver habilidades e conhecimentos. Um ponto relevante discutido pelo autor é a questão do *design* dos jogos, dado que bons videogames precisam gerar interações, engajamentos e atividades imersivas.

Gunter, Kenny e Vick (2008), em suas investigações por meio do modelo RETAIN, afirmam que os jogos Duolingo² e Busuu³ são estritamente gramaticais e apenas para aquisição de vocabulário, fato que contribui somente para uma prática de ensino não democrática. Diante disso, Gunter (2016) reflete e propõe uma nova maneira de ensino com *games* diferenciados dos estritamente educacionais.

Uma outra forma de se investigar o uso de jogos para o ensino de línguas é a partir do que Luciano e Oliveira (2012, p. 2) nomeiam de *Serious Games* ou "Jogos sérios", que objetivam "treinamento, capacitação e educação" de pessoas comuns ou profissionais. Os autores mobilizam o modelo de análise RETAIN, avaliando o quanto o jogo pode surtir efeitos significativos durante o uso. Com isso, o jogo analisado por Luciano e Oliveira (2012, p. 2) com o auxílio do modelo RETAIN foi o *Electrocity*, cuja temática está relacionada ao meio ambiente, e obteve como resultado a nota de 47,62% na avaliação do jogo, o que permite a possibilidade de ser utilizado com fins educativos, embora seja um jogo não-educacional.

Na visão de Silva e Toassi (2020, p.269), os videogames apresentam mais algumas vantagens no ensino do inglês em salas de aulas, dado que

os videogames podem ser muito atraentes e estimulantes, pois são capazes de proporcionar aos alunos o protagonismo de sua trajetória no mundo do jogo. Além do mais, mesmo fora da sala de aula, o jogo pode continuar sendo uma ferramenta de apoio, pois o jogador pode escolher quando, onde e por quanto tempo irá jogar.

Assim sendo, é importante ressaltar que esta é uma ferramenta de ensino informal, já que os alunos podem jogar tanto em casa quanto nas escolas para atingirem os objetivos propostos.

Contudo, os jogos digitais se revelam como um possível recurso para o ensino de língua inglesa nas escolas, visto que pode permitir um ensino prático e dinâmico durante as aulas. Apesar da pouca aceitação dos pais, como explicita Souza, Oliveira e Santos (2018), os jogos possuem boas qualidades e desde que sejam utilizados com objetivos didáticos bem delineados pelos professores, os resultados podem ser promissores e podem estimular a autonomia dos alunos.

² Mais informações sobre o jogo: <https://www.techtudo.com.br/tudo-sobre/duolingo.html>. Acesso em: 16 nov 2021.

³ Mais informações sobre o jogo: <https://hridiomas.com/fale-um-novo-idioma-com-10-minutos-por-dia-com-busuu/>. Acesso em: 16 nov 2021.

Diante disso, na próxima seção descreveremos a metodologia utilizada neste trabalho.

SEMEADURA

Esta é uma pesquisa qualitativa interpretativista que, segundo André (2008), se preocupa com a interpretação e não na quantificação de dados. Inserido nesse escopo, nossas análises se valem da metodologia RETAIN desenvolvida por Gunter, Kenny e Vick (2008) para a investigação do jogo *Harvest Town*. Ressaltamos que, embora haja um viés numérico na metodologia proposta, ela é apenas para uma melhor visualização dos dados, nosso foco está na interpretação.

Nesse ínterim, o modelo RETAIN, segundo Gunter (2008), é uma metodologia de avaliação para jogos *online* de modo quantificável que avalia a viabilidade dos jogos serem utilizados para ensino aos alunos. Ainda, cada letra da palavra representa um critério, de modo a formar assim o acrônimo RETAIN (Relevance, Embedding, Transference, Adaptation, Immersion, Naturalization), descritos a seguir:

1. Relevância (Relevance): Os elementos dispostos no jogo permitem ao jogador aprendizado/conhecimento que pode ser utilizado em sua vida.
2. Incorporação (Embedding): Une o universo de fantasia do jogo (roteiro, narrativa, drama, experiência) ao processo de aprendizagem no momento de jogabilidade.
3. Transferência (Transference): Os conhecimentos adquiridos durante o jogo permitem o uso dentro do próprio jogo.
4. Adaptação (Adaptation): vinculado a Transferência. Os conhecimentos adquiridos no jogo podem ser usados em outros jogos.
5. Imersão (Immersion): indica como o jogador se sente ambientado no contexto do jogo.
6. Naturalização (Naturalization): refere-se às habilidades, pensamentos e interpretações adquiridas que vão além do jogo para o mundo real, o mais natural possível.

A análise do modelo RETAIN proposta por Gunter (2008) ocorre de modo quantificável que varia de 0 a 3 para cada aspecto além do peso atribuído. A tabela a seguir revela como o cálculo deve ser feito.

Tabela 1. Pontuação adotada pela metodologia RETAIN.

Aspectos	Peso do Aspecto (p_i)	Nível0	Nível1	Nível2	Nível3
Relevância	1	0	1x1 = 1	2x1 = 2	3x1 = 3
Incorporação	3	0	3x1 = 3	2x3 = 6	3x3 = 9
Transferência	5	0	5x1 = 5	2x5 = 10	3x5 = 15
Adaptação	4	0	4x1 = 4	2x4 = 8	3x4 = 12
Imersão	2	0	2x1 = 2	2x2 = 4	3x2 = 6
Naturalização	6	0	6x1 = 6	2x6 = 12	3x6 = 18

Fonte: Luciano; Oliveira (2012), baseado em (GUNTER et al, 2008)

O quadro a seguir, por seu turno, explica de modo justificável os aspectos do modelo RETAIN em relação a cada nível ocupado, que varia de 0 a 3.

Quadro 1. Modelo RETAIN para classificação de jogos educacionais (GUNTER et. al., 2008)

	0	1	2	3
Relevância PESO 1	História cria pouco estímulo para a aprendizagem, gera pouco interesse.	História cria interesse, limitado, elementos pedagógicos vagamente definidos.	Conteúdo didático específico, cria interesse.	Relevante para os jogadores, propicia desafios interessantes.
Embedding (Incorporação) PESO 3	Momentos de ensinar interrompem o fluxo do jogo, sem foco interativo.	Elementos didáticos estão presentes, mas não estão integrados; conteúdo está fora do jogo.	Provê experiências com conteúdos específicos do currículo, desafios intelectuais levam ao interesse de terminar o jogo.	Envolve o jogador de forma que esse considere mudanças de comportamento, conteúdo educacional está imbricado na história.

Transferência PESO 5	Não mostra evidências de que conhecimento construído em um nível possa ser aproveitado em outro.	Oferece níveis de desafio e dicas (3d cues, popups) que facilitam a transferência de conhecimento nos eventos didáticos.	Jogadores progredem nos níveis, solução de problemas é requerida para subir de níveis, e gameplay é transferido para outras situações.	Inclui experiências de vida real que premiam aquisição de conhecimento pós jogo. Oportunidade de ensinar outros jogadores.
Adaptação PESO 4	A informação não é estruturada de uma forma que possa ser pelo menos parcialmente compreendida pelo aluno.	Novo conteúdo é sequenciado com base no princípio da dissonância cognitiva em que jogadores precisam interpretar eventos comparar com o que já sabem.	A instrução é projetada para incentivar o jogador a ir além da informação dada e descobrir conceitos novos sobre o assunto.	Torna o aprendizado um processo ativo e participativo no qual os autores constroem novas ideias baseadas em seu conhecimento prévio.
Imersão PESO 2	Não oferece feedback formativo, pouca oportunidade de participação ativa.	Elementos de jogo não estão diretamente envolvidos com o foco didático, mas não impedem ou competem com elementos pedagógicos.	Requer que o jogador esteja envolvido cognitivamente, fisicamente, psicologicamente e emocionalmente no contexto do jogo.	Apresenta oportunidade para ação recíproca e participação ativa. Apresenta tanto o ambiente como a oportunidade para a criação de crenças.
Naturalização PESO 6	Apresenta pouca oportunidade para o domínio dos fatos ou de uma habilidade particular. O conteúdo alvo raramente é revisitado.	A repetição é incentivada a ajudar na retenção e a corrigir as deficiências.	Encoraja a síntese de vários elementos e a compreensão de que quando uma habilidade é aprendida leva à aquisição de elementos posteriores.	Faz com que os jogadores sejam conscientes do conteúdo aprendido de forma que se tornem usuários eficientes do conhecimento adquirido.

Fonte: Souza, Oliveira e Santos (2018) baseado em (GUNTER et al, 2008)

Desse modo, apoiamo-nos nas pesquisas de Gunter (2016), Souza, Oliveira e Santos (2018), Luciano e Oliveira (2012) e Gee (2009), os quais discorrem sobre a relevância para

compreender a utilização de jogos em sala de aula com a perspectiva do ensino da língua inglesa, além de demonstrar motivos para que tal uso possa contribuir para os estudantes.

FASE DE PLANTIO

Passamos, a partir de agora, à descrição e análise do jogo selecionado para esta pesquisa.

Harvest Town (GÊNERO RPG)⁴

O gênero RPG (*Role-playing-game*) é um gênero de jogos que, em sua maioria, conta uma história na qual o jogador interpreta um personagem, além de realizar missões de acordo com o desenrolar da história. Inicialmente, os jogos de RPG eram desenvolvidos como jogos de tabuleiros, a título de exemplo *Dungeons & Dragons* que, após a década de 90 ganhou repercussão nas criações de videogames. Um exemplo de jogo RPG atual é o jogo *Harvest Town*, que até o momento não apresenta pesquisas científicas na área da linguística aplicada.

O jogo *Harvest Town* é desenvolvido para dispositivos móveis gratuitos, elaborado pela GaminPower CO., LIMITED, em aproximadamente março de 2020, publicado na *Play Store* em abril do mesmo ano, classificado com 4 estrelas e ultrapassando mais de 1 milhão de *downloads*. *Harvest Town* é um jogo de RPG e simulação com perspectiva 2D (pixelado), disponível nos idiomas Alemão, Chinês simplificado, Chinês tradicional, Coreano, Francês, Italiano, Japonês, Russo, Tailândes e em língua inglesa, para a faixa etária acima de nove anos e com temática de fazenda e vida no campo. Ressaltamos que, para ser eficiente no processo de ensino e de aprendizagem da língua inglesa, o jogador deve ser instruído a escolher língua inglesa.

A figura 1 mostra a tela de *log in* inicial do jogo *Harvest Town*. A figura apresenta o título do jogo centralizado, opção de *log in*, uma personagem no canto esquerdo que está pescando um peixe em uma represa. Há árvores e flores no canto esquerdo e inferior da imagem. Após realizar o *download*, o jogador tem a opção de fazer o cadastro no jogo, escolher o personagem assim como as características desejadas.

⁴ link para acessar o jogo:

https://play.google.com/store/apps/details?id=com.harvest.android.gr&hl=pt_BR&gl=US



Figura 1. Tela inicial de login do jogo

Fonte: Site Fun & Zen⁵

Após realizar o cadastro, a história segue com a personagem que, desde o nascimento, vive na zona urbana, mas depois de adulta se muda para a zona rural. Inicialmente, o jogador precisa cuidar e limpar o campo para poder realizar plantações e expandir as construções na nova moradia.

Diante disso, a figura 2 apresenta um diálogo em língua inglesa entre a personagem escolhida pelo jogador e uma personagem não jogável chamada Foxy, caracterizada por usar um vestido vermelho e possuir orelhas de raposa, na entrada da fazenda. Vemos no canto esquerdo da imagem a fala de Foxy *“Ho ho ho- You made some money! Then go purchase some decorations for your manor”*.⁶ Na entrada da fazenda vemos algumas árvores, pássaros e dois campos de plantações recentes. A figura 2 revela uma das primeiras interações no jogo, com sugestões para desenvolver o campo, logo após a demonstração da história da personagem principal.

É necessário ajudar a personagem do jogo a ter um bom relacionamento com a comunidade fazendeira de Harvest. O jogo, oferecido por AVIDGAMERS, apresenta níveis de dificuldades de acordo com as quatro estações do ano: outono, inverno, primavera e verão.

Passamos à análise do jogo, a partir do modelo RETAIN, com base em Gunter, Kenny e Vick (2008).

⁵ Disponível em: <https://www.funzen.net/2019/11/12/harvest-town-allows-you-to-have-your-free-stardew-valley-farm/>. Acesso em: 01 mar 2021

⁶ Tradução nossa: *“Ho ho ho - Você ganhou algum dinheiro! Então vá comprar algumas decorações para sua propriedade!”*



Figura 2. Diálogo inicial do jogo

Fonte: Site HardCore⁷

Adubação

Para iniciarmos nossa análise, fizemos uma avaliação quantitativa do jogo inserindo a nota e o peso de cada elemento, de acordo com os aspectos do RETAIN, que pode ser vista no quadro a seguir. Ressaltamos que, após o quadro 2, iniciaremos nossa análise qualitativa na qual justificamos cada nota que o jogo obteve.

Quadro 2. Avaliação quantitativa de *Harvest Town*

RETAIN	Nota	Peso	Total
Relevance	2	1	2
Embedding	3	3	9
Transference	3	5	15
Adaptation	3	4	12
Immersion	2	2	4
Naturalization	3	6	18
Somatória total: 60,0			

Fonte: das autoras (2021)

⁷ Disponível em: <https://www.hardcoredroid.com/harvest-town-review/>. Acesso em: 01 mar 2021

Quanto ao aspecto **Relevância** em *Harvest Town*, o jogo cria desafios interessantes quanto à vida no campo, as fases da vida, apresenta perfis pessoais e profissionais, noções geográficas. Além disso, aborda as relações sociais, as estações do ano, consumo, noções financeiras, vida saudável e os riscos ambientais, como exemplificado na figura 3.

Entretanto, os diálogos e instruções em língua inglesa, embora bastante ricos, não apresentam áudio. Portanto, a habilidade de *listening* não é abordada, havendo necessidade de atenção nas orientações para aprendizagem da língua e maior compreensão do tema abordado. Sobre essa questão, embora não tenha áudios, o jogo pode ser considerado parcialmente inclusivo, pois uma pessoa com deficiência auditiva pode jogar sem prejuízo do conteúdo.



Figura 3. Lee Yau- personal profile

Fonte: Site Harvest Town Wiki⁸

Na figura 3 vemos um perfil pessoal da personagem já existente na história do jogo e que não pode ser escolhido como personagem principal para jogar denominado NPC (*Non-Playable Character*). Esta personagem se chama Lee Yau. No perfil de Lee, um personagem estudante de medicina caracterizado pelo cabelo e camisa lilás, usa um jaleco branco. A personagem está localizada no canto esquerdo da imagem, é possível encontrar também as preferências e as aversões da personagem bem como a história dela criada para o jogo no canto

⁸ Disponível em: https://harvest-town.fandom.com/wiki/Lee_Yau. Acesso em: 15 out 2021.

direito da figura 3. Desse modo, o perfil pessoal e questões de identidade podem contribuir para um maior conhecimento dos personagens em língua inglesa de forma sucinta, mas rico em detalhes para serem explorados.

O aspecto *Incorporação* permite observar que o jogo tem abundância de detalhes visuais e oportunidades para o jogador, como pode ser visto na figura 4, a seguir. Além de boa apresentação dos personagens e da história que permitem o aprendizado da língua inglesa, caso seja o idioma selecionado, desde o início do jogo, uma vez que proporciona interações e diálogos em inglês entre os personagens do jogo, recados e metas iniciais a serem alcançadas. Logo no início do jogo, são apresentadas as fases da vida da personagem desde o nascimento, estimulando a relação com a fantasia do jogo, bem como uma aproximação da narrativa. Assim, o conteúdo educacional, inclusive da língua inglesa, está imbricado na história.



Figura 4. Interface do jogo

Fonte: Site Reddit⁹

Na figura 4 vemos a interface principal do jogo *Harvest Town*, nela o jogador está localizado na parte da entrada da fazenda, cercado por lagos. Há plantações, um mural contendo as datas mais importantes da comunidade, uma caixa de correios para mensagens dos NPC (*Non-Playable Character*), que são personagens não jogáveis inseridos dentro do jogo. No canto esquerdo, são mostrados o nível do jogo, a data e horário em que o jogador está. Em

⁹ Disponível em:

https://www.reddit.com/r/StardewValley/comments/fzrmhr/has_anyone_else_found_harvest_town_on_app_store/. Acesso em 01 mar 2021

contrapartida, o lado direito revela o mapa do jogo, a próxima missão a ser atingida e o dinheiro arrecadado. Ainda, no canto inferior da tela são mostrados os pertences do jogador para desenvolver as plantações e o mecanismo de Joystick (comando disposto no jogo utilizado para locomover a personagem).

No quesito **Transferência**, *Harvest Town* inclui experiência e aquisição de conhecimento sobre a importância do meio ambiente, a vegetação, fauna e flora de cada estação do ano de modo objetivo e que o jogador consegue prosperar na vida do campo, assim como é possível reutilizar os aprendizados em situações futuras de maneira que os conhecimentos adquiridos sobre plantação, cultivo, colheita e noções financeiras sejam reaproveitados com a mudança da estação.

Já no quesito **Adaptação**, é possível notar a reutilização dos conhecimentos adquiridos a partir das instruções no jogo em questão, em outros jogos e vice-versa, como caminhar no mapa, interagir com NPC, procurar pistas e alcançar metas.

A partir do conhecimento prévio, o jogador é coautor de seu aprendizado e se torna parte do jogo como visto no aspecto **Imersão**, como uma espécie de fazendeiro, para que possa melhor desenvolver sua fazenda, buscar recursos para ela e avançar de nível. Para avançar de nível, é importante que o jogador compreenda as instruções e metas em inglês para a realização. Assim, logo após completar a missão pode subir de nível e ganhar mais recursos. Nesse viés, o jogador pode interagir e estar envolvido com as suas mudanças e escolhas, mas não há a criação de crenças.

A partir do aspecto **Naturalização**, uma vez que o jogador é consciente de seu aprendizado da língua dentro do jogo, tem a possibilidade de criar a própria história no campo, ele pode utilizar de forma natural os elementos pedagógicos orientados pelo professor, bem como a busca por novas ideias sobre a zona rural, plantação e cultivo, estágios da vida, comunicação e financiamento aprendendo de modo criativo.

FASE DE CRESCIMENTO

Embasados na Base Nacional Comum Curricular (BRASIL, 2017), podemos afirmar que o jogo investigado em nossa pesquisa possui elementos de interdisciplinaridade, em virtude de abordar as diversas áreas do conhecimento, de forma conjunta, tais como a língua inglesa, a matemática e a geografia. Em relação ao diálogo com outras áreas do conhecimento, a BNCC

estabelece como parâmetro “[p]ropiciar aos estudantes experimentar diferentes tipos de pesquisa, inclusive articuladas com atividades de outras áreas do conhecimento e com projetos de livre escolha.” (BRASIL, 2017, p. 516).

Ainda sobre a interdisciplinaridade, a unidade temática de matemática da BNCC, por exemplo, apresenta uma proposta que pode ser trabalhada juntamente com a língua inglesa no jogo *Harvest Town*, possibilidade apresentada a partir da análise neste estudo:

[o]utro aspecto a ser considerado nessa unidade temática é o estudo de conceitos básicos de economia e finanças, visando à educação financeira dos alunos. Assim, podem ser discutidos assuntos como taxas de juros, inflação, aplicações financeiras (rentabilidade e liquidez de um investimento) e impostos. Essa unidade temática favorece um estudo interdisciplinar envolvendo as dimensões culturais, sociais, políticas e psicológicas, além da econômica, sobre as questões do consumo, trabalho e dinheiro. (BRASIL, 2017, p. 269).

Outro aspecto interdisciplinar em relação a área de ciências, o jogo apresenta de forma interessante o paralelo apresentado na BNCC na seção de unidades temáticas e habilidades referentes à nutrição humana, de modo a propor uma discussão sobre a alimentação saudável dos alunos. Como apresentado nas habilidades “(EF05CI06) Selecionar argumentos que justifiquem por que os sistemas digestório e respiratório são considerados corresponsáveis pelo processo de nutrição do organismo, com base na identificação das funções desses sistemas” (BRASIL, 2017, p. 341) e “(EF05CI08) Organizar um cardápio equilibrado com base nas características dos grupos alimentares (nutrientes e calorias) e nas necessidades individuais (atividades realizadas, idade, sexo etc.) para a manutenção da saúde do organismo.” (BRASIL, 2017, p. 341)

Nesse sentido, o jogo desenvolve as competências e habilidades práticas, cognitivas e socioemocionais propostas pela Base Nacional Comum Curricular (BNCC), de modo a gerar transformações na sociedade e a preservação da natureza. *Harvest Town* também pode ser caracterizado como um jogo interdisciplinar por conter bastante vocabulário que o aluno pode adquirir sobre plantio, colheita e demais aspectos de cuidados com o meio ambiente, relacionado a área agrônoma.

Diante disso, podemos afirmar que o jogo *Harvest town* é uma opção para o ensino da língua inglesa, pois permite reflexão sobre a vida na cidade e no campo, busca por recursos e possibilidade de conhecimento de vocabulário, construções gramaticais e diálogos situacionais para os estudantes.

FRUTIFICAÇÃO E COLHEITA

Neste artigo, nosso objetivo geral foi investigar a colaboração dos jogos digitais para o ensino de língua inglesa, assim como utilizar a metodologia RETAIN no jogo RPG *Harvest Town* com o intuito de analisar a possibilidade de uso dos jogos digitais, como uma proposta de ensino prático, democrático e autônomo da língua inglesa, de maneira mais condizente com a realidade dos alunos.

Nessa perspectiva, consideramos que o jogo *Harvest Town* apresentou desenvolvimento significativo, sendo um recurso possível para o ensino da língua inglesa e outras disciplinas tais como a matemática, geografia e biologia, além de permitir uma aprendizagem dinâmica e atrativa aos alunos, uma vez que jogos, em grande maioria, fazem parte do cotidiano deles.

Além disso, concluímos que os jogos em RPG permitem aos alunos interpretar personagens da narrativa, de modo a interagirem com os recursos disponíveis durante o processo da evolução de níveis em língua inglesa, a partir de uma perspectiva de compreensão da língua. Para tanto, *Harvest Town* apresentou uma nota total de 60%, com excelente conteúdo educacional para ser explorado durante as aulas de inglês, foco deste trabalho, com uma temática de vida no campo e meio ambiente.

Ressaltamos que, nesta pesquisa, não foi nosso intuito advogar sobre as possíveis violências que aparecem em alguns jogos e, sim, mostrar que há jogos que podem ser usados para aprendizagem da língua inglesa. Os trabalhos que mencionamos mostraram que é possível aprender vocabulários específicos e muito mais.

Um ponto negativo relacionado a integração de jogos no âmbito escolar pode estar na falta de aparelhos adequados. Pois, conforme dito anteriormente, a falta de equipamentos adequados, o fato de que nem todas as escolas possuem salas de laboratório de informática, além de que não são todos os alunos que jogam, uma vez que os jogos possuem um perfil específico de jogadores. Vale ressaltar também, que não são todos os professores que gostam de *games*, jogam ou utilizam durante as aulas, mas é uma opção existente que mostramos ser possível e interessante.

Sobre a questão inclusiva, tão necessária ao nosso cotidiano escolar, o game *Harvest Town* não dispõe de áudios que poderiam auxiliar os alunos com deficiências visuais a poderem usufruir do jogo, dado que apresenta somente as instruções na tela. Porém, os alunos com

deficiências auditivas poderiam jogar sem serem prejudicados. Em relação a isso, como desdobramentos futuros, pensamos em pesquisar sobre formas de amparar o ensino da língua inglesa com a implementação de jogos *online*, para alunos com deficiências diversas.

REFERÊNCIAS:

ALVES, F. P.; MACIEL, C. A gamificação na educação: um panorama do fenômeno em ambientes virtuais de aprendizagem. Anais **SEMIEDU 2014 Educação e seus modos de ler-escrever em meio à vida**, Universidade Federal do Mato Grosso, Cuiabá, p. 728-738, 2014.

AVELAR, M. G.; FREITAS, C. C. **Diálogos entre a universidade e a escola na (trans)formação de professores de língua** / Carla Conti de Freitas... et al. (Org). Anápolis : Ed. UEG, 2018.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. MEC, 2017. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_20dez_site.pdf. Acesso em: 08 jan 2022.

DEWEY, J. Thinking in education. In: DEWEY, J. **Democracy and education: an introduction to the philosophy of education**. New York: The Free Press, 1916.

FALKEMBACH, G. A. M. **O Lúdico e os Jogos Educacionais**. Disponível: http://penta3.ufrgs.br/midiasedu/modulo13/etapa1/leituras/arquivos/Leitura_1.pdf . Acesso em: 24 jan 2022.

FREIRE, P. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários a prática educativa**. São Paulo: Paz e Terra, 2004.

GEE, J. P.; Bons videogames e boa aprendizagem. Florianópolis: **Perspectiva**, 2009.

GOMES, A. F.; REIS, S. C. Games e Gamification na Prática de Ensino de Línguas: avaliando uma proposta de disciplina complementar de graduação. **Revista Tecnologias na Educação** – Ano 9 – Número/Vol.22 – Edição Temática VI–II Simpósio Nacional de Tecnologias Digitais na Educação (II-SNTDE). UFMA - tecnologiasnaeducacao.pro/tecedu.pro.br, out/2017.

GUNTER, G. et al. Language learning apps or games: an investigation utilizing the RETAIN Model. **Revista Brasileira de Linguística Aplicada**, v. 16, n. 2, p. 209-235, 2016.

GUNTER, G. A.; KENNY, R. F; & VICK, E. H., Taking educational games seriously: using the Retain Model to design endogenous fantasy into standalone educational games. **Educational technology research and Development**, 56(5-6), 511-537, 2008.

LEITE, B. S. Kahoot! e Socrative como recursos para uma Aprendizagem Tecnológica Ativa gamificada no ensino de Química. **Química Nova na Escola**. São Paulo, v. 42, n. 2, p. 147-156, 2020.

LIMA, G. S.; SOUZA, V. V. S. Games online: aprendendo a ensinar usando tecnologias digitais. **INTERLETRAS**, v. 5, n. 23, mar-set/2016.

LUCIANO, A. P. C; OLIVEIRA, L. C. Metodologia RETAIN para avaliação de serious games aplicada ao jogo Electrocitcity. 2012. **Anais I ENECT / UEPB...** Campina Grande: Realize Editora, 2012. Disponível em: <http://www.editorarealize.com.br/artigo/visualizar/1693>. Acesso em: 17 ago. 2020.

OLIVEIRA, G. S. de. Conhecimento prático profissional e prático pessoal: experiências que vivi/vivo são as histórias que me constituem professor / Gabriel Silva de Oliveira. – 2017, dissertação. Programa de Pós-graduação em Estudos Linguísticos do Instituto de Letras e Linguística. **Universidade Federal de Uberlândia**, Minas Gerais, 2017.

SILVA, F. W. da C., TOASSI, P. F. P. O papel dos jogos eletrônicos na aquisição da língua inglesa. **Revista Do GEL**, v. 17 n.(1), 284–307, 2020.

SOUZA, V.V.S.; OLIVEIRA, M. A.; SANTOS, V. J. V. F. Jogos digitais e possibilidades para aprender a língua inglesa no ensino médio. **Travessias Interativas/ São Cristovão (SE)**, n. 1551 (vol. 8), p. 129-148, jan-jun/2018.

SOBRE AS AUTORAS

MÁRCIA APARECIDA SILVA

Doutora em Estudos Linguísticos pela Universidade Federal de Uberlândia. Graduada em Letras pela Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas de Goiatuba. Atualmente, é professora na Universidade Estadual de Goiás, no curso de Letras. Tem interesse em pesquisas que envolvem o processo de ensino e de aprendizagem de línguas e tecnologias digitais

GEOVANNA DE CALDAS BRITTO

Pós-graduanda em Ensino da Literatura e Produção de Textos em Língua Inglesa. Especialista em Teoria da Literatura e Produção Textual, pela Faculdade Focus. Formada em Letras - Português/Inglês e suas respectivas literaturas, pela Universidade Estadual de Goiás, Unidade Universitária de Iporá.