## 

**O ENSINO DE LÍNGUA ESPANHOLA POR MEIO DO JOGO FREE FIRE**

Tálison Sadrak de Oliveira [[1]](#footnote-0)

## Izabel Souza do Nascimento [[2]](#footnote-1)

## RESUMO

Diante do fenômeno que é o videogame e atualmente os jogos digitais on-line, e o acesso cada vez maior à tecnologia no cotidiano das pessoas, os sites, plataformas digitais e aplicativos se tornaram grandes fontes de aprendizado. O objetivo deste estudo é conhecer quais os impactos causados pelo uso do jogo Free Fire como artefato pedagógico na aprendizagem de língua espanhola como língua estrangeira. Como base teórica, buscamos Vygotsky (1991), Ausubel (2003), Mejía Morocho e Ron Darquea (2021), Almeida (2009) e Prensky (2012), BNCC (2017) e o Referencial Curricular do Ensino Médio Potiguar. Este trabalho é uma pesquisa-ação, de natureza aplicada, ainda de conhecimento empírico e se utiliza de uma abordagem metodológica mista. Para este estudo foi desenvolvido uma sequência didática com 7 encontros totais. A sequência didática foi aplicada na turma de 1° ano do ensino médio de uma escola pública estadual, localizada na cidade Natal, Rio Grande do Norte, onde o professor atua, com o auxílio dos bolsistas do PIBID espanhol da Universidade Federal do Rio Grande do Norte - UFRN. Os dados analisados mostraram que as estratégias adotadas com o Free Fire criaram experiências ativas, ludidicas e atrativas, onde a língua espanhola foi usada em situações reais e diversas de comunicação do cotidiano social. Foi possível observar a melhora na capacidade escrita e principalmente a comunicação oral, além da aquisição de novos vocabulários que enriqueceram o discurso dentro e fora do jogo, aproximando com a fala dos nativos, com entonação e ritmo assertivo.

**Palavras-Chave:** Jogos Digitais; Free Fire; Língua Espanhola.

**Introdução**

No ensino de espanhol como língua estrangeira (E/LE), o uso da abordagem da gramática e da tradução (AGT), onde o domínio sobre regras gramaticais e da memorização de vocabulários é considerado medidor da aquisição da língua espanhola, ainda é foco no ensino. Contudo, no que tange à comunicação no idioma, o domínio é falho.

A abordagem da gramática e da tradução (AGT) — Conhecida tradicionalmente como “método”, [...] tem sido a metodologia com mais tempo de uso na história do ensino de línguas, e a que mais críticas tem recebido. Surgiu com o interesse pelas culturas grega e latina na época do renascimento e continua sendo empregada até hoje, ainda que de modo bastante esporádico, com diversas adaptações e finalidades mais específicas. (Leffa, 2016, p. 23)

Ao inserir tecnologias digitais novas perspectivas flexibilizam o processo de ensino e aprendizagem nos espaços escolares. Segundo Almeida e Valente (2011, p. 19), “A integração de tecnologias ao currículo abre novos horizontes em relação à flexibilização da hierarquia espaço temporal, dos tempos e espaços da escola, potencializando novas formas de aprender, ensinar e lidar com o conhecimento”.

Nos espaços em que as Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação atuam, muitos estudiosos contemporâneos, entre eles Rojo (2013) e Lobato (2018), associam o surgimento do protagonismo às interações promovidas nestes meios, onde estudantes e professores se relacionam de maneira a construir diálogos diversos, repletas de comunicação.

A inclusão de jogos digitais na educação estimula as faces criativas dos estudantes, despertando interesse por meio da curiosidade ou por desejo de solucionar problemas, revelando novos cenários de diálogo. O uso do jogo digital pode favorecer o ensino de E/LE, ao estimular a comunicação no exercício da oralidade e da escrita, desafiando os educandos a serem mais ativos na construção da aprendizagem.

Como vimos, os jogos digitais, para além de contextualizarem, abordarem e criarem situações para aplicação de conhecimentos e exercício de habilidades, proporcionam experiências divertidas. As crianças e jovens sentem-se atraídos porque são desafiados, buscam atingir objetivos, obtêm recompensas, fazem conquistas e se sentem capazes de realizar coisas. (Cruz e Ramos, 2021, p. 17)

A aplicação de jogos digitais *on-line* educativos, favorece um ensino de qualidade e mais engajado aos seus participantes. Ainda no ambiente pedagógico, em especial no ensino de E/LE, o uso dos jogos digitais reflete a escolha de uma das metodologias ativas mais diversas e lúdicas.

Para Silva (2020, p. 30), “Alguns jogos promovem o desenvolvimento de conhecimentos, estimulando, desse modo, a desenvoltura na habilidade extralinguística dos estudantes, funcionando como estratégia de estímulo da aprendizagem, contribuindo para a participação dos alunos nas aulas”.

O processo de ensino e aprendizagem, por meio de jogos em sala de aula, pode aproximar o seu jogador de situações reais, podendo envolver a língua espanhola e outras disciplinas, oportunizando a interdisciplinaridade.

Pode-se afirmar que o indivíduo, por meio dos jogos, assimila e constrói a sua realidade. É possível aprender qualquer disciplina por meio dos jogos, pois a mesma pode nortear o ensino de Geografia, Ciências, Química, entre outras. Sabe-se, então, que um conteúdo trabalhado como forma mecânica ou como jogo poderá obter resultados diferentes. (Chaguri e Tonelli, 2014, p. 172)

O emprego dos jogos digitais nas aulas de E/LE, tem o objetivo de ensinar de maneira cativante e global, unindo a aquisição de novos signos linguísticos e as diversidades culturais do idioma estudado, revelando, por meio do uso da língua, o poder da comunicação.

É o que ocorre quando um docente de língua espanhola faz uso dos jogos em suas aulas: ele pensa em um tema em específico e o implementa com base em um jogo. Nesse contexto, pode-se perceber maior interesse por parte do estudante, porque o jogo propicia uma nova forma de aprendizagem, distinta da que o aluno está acostumado. Ademais, permite que o aluno desenvolva o conhecimento da língua estrangeira, estudando de um modo divertido e dinâmico. (Silva, 2020, p. 12)

A aprendizagem baseada em jogos digitais é conceituada por Prensky (2012) com a junção da diversão, fundamental na construção do jogo, com os objetos de conhecimento componente curricular da disciplina, apresentados em formatos interativos e empolgantes.

A partir do apresentado, este estudo tem como objetivo geral conhecer quais os impactos causados pelo uso do jogo Free Fire como artefato pedagógico na aprendizagem de língua espanhola como língua estrangeira. Fizemos o uso de jogos digitais, em específico o Free Fire, como suporte pedagógico lúdico para a desenvoltura comunicativa dos estudantes.

Partindo de observações dos interesses dos discentes, do pouco engajamento pelo aprendizado do idioma espanhol e dos resultados da aplicação de formulário do perfil dos estudantes, esta pesquisa situou como problemática o questionamento de como utilizar o jogo Free Fire para o ensino do idioma espanhol.

Para atingir-se esses objetivos da pesquisa, tendo em vista a aplicação ocorrer em ambiente natural para todos os envolvidos - pesquisador principal, pesquisadores colaboradores e discentes -, e serem participantes ativos e em situação de colaboração mútua (Gil, 2002), a metodologia que conduziu este estudo foi a pesquisa-ação.

Além da natureza qualitativa presentes nos relatos descritivos, esta pesquisa também se utilizou de dados numéricos e percentuais, em que a união dessas perspectivas de análise dá à pesquisa um caráter misto, sendo que “A meta da pesquisa mista não é substituir a pesquisa quantitativa nem a qualitativa, mas utilizar os pontos fortes de ambos os tipos combinando-os e tentando minimizar seus potenciais pontos fracos” (Sampieri, Collado e Lucio, 2013).

Com relação às fontes de seleção e coleta de informações, a pesquisa possui cunho empírico. Embasa-se na coleta de dados a serem analisados, efetuada no curso da realidade concreta do ambiente educacional da sala de aula. Gerhardt e Silveira (2009, p. 18) definem o conhecimento empírico como “[...] o conhecimento que adquirimos no cotidiano, por meio de nossas experiências. É construído por meio de tentativas e erros num agrupamento de ideias. É caracterizado pelo senso comum, pela forma direta e espontânea de entendermos”.

As técnicas e procedimentos de coleta de dados usadas na construção deste trabalho ocorreram por meio de: 1) observação da ação dos participantes registradas em ficha de observação; 2) rodas de comunicação realizadas após as interações no jogo; 3) diário do jogador (diário de bordo) a ser escrito pelos discentes/jogadores.

O estudo teve como lócus a turma vespertina do 1º ano do ensino médio, durante as aulas do componente curricular de Língua Espanhola, da escola estadual Raimundo Soares, localizada na zona oeste do município de Natal/RN. O ensino na escola é regido pelo Referencial Curricular do Ensino Médio Potiguar, desenvolvido pela Secretaria Estadual de Educação, Cultura e Esporte do Rio Grande do Norte (SEEC/RN, 2021).

A aplicação da pesquisa se deu a partir de uma sequência didática com 7 encontros, divididos em duas etapas. a primeira com 3 aulas destinadas a conhecimento da plataforma Free Fire e abordagem de conteúdos lexicais e gramaticais usado no jogo e na segunda etapa houve o uso de jogo para as partidas e dos chats orasi para comunicação entre os jogadores.

Nestas aulas, foram desenvolvidas as 4 destrezas, com escrita de textos, apresentações orais dos mesmos, escutas e leitura de textos e diálogos no chats e nas rodas de comunicação. A sequência didática geral um guia didático[[3]](#footnote-2) mais detalhado, da dissertao de mestrado do presente autor. As aplicações aconteceram com o auxilio de uma quipe de bolsistas do PIBID de língua espanhola da Universidade Fedral do Rio Grande do Norte (UFRN).

Assim, o estudo se tornou relevante no contexto de aprendizagem da Língua espanhola como língua adicional, ao refletir um trabalho ativo dos envolvidos no seu processo, onde a fala, escuta, escrita e leitura se unem no intuito de gerar comunicação de maneira criativa e atraente dentro de contextos e situações reais do uso do idioma.

**O jogo Free Fire na aula de língua espanhola.**

Diante do fenômeno que se tornou o consumo do videogame e atualmente, no formato dos jogos digitais *on-line*, além de uma maior acesso à tecnologia no cotidiano social, os *sites*, plataformas digitais e aplicativos se tornaram grandes fontes de aprendizado.

Os docentes têm introduzido tais artefatos cada vez mais em diversas disciplinas, inclusive no ensino de E/LE, por oferecer diversos formatos do uso das destrezas de aprendizagem e por permitir adaptações, o jogo digital enquanto objeto tecnológico ganhou força no campo didático. As autoras Finard, Vieira e Leão (2019, p. 1777) afirmam que

Além da facilidade de acesso à rede que permite aos aprendizes de uma L2[[4]](#footnote-3) estudar, praticar, brincar, jogar, a qualquer hora e em qualquer lugar, Gazotti-Vallim, Gomes e Fischer (2017) alegam que os jogos digitais podem contribuir para uma aprendizagem significativa. Segundo as autoras, os jogos mobilizam emoções por meio de relacionamentos, desafios e atividades de engajamento, cooperação e competição, permitindo *feedback* rápido e a geração de motivação intrínseca em aprendizes quando incorporados a tarefas pedagógicas.

A introdução do jogo *on-line* na educação consegue aproximar os sujeitos com um segundo idioma. Neste estudo, a E/LE, insere os aprendizes em ambientes que desenvolvem suas percepções a partir das instruções dadas, por exemplo: “vire à direita ou à esquerda”, “siga em frente”, “pare”, “volte”, entre outros comandos que podem ser traduzidos para o idioma espanhol.

O planejamento minucioso do professor é fundamental para aplicação do jogo digital como artefato pedagógico, visando desenvolver as 4 habilidades dos processos de ensino-aprendizagem (ouvir, falar, ler e escrever). Isso porque se está criando relação um novo idioma, no caso o espanhol, que mesmo semelhante ao português brasileiro, não possui totalmente a mesma concepção de sentido, léxico e de gramática em sua estrutura como linguagem.

Na relação proximal entre o estudante e a E/LE, há outro ponto importante, relacionado à adição de aspectos culturais, linguísticos e sociais nas metodologias de ensino, de modo a gerar uma linha tênue entre a gramaticalização e a comunicação. Para Almeida (2009, p. 23):

Os jogos virtuais permitem experimentar e concretizar os conteúdos mais abstratos, complexos de áreas diversas no ensino. Diversos autores apontam como positivos os jogos virtuais no processo de ensino e aprendizagem. Prensky (2001) enfatiza alguns aspectos motivacionais que devem ser considerados ao se falar de *video games*: divertimento, engajamento, estrutura, experiência no fazer, fluxo de continuidade, aprendizagem, criatividade e interação.

No ensino de E/LE, o uso de jogos digitais proporciona um modelo ativo de aprendizagem, ao apresentar os dispositivos cênicos que aproximam os discentes à cultura dos hispanofalantes, por meio dos sons, do léxico, da sistematização da gramática, e que gera domínio sobre o idioma, como também sobre o desenvolvimento da comunicabilidade no idioma estudado*.*

O uso de jogos digitais, seja para entretenimento ou para fins pedagógicos, desenvolve diversos conhecimentos. Ao reconhecer o *design* do jogo, pode-se aprender sobre cores, características dos personagens, orientação espacial, além da disposição da gramática em textos instrutivos e nos diálogos com outros jogadores. Também podem relacionar temáticas interdisciplinares e como elas são abordadas na cultura de hispanofalantes.

A escolha do jogo digital *on-line* Free Fire com foco no processo de ensino de E/LE, poderá promover o ensinamento desde a apresentação das instruções, como *presionar, arrastrar, cambiar*, entre outros comandos; assim como a prática do conteúdo nas partidas, por meio da complementação, da construção de frases orais ou escrita, além da audição, voltada ao diálogo.

O jogo Free Fire foi selecionado por critérios e motivações de interesse dos alunos, o nível de consumo do jogo entre os alunos da escola escolhida como *lócus* da pesquisa; o potencial desse jogo para o ensino do idioma espanhol; e suas possibilidades na comunicação oral.

Inicialmente a observação que fez reconhecer o interesse dos estudantes pelo Free Fire se deu nas perguntas feitas por eles próprios sobre o significado de palavras e frases ditas por nativos do idioma espanhol aos jogadores brasileiros. Eles se deparam nos chats do jogo com perguntas como “¿Cuál es tu nombre?”, “¿De qué parte eres?”, e também com outras palavras exclamadas durante as partidas, Ao serem questionados sobre onde se desenvolveram as situações em questão, os estudantes, em sua maioria, responderam que elas se deram nas salas de bate-papo do jogo Free Fire e que, frequentemente, a dúvida se instalava fazendo com que o canal de comunicação fosse interrompido.

Outro fator destacado para a escolha do jogo foi a observação de que alguns discentes jogavam o Free Fire nos intervalos das aulas, dentro da sala e nos corredores, sendo possível ver o jogo sendo utilizado em grupos e/ou individualmente. Para maior precisão, os alunos foram perguntados pelo professor sobre qual *game* estavam acessando e o porquê da escolha dele.

Foi observado um grande número de meninos jogando, em sua maioria eles que procuraram o professor para sanar as dúvidas quanto ao significado de expressões em língua espanhola. Durante estes episódios, muitos outros alunos expressaram seu interesse pelo jogo, revelando-se como jogadores em suas horas vagas, inclusive algumas meninas da turma.

As conversas sobre o jogo se estenderam ao uso da língua espanhola nos *chats*, devido à presença de jogadores hispanofalantes no jogo junto aos estudantes brasileiros, estabelecendo diálogo em espanhol e português do Brasil, até mesmo algumas vezes em “portunhol”. Quanto aos mitos de semelhanças das línguas e ao uso do “portunhol”, é necessário reconhecer que as semelhanças não são enormes com se pensa, o que tende a enganar os usuários devido à presença falsos cognatos, de sotaques distintos e de variações linguísticas em cada país.

Todos os aspectos envolvidos no jogo e no seu uso em sala de aula, trazem cenários que possibilitam ao docente planejar aulas com aspectos gramaticais e lexicais, inserindo os alunos em situações reais de uso da língua oral, buscando a compreensão do que se fala e do que se escuta, de modo a estabelecer uma linha de comunicação que não seja interrompida.

No referente ao uso do Free Fire para o ensino de E/LE, o jogo proporciona interação entre jogadores de diferentes nacionalidades que dialogam de forma oral ou escrita, nos *chats* *on-line*. Neles, podem ser trocadas informações inerentes ao processo de jogabilidade, discutindo estratégias, dicas de desenvolvimento na plataforma e até falando sobre assuntos paralelos, relacionados ao cotidiano de cada participante.

Outra característica observada na pesquisa mostra que os jovens descrevem, com base em sua percepção, que muitas das relações de comunicação existentes no ambiente global do Free Fire são positivas, graças à facilidade de interagir com pessoas não só da área próxima, mas também de várias partes do mundo, o que ajuda a conhecer diferentes culturas e isso dá um *plus* ao vídeo, tornando-o mais atraente para os jovens segundo suas palavras, mas isso não exclui as violências verbal, textual e visual presentes no jogo, que devem ser corrigidas.[[5]](#footnote-4) (Mejía Morocho e Ron Darquea, 2021, p. 351-352)

Para além das situações reais, o Free Fire, como artefato pedagógico, pode ser usado para adquirir léxico. Podendo se dar por meio das instruções relativas à instalação do jogo, também através da criação de avatares, na escolha de roupas, cores e acessórios. “Esses emojis podem ser adquiridos através de concursos, eventos ou microtransações de dinheiro que dentro do jogo são convertidos em diamantes que também servem para adquirir *skins* (roupas), personagens (masculino/feminino) e *pets*.”[[6]](#footnote-5) (Mejía Morocho e Ron Darquea, 2021, p. 341).

Ainda é possível construir vocabulário a partir do quesito cenário, a partir do contato com mapas, partes de prédios, nomes de cidades e meios de transporte. A jogabilidade também influi no processo de aquisição vocabular, nos nomes de movimentos, orientações espaciais e dos nomes dos botões disponíveis nas telas, os quais indicam a dinâmica que o jogo oferece.

Na construção do perfil do avatar no Free Fire, além da atuação nas partidas, pode ser desenvolvida a habilidade da “leitura”, desenvolvendo a RNLGESP034[[7]](#footnote-6), sendo esta uma habilidade presente no Referencial Curricular do Ensino Médio Potiguar (2021).

A disposição visual e lexical do Free Fire enriquece o vocabulário do jogador para que seja empregado nos *chats*. Através do artefato, é possível manter contato e estabelecer comunicação com outros usuários. É com base nessas primeiras informações que o interesse é despertado, concretizando novos diálogos e envolvendo situações cotidianas distintas, as quais requisitam uma boa desenvoltura para um ato comunicativo concreto.

No uso dos *chats on-line,* a versão escrita tem as habilidades de “escrever” e “ler” para troca de dicas e informações gerais. No jogo e no *chat* oral, as habilidades de “fala” e “escuta” usando a E/LE para interagir pode desenvolver a competência específica 4[[8]](#footnote-7) da BNCC e suas habilidades EM13LGG401[[9]](#footnote-8) e EM13LGG402[[10]](#footnote-9). No Referencial Curricular do Ensino Médio Potiguar (2021) encontramos as habilidades RNLGESP019[[11]](#footnote-10) e RNLGESP023[[12]](#footnote-11), que também podem ser trabalhadas. A seleção de competências e habilidades na criação de uma SD, são fundamentais na adequação dos conteúdos e seus objetivos de ensino e aprendizagem.

A disposição de informações nos *chats on-line* aponta para os movimentos da linguagem de forma prática e rápida, facilitando aprendizado de um idioma, como o espanhol, devido ao contato direto com os nativos e com as variações linguísticas que os 21 países hispanofalantes possuem; e também ao revelar situações reais, que envolvam os aprendizes de E/LE.

Aspectos ligados ao papel de protagonista do estudante são importantes na construção do conhecimento por meio da aprendizagem baseada em jogos. Segundo Mark Prensky (2012), o jogo é símbolo de diversão, que se apresenta como um fator de motivação no jogo e no campo educacional, pois atrai a atenção dos participantes e promove maior atenção ao conhecimento.

O papel protagônico e ativo é desenvolvido no jogo a partir do momento que o jogador é comandante das situações. No Free Fire, é preciso ser criativo e atencioso para não ser eliminado por outros competidores ou pela zona energética. É preciso ser rápido e estratégico na escolha das munições e na autoproteção e na proteção dos colegas quando se joga no modo equipe.

Todos esses passos são facilitados quando há uma comunicação bem estabelecida nos *chats* orais. Contudo, é necessário manter a atenção e fazer a leitura correta dos mapas para situar-se durante a partida e assim preservar a vida e os equipamentos no contexto do jogo. A adrenalina do ato de jogar promove o desenho de metas e estratégias particulares para a vitória, satisfaz o jogador e o põe no papel de protagonista.

Conhecer outros idiomas, como a língua espanhola, é um aspecto importante no momento para estabelecer diálogos. Seja com o objetivo de compreender as informações ou de dar *feedback* à sua própria equipe dentro e fora do jogo, o conhecimento de outra língua facilita na interpretação dos passos dos adversários hispanofalantes. Vê-se, assim, que o desenvolvimento da comunicação pode oferecer aos usuários experiências mais divertidas e mais bem sucedidas.

## Conclusões

A aquisição da E/LE busca desenvolver as 4 destrezas (ler, escrever, ouvir e falar), com foco na comunicação, sendo l. Foram desenvolvidas a aprendizagem de leitura, utilizando a leitura e escrita de tabelas gramaticais e criando frases e diálogos com diversos léxicos do idioma. Ainda a aprendizagem visual, atrelada aos movimentos e cenários do jogo, aos signos e imagens para a orientação espacial, aos signos culturais, vestimentas e munições.

Outra aprendizagem foi a auditiva, onde o ouvir é parte fundamental na construção dos diálogos, ocorrendo com as aulas expositivas, com a escuta das explicações do professor e das apresentações dos colegas, que serviram de alicerce para o desenvolvimento da compreensão do idioma favorecendo a produção oral. Já na comunicação oral tiveram como efeito o desenvolvimento de discursos orais e escritos com foco na transmissão de ideias, aguçando a sensibilidade aos sons e o exercício das funções da linguagem.

Foi observado também a aprendizagem cinestésica envolvendo a prática e o desenvolvimento dos movimentos e sensações, como o uso de expressões específicas, entonação e ritmo da fala na articulação das frases para a construção do discurso. Os estudantes estiveram em contato direto com sensações e falas de forma ativa, o que contribui para aquisição da E/LE em bons níveis. Os movimentos foram além do corpo, sendo traduzidos por expressões usadas e por diálogos, promovendo interação por meio da troca de informações em língua espanhola.

Na aplicação da SD os estudantes se mostraram motivados por colocar a “mão na massa”, apesar de muitos estarem tímidos no início que em seu decorrer o uso da língua espanhola esteve em constante desenvolvimento, no uso de vocabulário próprio do jogo e de gírias dos países hispanofalantes. Muitos relataram o fato de poder jogar junto aos colegas e criar vínculos de proximidade e colaboração que enriqueceram os diálogos, de forma ativa, com trocas de informações e ganho de conhecimentos culturais com outros jogadores.

Durante a prática observou-se a evolução dos 21 discentes no uso do idioma espanhol, obviamente em níveis variados. Alguns mostraram bom uso do vocabulário e estrutura linguística específicos para o ambiente semântico em que se encontravam, com repertórios, pronúncia e entonação bem compostos, alcançando uma comunicação linear e eficaz. Para outros, o processo foi mais lento, com frases que tiveram quebras de ritmo e falhas na sistematização gramatical, além de vocabulário curto, sem, no entanto, deixar de gerar comunicação.

Os efeitos que o jogo digital trouxe para o ensino de E/LE, no uso do Free Fire foram: 1) a melhora na capacidade de comunicação oral, no que diz respeito a falar e a ouvir. O jogo foi fonte de: 2) novos vocabulários que enriqueceram o discurso, e 3) a aproximação da maneira de falar dos nativos, com entonação e ritmo mais assertivo, estimulando diálogos reais e não apenas a repetição de frases desconexas ao contexto, usadas isoladamente, como no ensino tradicional.

Devido a comunicação ocorrer em situações reais cotidiana da maioria dos estudantes estimulou o desenvolvimento ativo dos mesmos Foram observadas o envolvimento, colaboração, diversão e aprendizagem em cada aula. Apesar deste efeito não se relacionar diretamente ao nosso objetivo de pesquisa, ou seja, com a aprendizagem da E/LE, entendemos que foi um elemento impulsionador para a aprendizagem específica do idioma espanhol.

## 4 Referencias

ALMEIDA, E. G. de. Jogos virtuais no ensino de língua espanhola. Minas Gerais. **Texto Livre: Linguagem e Tecnologia**, vol. 2, n. 1, 2009, p. 22-25.

ALMEIDA, M. E. B. de; VALENTE, J. A. **Tecnologias e currículo:** trajetórias convergentes ou divergentes? São Paulo: Paulus, 2011 – (Coleção Questões Fundamentais da Educação – 10).

BRASIL. Ministério da Educação. Governo Federal. **Base Nacional Comum Curricular**, 2017. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/ Acesso em 29 fev. 2024.

CHAGURI, J. de P.; TONELLI, J. R. A. O jogo nas aulas de língua estrangeira para crianças. **Folio (online): revista de letras**, v.6, n. 2, p 167-187, 2014. p. Disponível em:

<https://www.researchgate.net/publication/331235350_O_JOGO_NAS_AULAS_DE_LINGUA_ESTRANGEIRA_PARA_CRIANCAS>. Acesso em 22 de fev de 2024

CRUZ, D. M. RAMOS, K. R. Aprendizagem com jogos digitais em tempos de pandemia. In: FERREIRA, A. R.; FRANCISCO, D. J.; PIMENTEL, F. S. (Org.). **Jogos digitais e educação**: reflexões e propostas no contexto da Covid – 19. Maceió: Edufal, 2021. P. 17. Disponível em:

<http://www.repositorio.ufal.br/jspui/bitstream/123456789/7841/3/Jogos%20digitais%2C%20tecnologias%20e%20educa%C3%A7%C3%A3o%3A%20reflex%C3%A3o%20e%20propostas%20no%20contexto%20da%20Covid-19.pdf>. Acesso em: 25 jan. de 2024.

FINARDI, K; VIEIRA, G. V.; LEÃO, R.Uma proposta de matriz de avaliação de jogos digitais para o ensino-aprendizagem-uso de língua adicional. **Revista Linguagem & Ensino**, Pelotas, v. 22, n. 4, p. 1174-1198, out.- dez. 2019.

GERHARDT, T. E.; SILVEIRA, D. T. (Org). **Métodos de pesquisa**. Coordenado pela Universidade Aberta do Brasil – UAB/UFRGS e pelo Curso de Graduação Tecnológica – Planejamento e Gestão para o Desenvolvimento Rural da SEAD/UFRGS. – Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2009.

LEFFA, Vilson J. **Língua estrangeira. Ensino e aprendizagem.** - Pelotas: EDUCAT, 2016. p. 23

LOBATO, G. **Educação e Tecnologia**: Novas Possibilidades, Novos Caminhos (1) . Edição do Kindle, 2018.

MEJÍA MOROCHO, M.; RON DARQUEA, J. A. Interacción comunicacional de jóvenes en el videojuego móvil Free Fire: análisis realizado en Guajaló-Zona Sur de Quito. **Revista de la Asociación Española de Investigación de la Comunicación**, v. 8, n. 16, p. 337-355, 10 nov. 2021. Disponível em: Http://www.revista eic.eu/index.php/raeic/article/view/332. Acesso em 12 de fev. de 2024.

PRENSKY, M. **Aprendizagem baseada em jogos digitais**. São Paulo: Editora Senac, 2012. Edição Kindle, 2021.

RIO GRANDE DO NORTE. **Referencial Curricular do Ensino Médio Potiguar.** Secretaria de Estado da Educação, da Cultura, do Esporte e do Lazer - SEEC. Natal, 2021. Disponível em:

http://www.adcon.rn.gov.br/ACERVO/seec/DOC/DOC000000000278463.PDF Acesso em 28 de maio de 2024.

ROJO, R. (Org.). **Escol@ conectada:** os multiletramentos e as TICs. São Paulo: Parábola editorial, 2013.

SAMPIERI, R. H; COLLADO, C. F.; LUCIO, M. del P. B. **Metodologia de pesquisa**. 5ª. ed. São Paulo: McGraw-Hill, 2013.

SILVA, C. N. P. M. **Metodologias ativas:** a utilização de jogos como ferramenta de aprendizagem na disciplina de espanhol no âmbito da sala de aula. UFPB/CCHLA: João Pessoa, 2020. p. 30

1. Mestre em Inovação em Tecnologias Educacionais pelo IMD/UFRN. Professor de Língua Espanhola na Secretaria de Educação e Cultura do Rio Grande do Norte (SEEC/RN) . CV Lattes: <http://lattes.cnpq.br/2340916153949044>. ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-9982-5261> E-mail: [talisonsadrak15@gmail.com](mailto:talisonsadrak15@gmail.com) . [↑](#footnote-ref-0)
2. Professor da Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN), vinculado ao Departamento de Linguas e Literaturas Estrangeiras Modernas (DLLEM/UFRN). CV Lattes: <http://lattes.cnpq.br/1041719671340059> ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-5386-8696> E-mail: [izabel.nascimento@ufrn.br](mailto:izabel.nascimento@ufrn.br) [↑](#footnote-ref-1)
3. https://pluni.imd.ufrn.br/pluni/126/visualizarProduto [↑](#footnote-ref-2)
4. L2 - Segunda língua. [↑](#footnote-ref-3)
5. Texto Original: “Otro rasgo observado en la investigación, muestra que los jóvenes describen en base a su percepción que muchas de las relaciones comunicacionales existentes en el ambiente global de Free Fire son positivas, gracias a la facilidad para interactuar con personas no solo de la zona cercana, sino de varias partes del mundo, lo cual ayuda a conocer diferentes culturas y esto le da un plus al video haciéndolo más atractivo para los jóvenes según sus palabras , pero eso no excluye la violencia verbal, textual y visual presente en el juego que debe ser corregida”. [↑](#footnote-ref-4)
6. Texto Original: “Estos *emotes se* pueden adquirir mediante concursos, eventos o micro transacciones de dinero las cuales dentro del juego se convierten en diamantes que también sirven para adquirir *skins (vestuario),* personajes *(masculino/femenino)* y mascotas”. [↑](#footnote-ref-5)
7. (RNLGESP034) refere-se a utilizar diferentes estratégias para a leitura de mapas e guias de viagem etc. [↑](#footnote-ref-6)
8. Competência específica 4 da BNCC: Compreender as línguas como fenômeno (geo)político, histórico, cultural, social, variável, heterogêneo e sensível aos contextos de uso, reconhecendo suas variedades e vivenciando-as como formas de expressões identitárias, pessoais e coletivas, bem como agindo no enfrentamento de preconceitos de qualquer natureza. [↑](#footnote-ref-7)
9. (EM13LGG401) refere-se a analisar criticamente textos de modo a compreender e caracterizar as línguas como fenômeno (geo)político, histórico, social, cultural, variável, heterogêneo e sensível aos contextos de uso. [↑](#footnote-ref-8)
10. (EM13LGG402) refere-se a empregar, nas interações sociais, a variedade e o estilo de língua adequados à situação comunicativa, ao(s) interlocutor(es) e ao gênero do discurso, respeitando os usos das línguas por esse(s) interlocutor(es) e sem preconceito linguístico. [↑](#footnote-ref-9)
11. A (RNLGESP019) trata- se de produzir diversos gêneros textuais/discursivos orais e/ou escritos, com foco nas suas funções sociais, observando a coesão e coerência. [↑](#footnote-ref-10)
12. A (RNLGESP023) trata-se de compreender e interpretar textos orais e/ou escritos, observando na arquitetura textual, marcas linguísticas e dispositivos enunciativos reveladores de discursos firmados por diferentes grupos socioculturais. [↑](#footnote-ref-11)