ISSN: 2358-8829

KNOWING NEW LANGUAGES: Reflexões sobre o desenvolvimento de um jogo eletrônico no estilo Visual Novel para a aprendizagem do inglês

Ana Clara Barbosa da Silva [1]
Ivanilson de Farias Alves [2]
Kevinny Victor [3]
Fernando Oliveira Melo [4]
Dayvison Rafael da Silva Conceição [5]
Ritaciro Cavalcante da Silva [6]

RESUMO

O ensino de inglês como língua estrangeira enfrenta frequentemente o desafio da desmotivação discente diante de metodologias expositivas pouco envolventes, o que reforça a relevância de recursos lúdicos e narrativos como estratégia pedagógica capaz de articular letramento linguístico e letramento digital de forma integrada. Jogos eletrônicos, em especial, têm se consolidado como ferramentas eficazes de aprendizagem por proporcionarem prática ativa, tomada de decisão e repetição contextualizada de conteúdo em um ambiente de baixo risco ao erro, características que favorecem a retenção e a motivação intrínseca do aprendiz. Neste contexto, desenvolveu-se um jogo eletrônico do gênero visual novel que combina narrativa ramificada, humor e um universo híbrido de personagens humanos e antropomórficos para engajar o jogador no aprendizado gramatical progressivo, ao mesmo tempo em que o insere em um ambiente típico das práticas de leitura e interação próprias da cultura digital contemporânea. O jogo foi estruturado em capítulos com escolhas interativas que impactam diretamente o rumo da narrativa, associadas a um sistema de pontuação vinculado ao desempenho gramatical e a retroalimentação imediata ao jogador, de modo a transformar o erro em oportunidade de aprendizagem dentro do próprio fluxo da história. A ambientação mescla a protagonista humana Ramona a um elenco antropomórfico, incluindo o personagem Raymond, cuja presença inexplicável ao longo da narrativa configura um mistério transversal que sustenta o engajamento e a curiosidade do jogador. Até o momento, dois capítulos foram concluídos e integrados: o primeiro, que estabeleceu a mecânica central de escolhas e pontuação, e o segundo, dedicado ao ensino do Simple Present, avançando o mistério do personagem Raymond até um quase-desvelamento em suspense. Ao exigir do jogador a leitura de múltiplas linguagens para avançar na história, o jogo favorece o desenvolvimento simultâneo de competências linguísticas em inglês e de habilidades de letramento digital, evidenciando o potencial dos jogos como recurso viável e replicável ao ensino de línguas.

Palavras-chave: Visual Novel, Ensino de Inglês, Letramento Digital, Gamificação, Aprendizagem Lúdica.

[1] Egressa de Ensino Técnico Integrado ao Médio em Informática para Internet, Instituto Federal de Alagoas – Campus Viçosa. acbls1@aluno.ifal.edu.br;
[2] Egresso de Ensino Técnico Integrado ao Médio em Informática para Internet, Instituto Federal de Alagoas – Campus Viçosa. isfa1@aluno.ifal.edu.br;
[3] Egresso de Ensino Técnico Integrado ao Médio em Informática para Internet, Instituto Federal de Alagoas – Campus Viçosa, kvts1@aluno.ifal.edu.br;
[4] Aluno de Ensino Técnico Integrado ao Médio em Informática para Internet, Instituto Federal de Alagoas – Campus Viçosa, fom1@aluno.ifal.edu.br;
[5] Aluno de Ensino Técnico Integrado ao Médio em Informática para Internet, Instituto Federal de Alagoas – Campus Viçosa, drsc2@aluno.ifal.edu.br;
[6] Professor orientador: Doutor em Linguística, Universidade Federal de Alagoas; Professor de Ensino Básico, Técnico e Tecnológico, Instituto Federal de Alagoas – Campus Viçosa, ritaciro.silva@ifal.edu.br.