

## ENGLISH GAMES: DESENVOLVIMENTO DE WEBSITE PARA APOIO AO ENSINO DE LÍNGUAS

### *English Games: Development of a website to support language teaching*

Camila Pellizon FLORET (Faculdade de Tecnologia de Jahu, Jaú, Brasil)

Simone Cristina MUSSIO (Faculdade de Tecnologia de Jahu, Jaú, Brasil)

Valéria Cristiane VALIDÓRIO (Faculdade de Tecnologia de Jahu, Jaú, Brasil)

**RESUMO:** *O intuito deste trabalho é mostrar a criação de uma plataforma de estudo de língua estrangeira – neste caso a língua inglesa – denominada English Games, por meio de jogos. Apresenta, assim, um sistema com uma interface amigável, fácil de manusear e responsiva a dispositivos móveis, tornando o aprendizado de conteúdos da língua inglesa mais atrativo, interativo e lúdico. Em razão do aumento da utilização de ferramentas tecnológicas, fato decorrente da pandemia instaurada pela Covid-19, o website English Games foi pensado para auxiliar nas práticas pedagógicas adotadas, tendo em vista o ensino de línguas. Para isso, foi realizada uma revisão de literatura com alguns aplicativos semelhantes, a elaboração de um plano de negócios do trabalho, bem como a criação de todo o layout que compõe o sistema web.*

**PALAVRAS-CHAVE:** Inglês; Sistema web; Jogos; Jogos educativos

**ABSTRACT:** *The purpose of this paper is to present the creation of a foreign language study platform - English language, in this case - called English Games, by means of games. Thus, it presents a system with a friendly interface, easy to handle and responsive to mobile devices, making English content learning more attractive, interactive and playful. Considering the increased use of technological tools, due to the Covid-19 pandemic situation, the English Games website was designed to assist the pedagogical practices adopted concerning language teaching. Thus, a literature review was carried out with some similar applications, the elaboration of a business plan, as well as the creation of the entire layout of the web system.*

**KEYWORDS:** English language; Web system; Games; Educational games

## 1. Introdução

O estudante passa grande parte do seu tempo diário em um espaço de aprendizagem, seja ele presencial (cenário pré-pandemia) ou, como temos presenciado, no cenário atual, de modo mais evidente (e necessário), em um espaço de aprendizagem virtual, tendo em vista os protocolos estipulados durante a pandemia da Covid-19. Com isso, muitos são os relatos de estudantes sobre possíveis dificuldades de se aprender de uma língua estrangeira de modo online, em razão da ausência de atividades interativas que chamem sua atenção.

Por isso, é fundamental vivenciar o lúdico. Com base em pesquisas e análises de plataformas como, por exemplo, o Babel e Duolingo, verificou-se que há espaço no mercado para novos aplicativos, jogos educativos e plataformas que apresentem conteúdos diversificados em línguas estrangeiras para aprendizes, especialmente em língua inglesa.

Assim, este artigo busca apresentar o Website *English Games*. Uma plataforma simples<sup>1</sup>, com interface agradável e de fácil utilização, na qual foram disponibilizados jogos, como *quiz*, caça-palavras, jogo da memória, palavra cruzada, bem como conteúdos gramaticais que, por consequência, irão estimular os alunos a criarem o hábito de estudo de uma maneira divertida e interativa.

Cabe ressaltar que este projeto foi produzido por uma aluna do curso de Sistemas para Internet da Fatec Jahu, em seu trabalho de conclusão de curso, estabelecendo, assim, uma parceria com professores da área de línguas, de modo a contribuir com a interdisciplinaridade entre as distintas áreas do saber. A criação da plataforma é uma amostra de como a tecnologia pode auxiliar na produção de estratégias diversificadas para o ensino-aprendizado de um idioma e de como os professores podem se mobilizar para a promoção de projetos colaborativos.

Nesse sentido, para a produção da plataforma, também foi elaborado um plano de negócio. Tal plano possibilitou a união das estratégias, os processos internos e os sistemas de informação que seriam utilizados neste projeto, permitindo, assim, simplificar a comunicação e favorecer a difusão do conhecimento. O recurso permitiu identificar, por meio de técnicas de criação, os elementos possíveis e aceitáveis que podem ser compostos em um determinado modelo. Com o objetivo de facilitar a estrutura conceitual do negócio, foi criado um esboço do modelo do website *English Games*, com a intenção de apresentar um cenário interativo para o website criado, a partir da reflexão sobre o seu relacionamento com os usuários e os blocos de valores de um projeto, pois são estes que representam a forma como uma empresa cria, entrega e captura valor na concepção de uma ideia.

Para a composição deste trabalho, será apresentado também um manual do usuário que expõe todo o sistema desenvolvido, por meio da captura de telas do website

---

<sup>1</sup> O website criado apresenta todas as funcionalidades descritas neste artigo, todavia ainda necessita de um servidor de hospedagem para que, assim, possa ser acessado por qualquer usuário.

(*layout*), de maneira a facilitar o entendimento de sua composição. O foco do manual do usuário é especificar as áreas de acesso do website, as quais são separadas por tipo de usuário: administrador e estudante. Para ingressar nas páginas do sistema, é necessário efetivar o cadastro e realizar *login*.

Mediante a utilização dessa plataforma de jogos educativos de língua inglesa, espera-se disponibilizar um ambiente simples e intuitivo para os alunos, visando ao aprimoramento de seu desempenho com relação aos conteúdos da língua inglesa no contexto da sala de aula.

## 2. Problematização

Há diversas dificuldades que os aprendizes enfrentam para aprender a língua inglesa, como, por exemplo, falta de compreensão, uso incorreto de tempos verbais e vocabulário, gerados pela aplicação incorreta da estrutura da língua, desconhecimento de sentidos e significados de vocábulos, entre outros. Além disso, há também dificuldades de outras ordens, como: na identificação e utilização de palavras em determinadas situações, em virtude das inúmeras possibilidades existentes na língua; na compreensão auditiva, pois é preciso estar atento às pronúncias e sotaques.

Porém, muitas vezes, a dificuldade dos aprendizes não diz respeito apenas ao conteúdo em si, mas ao modo como os alunos estabelecem contato com os conteúdos da língua, que não possibilita interatividade nem desperta engajamento ou grande motivação, gerando falta de interesse por parte dos aprendizes, fator que pode, conseqüentemente, atingir e envolver todas as habilidades envolvidas nos estudos que compreendem a estrutura da língua. Nesse sentido, o website *English Games* pode ajudar a amenizar as dificuldades dos alunos no ambiente escolar, além de disponibilizar um *layout* simples, fácil de manusear e agradável.

## 3. A tecnologia em favor do ensino de línguas

A língua inglesa, segundo Silva (2014), possui uma elevada importância no mundo globalizado e é utilizada por muitos países como a primeira ou segunda língua no âmbito internacional, em contexto educacional, de negócios ou geral. Desse modo, o aprendizado desta língua torna-se indispensável para comunicação de forma global.

Atualmente é possível observar que a tecnologia está presente no dia a dia, ocupando significativamente a atenção em qualquer ambiente, seja trabalho, lazer, ensino. Para facilitar e resolver vários problemas cotidianos, os dispositivos portáteis são cada vez mais utilizados e adaptados para as novas gerações, como, por exemplo, para tablets, notebooks e smartphones.

Conforme Paterno (2016), o aumento da utilização das ferramentas tecnológicas interfere nos modos de agir e pensar das pessoas e influencia o processo de ensino e aprendizagem. Por isso, é importante refletir sobre os benefícios do aprendizado dessas tecnologias nas práticas pedagógicas.

A terminologia Tecnologia de Informação e Comunicação (TIC) é uma expressão que une a informática e a telecomunicação, utilizando meios comunicativos como, por exemplo, rádio, televisão, computadores, internet, com o intuito de facilitar a propagação das informações. Já a Tecnologia Digital de Informação e Comunicação (TDIC) envolve a tecnologia digital. Com base em Gewehr (2016), é possível ter a comunicação instantânea e a busca por dados, o que provocou mudanças radicais no perfil das pessoas. Nesse sentido, as TICs e as TDICs auxiliam exponencialmente o trabalho do professor no compartilhamento de conteúdos em suas aulas, possibilitando maior interesse, motivação e engajamento dos alunos.

Com o avanço da tecnologia, as escolas buscam o aprendizado e formas de ensino com o uso de meios eletrônicos, tendo em vista que exercem grande influência sobre os estudantes (SILVA, 2014). Os jogos, por exemplo, constituem interesse por parte dos estudantes e aprendizes na sociedade contemporânea, por isso o desenvolvimento de novos produtos e sistemas com fator tecnológico tem influência motivacional, uma vez que proporciona prazer, estimula habilidade de pensamentos, atenção e memória (SILVA et al., 2014).

O termo gamificação, segundo Silva et al. (2014), significa engajar pessoas usando elementos dos jogos, com o objetivo de atingir emoções positivas e explorar competências. Os jogos, nesse sentido, constituem práticas sociais e culturais produzidas pelos humanos e representam o objeto da brincadeira, a brincadeira e a ludicidade. O jogo pode submeter regras que estabelecem um vencedor ou perdedor, exigir comportamentos despertos, atrair a atenção, memorização e criatividade (PATERNO, 2016).

Com base nessas características, a gamificação no cenário educacional pode envolver o estudante na solução de problemas, auxiliando e dando significado para aquilo que estuda. Da mesma forma, o docente elabora estratégias para ensinar novos conteúdos empregando a linguagem dos jogos e estabelecendo, assim, um ambiente de conhecimento mais atrativo e prazeroso (SILVA et al., 2014).

#### **4. Revisão bibliográfica sobre aplicativos de apoio ao ensino/aprendizagem de línguas**

Neste capítulo, serão expostos softwares de aprendizagem online similares ao presente projeto, os quais serviram como ferramenta de apoio e modelo para seu desenvolvimento.

#### 4.1 Babel

O Babel é uma plataforma de aprendizagem de idiomas, disponível no Android, iOS e web. Segundo Benielli (2017), o foco é construir um vocabulário e melhorar a habilidade de conversação do usuário. A Figura 1 indica a versão gratuita que vem com 40 aulas em diferentes lições e níveis.

Figura 1 – Tela do Babel



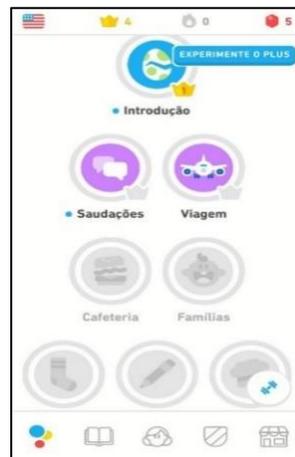
Fonte: Autores (2020).

Logo, na tela inicial, após o cadastro, a plataforma mostra a escolha do plano a ser adquirido para, assim, acessar todos os conteúdos do curso. Os valores são variados conforme a quantidade de meses. Por ser baseado em assinatura, sua utilização pode ser inviável para alguns usuários que buscam por recursos gratuitos.

#### 4.2 Duolingo

O Duolingo é um aplicativo, disponível para as versões Android e iOS, para aprender idiomas com o intuito de favorecer, principalmente, a aprendizagem da gramática e o vocabulário em línguas estrangeiras. A Figura 2 mostra a tela inicial do aplicativo Duolingo com introduções básicas da língua inglesa.

Figura 2 – Tela do Duolingo



Fonte: Autores (2020).

O software oferece recursos limitados em sua versão gratuita. Contudo, o usuário pode usufruir de sua versão completa por intermédio da assinatura *Plus* deste aplicativo, o que é, muitas vezes, inviável para alguns estudantes.

## 5. Modelos de Negócio

Segundo Gava (2014), o termo modelo de negócios ganhou fama com a popularização da internet, por volta da década de 90, e é uma expressão presentemente utilizada no ramo empresarial. Com o avanço da tecnologia de comunicação e informação, houve a criação de redes organizacionais, o que trouxe resultados benéficos para todos os envolvidos, oportunizando novas criação de valor, expandindo o conceito de modelo de negócio além das barreiras da web.

Em ambientes instáveis e carregados de incerteza, modelos de negócios bem projetados e inovadores podem desempenhar papel crucial, realizando a ligação entre estratégia, processos internos e sistemas de informação, simplificando a comunicação entre esses componentes e favorecendo a difusão do conhecimento interno, o que por sua vez acaba gerando vantagem competitiva (GAVA, 2014, p. 23).

Com o intuito de permitir que qualquer usuário crie seus modelos de negócios de maneira eficiente, foi adaptada uma estrutura com o intento de criar um modelo efetivo para descrever, analisar e desenhar o modelo de negócio, como mostra a Figura 3.

Figura 3 – Estrutura do modelo de negócio



Fonte: Business Model Generation.

“Este método permite identificar, por meio de técnicas de criação do conhecimento, os elementos possíveis e imagináveis que devem compor um determinado modelo de negócio” (GAVA, 2014, p. 41).

O modelo de negócios tem como objetivo facilitar a estrutura conceitual de um determinado negócio. Para tanto, neste trabalho, a ferramenta de gerenciamento estratégico utilizada para modelá-lo foi o Canvas, pois oferece o esboço de um modelo, que objetiva apresentar um cenário interativo, representado por agrupamentos (blocos) que denotam o ponto de vista sob a forma como uma empresa cria, entrega e captura valor (GAVA, 2014).

A Figura 4 apresenta a estrutura do modelo de negócios do site *English Games*, definida por blocos citados anteriormente.

Figura 4 – Modelo de negócios do site *English Games*



Fonte: Autores (2020).

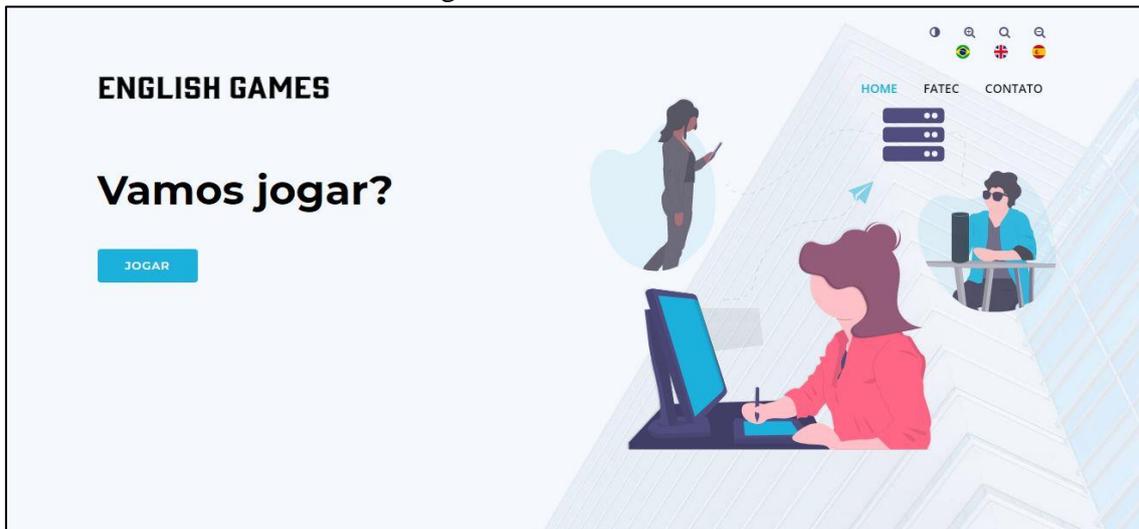
## 6. Especificações sobre o Website *English Games*: O manual do usuário

O objetivo deste manual do usuário é mostrar as duas áreas de acesso, um voltado para o administrador e outro para o cliente. Portanto, será dividido em duas partes, destinadas às interfaces do administrador e do estudante.

### 6.1 Área do administrador

A Figura 5 apresenta a tela de início de qualquer usuário.

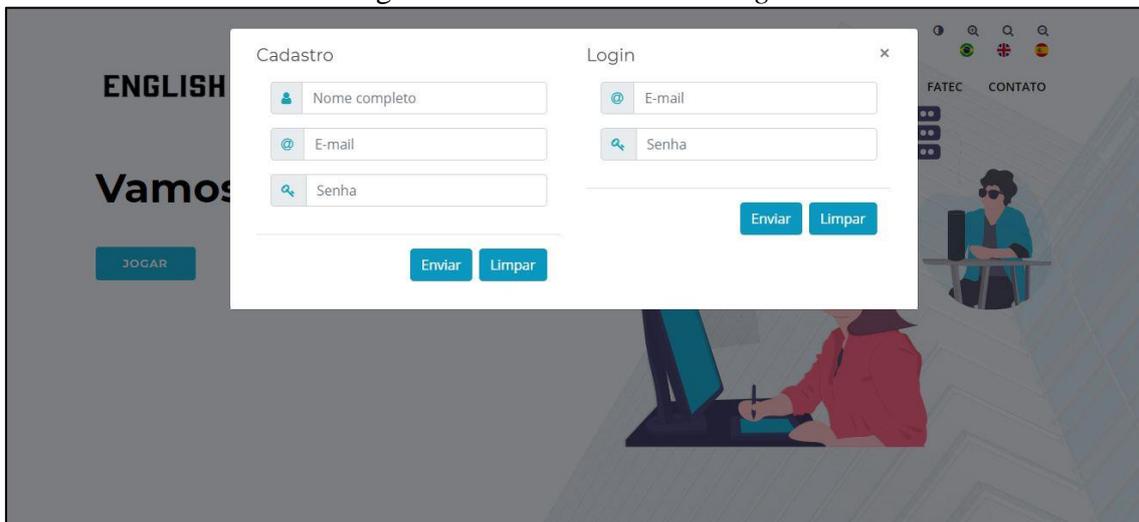
Figura 5 – Tela de início



Fonte: Autores (2020).

A Figura 6 mostra a tela de cadastro e *login*. Para acessar a área de administrador, é necessário inserir o e-mail e a senha. Caso não tenha um perfil, deverá ser feito o cadastro, informando nome, e-mail e senha.

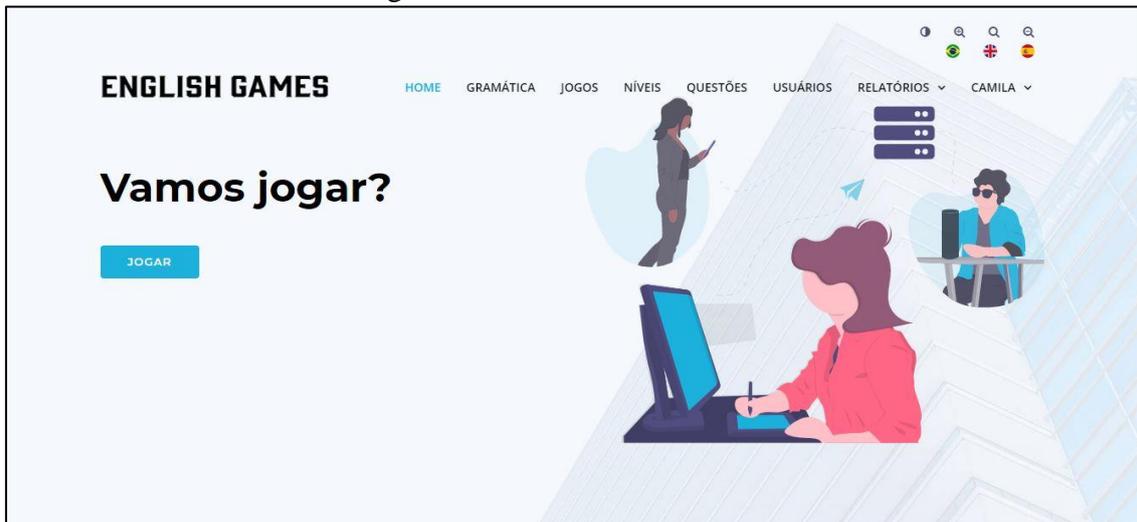
Figura 6 – Tela de cadastro e *login*



Fonte: Autores (2020).

A Figura 7 indica a tela do administrador, após ter feito o *login*. O menu contém acesso às páginas: “Home”, “Fatec”, “Gramática”, “Jogos”, “Níveis”, “Questões”, “Relatórios” e “Perfil”.

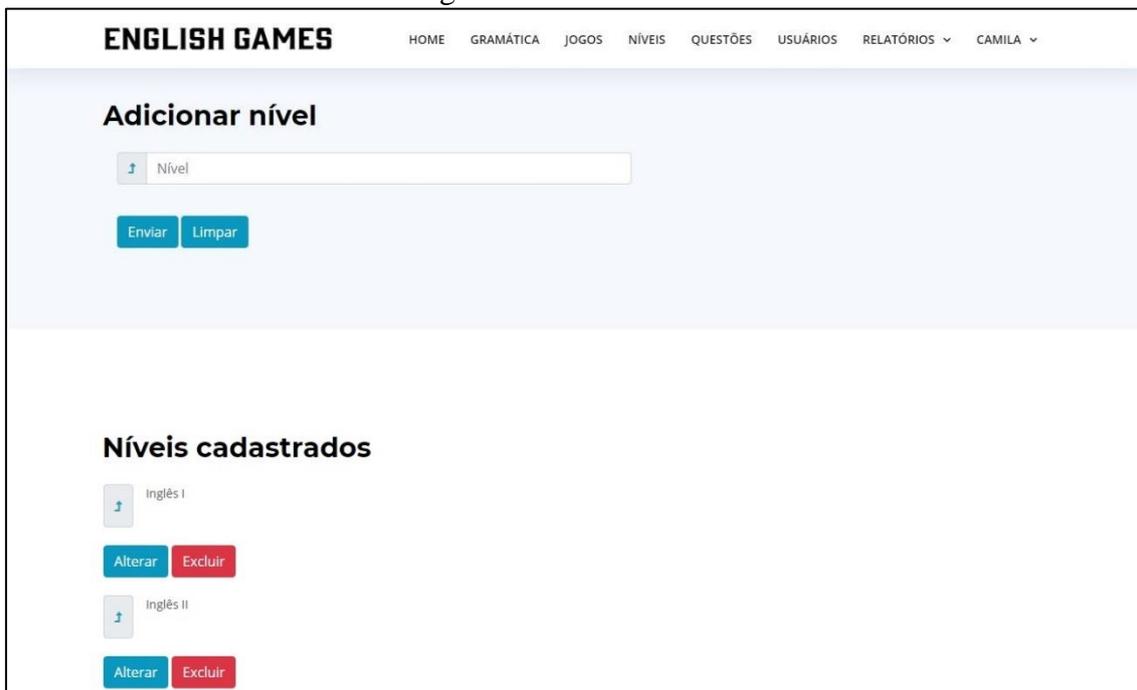
Figura 7 – Tela do administrador



Fonte: Autores (2020).

A Figura 8 indica a tela de níveis, em que poderá ser inserido um novo nível e os níveis cadastrados podem ser alterados e/ou excluídos.

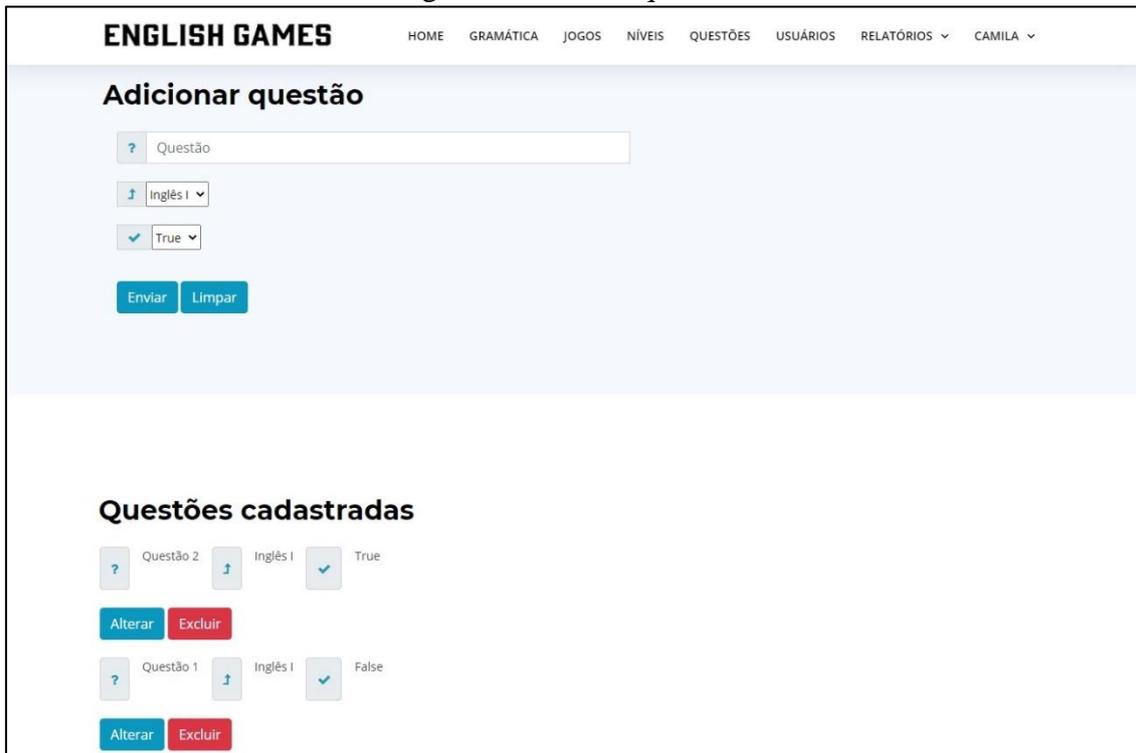
Figura 8 – Tela de níveis



Fonte: Autores (2020).

A Figura 9 apresenta a tela de questões. Nela poderá ser inserida uma nova questão e as questões cadastradas podem ser alteradas e/ou excluídas.

Figura 9 – Tela de questões



The screenshot displays the 'ENGLISH GAMES' interface. At the top, there is a navigation menu with links for HOME, GRAMÁTICA, JOGOS, NÍVEIS, QUESTÕES, USUÁRIOS, RELATÓRIOS, and CAMILA. The main content area is titled 'Adicionar questão' and contains a form with a text input field labeled 'Questão', a dropdown menu for 'Inglês I', and a checkbox labeled 'True'. Below the form are 'Enviar' and 'Limpar' buttons. Underneath, the 'Questões cadastradas' section shows two entries: 'Questão 2' with 'Inglês I' and 'True', and 'Questão 1' with 'Inglês I' and 'False'. Each entry has 'Alterar' and 'Excluir' buttons.

Fonte: Autores (2020).

A Figura 10 mostra a tela de usuários cadastrados, na qual o usuário poderá ser alterado.

Figura 10 – Tela de usuários cadastrados

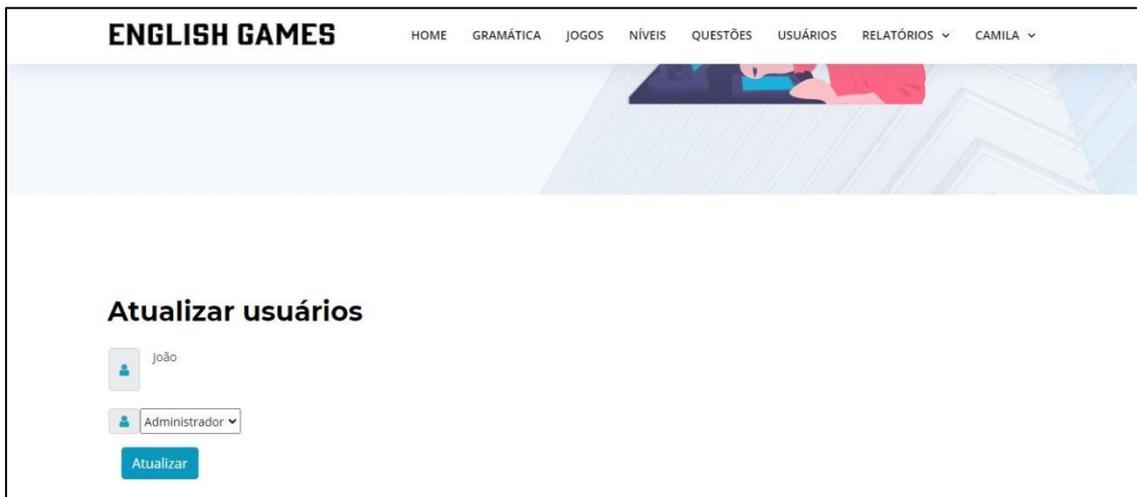


The screenshot displays the 'ENGLISH GAMES' interface. At the top, there is a navigation menu with links for HOME, GRAMÁTICA, JOGOS, NÍVEIS, QUESTÕES, USUÁRIOS, RELATÓRIOS, and CAMILA. The main content area is titled 'Usuários cadastrados' and shows a list of three users: 'Camila', 'Juca', and 'João'. Each user name is accompanied by a blue 'Alterar' button.

Fonte: Autores (2020).

A Figura 11 indica a tela atualizar o tipo de usuários, os quais podem ser modificados para o papel de administrador ou estudante.

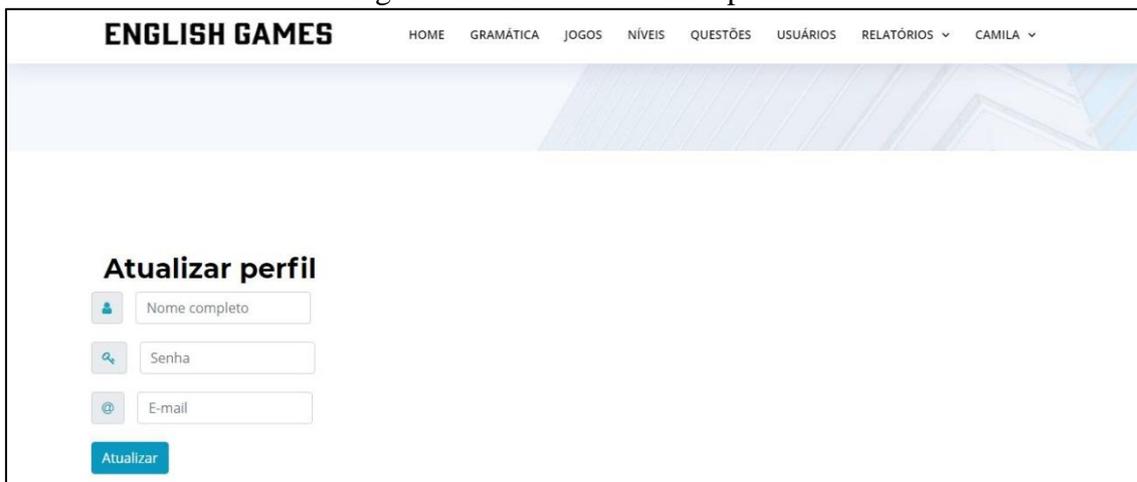
Figura 11 – Tela de atualizar usuário



Fonte: Autores (2020).

A Figura 12 apresenta a tela de atualizar perfil, de maneira que o administrador e usuários possam atualizar nome, e-mail e senha.

Figura 12 – Tela de atualizar perfil

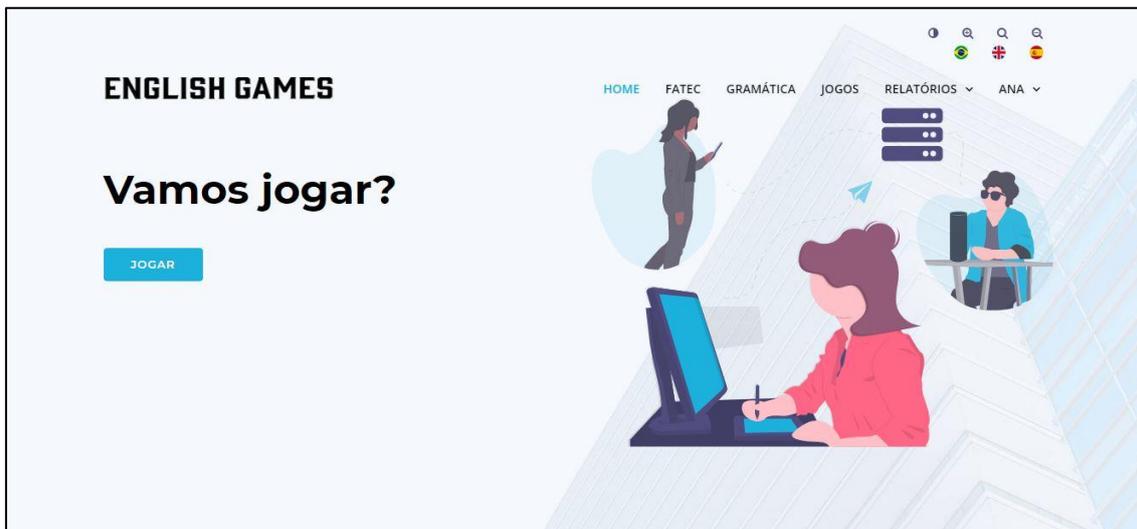


Fonte: Autores (2020).

## 6.2 Área do estudante

A Figura 13 mostra a tela do estudante, após ter feito o *login*. O menu contém acesso às páginas: “Home”, “Fatec”, “Gramática”, “Jogos”, “Relatórios” e “Perfil”.

Figura 13 – Tela do estudante



Fonte: Autores (2020).

A Figura 14 indica a tela dos conteúdos gramaticais, na qual o usuário poderá fazer o download dos arquivos em formato PDF.

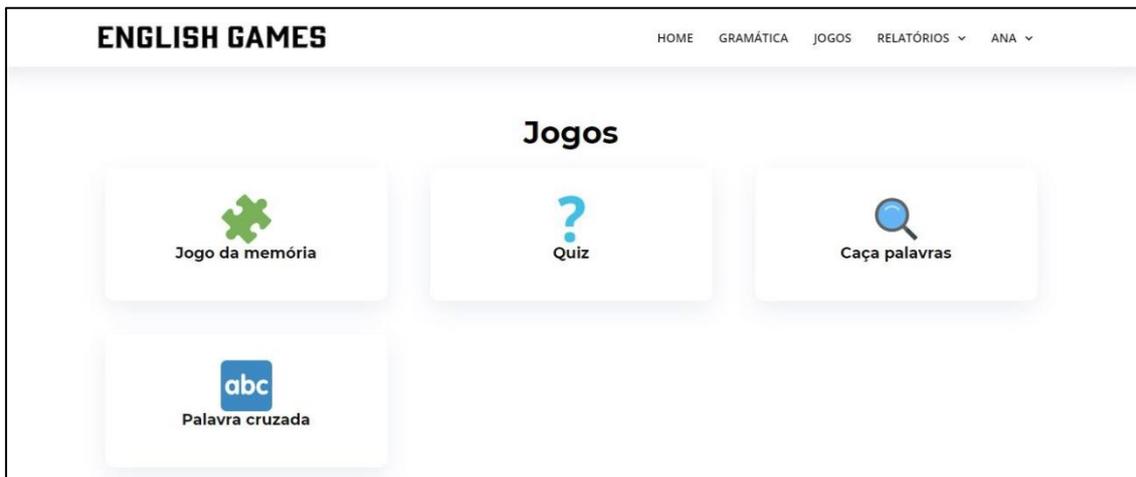
Figura 14 – Tela dos conteúdos gramaticais



Fonte: A autora (2020).

A Figura 15 apresenta a tela de jogos, na qual o usuário terá acesso ao jogo da memória, *quiz*, caça-palavras e palavra cruzada.

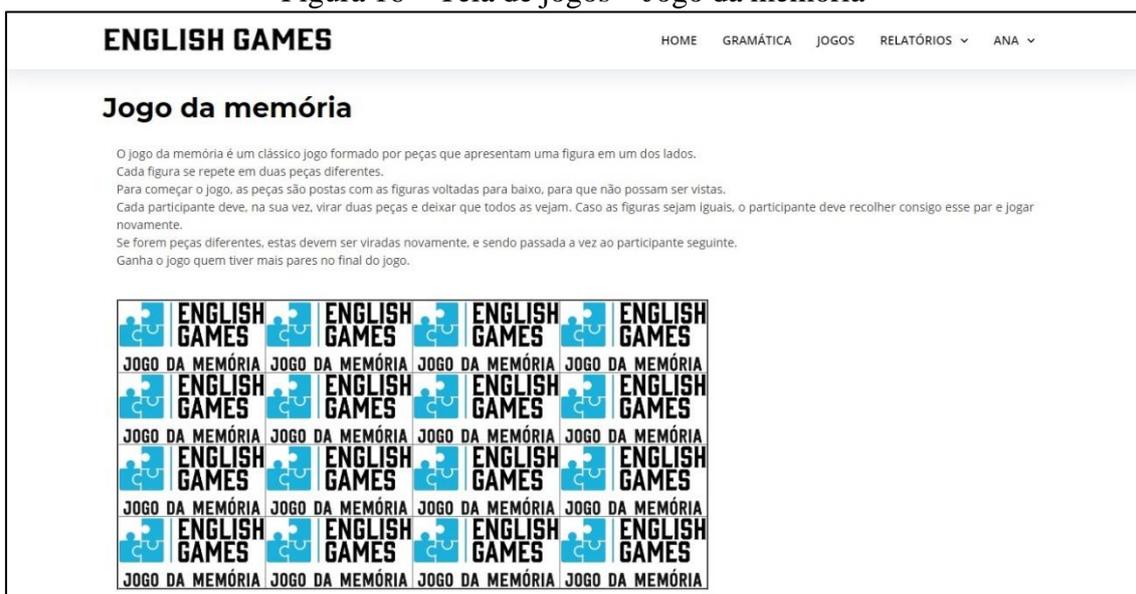
Figura 15 – Tela de jogos



Fonte: Autores (2020).

A Figura 16 mostra a tela do jogo da memória e suas regras.

Figura 16 – Tela de jogos – Jogo da memória



Fonte: Autores (2020).

A Figura 17 indica a tela do *quiz* e suas regras.

Figura 17 – Tela de jogos – *Quiz*



**ENGLISH GAMES** HOME GRAMÁTICA JOGOS RELATÓRIOS ▾ ANA ▾

### Quiz

Quiz é o nome dado a um jogo ou esporte mental no qual os jogadores tentam responder corretamente a questões que lhes são colocadas. Em alguns contextos, a palavra também é utilizada como sinônimo de teste informal para a avaliação de aquisição de conhecimentos ou capacidades em ambientes de aprendizagem.

Questão 2  True  
 False

Questão 1  True  
 False

Questão 2  True  
 False

Enviar

Fonte: Autores (2020).

A Figura 18 apresenta a tela do caça-palavras e suas regras.

Figura 18 – Tela de jogos – Caça-palavras

## ENGLISH GAMES

HOME GRAMÁTICA JOGOS RELATÓRIOS ANA

### Caça palavras

O jogo de caça-palavras é um passatempo que consiste de letras arranjadas aparentemente aleatórias em uma grade quadrada ou retangular. O objetivo do jogo é encontrar e circundar as palavras escondidas na grade tão rapidamente quanto possível.

As palavras podem estar escondidas verticalmente, horizontalmente ou diagonalmente dentro da grade.

As palavras são arranjadas normalmente de modo que possam ser lidas da esquerda para a direita ou de cima para baixo, sendo que em passatempos de maior dificuldade também pode ocorrer o oposto.

Algumas vezes uma lista de palavras escondidas é fornecida, mas os passatempos mais desafiadores podem fazer com que o jogador descubra-as.

A maioria dos passatempos de caça-palavras tem também um tema comum a qual todas as palavras escondidas estão relacionadas.

Africa	NorthAmerica
After	Often
AfterThat	Password
Always	PersonalAssistant
AsiaPacific	Pharmaceuticals
Automobile	Photocopier
Battery	Provide
Before	Rarely
Book	RealEstate
Button	Receptionist
Buy	Recruitment
ChiefExecutiveOfficer	Repeat
Confirm	SalesRep
Develop	Screen
Electronics	Sell
Employ	Software
Europe	Sometimes
Export	Speak
Finally	Spell
FinancialDirector	StartMenu
FinancialServices	TeamLeader
FirstOfAll	Technician
Give	Tell
Have	TheMiddleEast
Hospitality	Then
How	TicketMachine
HowOften	Username
HumanResourcesManager	Usually
Icon	Website
Internet	What
Laptop	When
LatinAmerica	Where
MobilePhone	Who
Never	Why
Next	

```

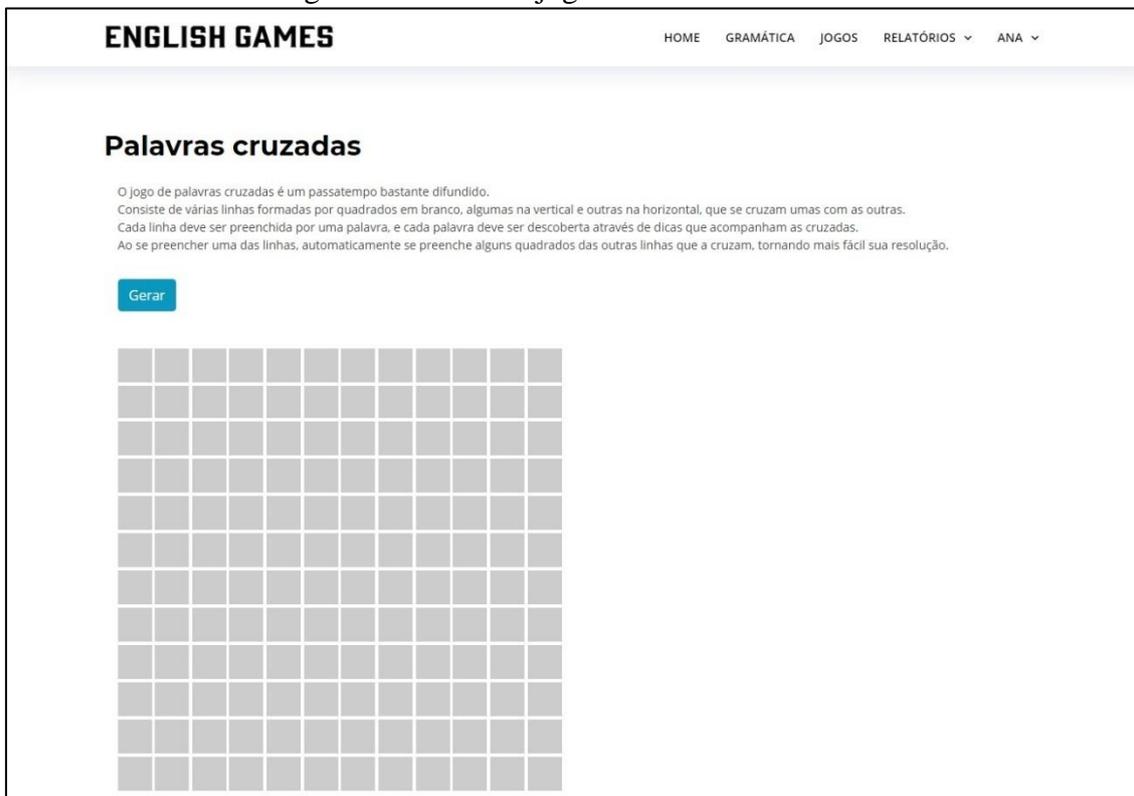
J M S E M I T E M O S B G T T J Y L L A N I F T V
K C U W H S Y A W L A P P W D P R R W S K C C A W
C W G I B U E C S R E V E N H H E U U E O H W H B
J V S E B J M K C L C D Y L K A T K C T I T A T I
U D K K X G P A I K I B E N L R T O I E N L T R D
L A P T O P L B N V G R T E H M A O F R S H I E D
K C R S T C O V O R A X S I R A B E I T E L C T N
F I E N P M Y R R W E T I F O C X W C N C P K F T
V R C F O I P C T N A S N K T E N M A P I C E A N
L E R T M G U F C T P F O E C U A Y P B V P T A A
L M U E U R O P E O F O I U E T C L A H R N M M T
L A I H J S E L L E T T T T R I I L I O E E A O S
A H T S W R P E E A I I P H I C R A S S S T C B I
F T M I T T V E P I V P E E D A E U A P L F H I S
O R E D A E L M A E T A C M L L M S T I A O I L S
T O N M D C U T O K R S E I A S A U M T I W N E A
S N T L A H U F U U D S R D I P N V O A C O E P L
R Y S I H N F N O C I W E D C B I F I L N H P H A
I U Y A A I R H E N G O H L N A T O E I A A M O N
F F L E C D E T M R R V E A E A Y P T N R G N O
D I E E V I G E S E T D E E N S L V V Y I Y D E S
B T R R U A R K T U M R U A I B N M C F F S H H R
S J A D M N H F G C C Y A S F E O S M U L H B W E
W W R S E L A N A S B U T T O N S O B E F O R E P
P H O T O C O P I E R E H W S F C R K J R O P H W

```

Fonte: Autores (2020).

A Figura 19 mostra a tela da palavra cruzada e suas regras. Para o início do jogo, o usuário deverá clicar no botão “Gerar”.

Figura 19 – Tela de jogos – Palavras cruzadas



Fonte: Autores (2020).

## 7. Considerações Finais

O inglês apresenta elevada importância no mundo globalizado e de negócios, visando à comunicação internacional, seja como língua nativa ou segunda língua. Desse modo, o aprendizado do idioma é essencial e indispensável em todos os segmentos da sociedade atual, ou seja, na esfera acadêmica, comercial/de negócios ou pessoal.

As tecnologias disponíveis atualmente são utilizadas para otimizar, facilitar e/ou resolver os problemas cotidianos, para lidar com dificuldades relativas ao aprendizado, bem como para auxiliar na assimilação de conteúdos. Tais tecnologias, utilizáveis especialmente por meio de dispositivos portáteis, ocupam “espaço” significativo em diversos contextos e ambientes, sendo utilizadas para facilitar e resolver vários problemas cotidianos, tendo em vista que estão muito adaptadas para as novas gerações. Nesse sentido, o aumento da utilização das ferramentas tecnológicas interfere no modo de agir e pensar das pessoas, influenciando também o processo de ensino e aprendizagem. Em virtude disso, é importante refletir sobre os benefícios de tais tecnologias nas práticas pedagógicas.

Para auxiliar o processo de aprendizagem nas instituições de ensino, a fim de compartilhar conhecimentos e despertar maior interesse e motivação por parte dos alunos, é possível utilizar a Tecnologia Digital de Informação e Comunicação, a qual envolve a tecnologia digital, a comunicação instantânea e a busca por dados, como uma ferramenta indispensável ao aprendizado. Desse modo, as instituições, adaptando-se a um contexto tecnológico cada vez mais necessário, buscam oferecer conteúdos diferenciados por meio de tecnologias e ferramentas eletrônicas que exercem grande influência sobre os estudantes.

Considerando aspectos da gamificação, foi possível aplicá-los no desenvolvimento dos jogos eletrônicos no contexto deste trabalho como uma metodologia voltada a incentivar o uso de jogos para fins educacionais. Assim, tal metodologia demonstrou que a aplicação dos elementos em práticas pedagógicas pode ser benéfica, gerando engajamento por parte do usuário, ou seja, ajudando-o a passar mais horas estudando, interagindo e aprendendo com a língua inglesa de uma maneira mais prazerosa.

Assim, a gamificação foi utilizada neste estudo a fim de engajar pessoas, utilizando elementos dos jogos, com objetivo de representar a ludicidade, proporcionar prazer ao aprender, estimular habilidades, pensamentos, atenção e memória, voltados ao contexto da língua inglesa. Portanto, considerando tais características, a gamificação no cenário educacional pode, também, envolver os estudantes nas soluções de problemas, possibilitando novas experiências.

Diante do contexto apresentado, o trabalho teve como foco tornar alguns conteúdos da língua inglesa mais interativos e atrativos para os estudantes, por meio do desenvolvimento de um website gratuito que auxiliasse no estudo da língua inglesa para os alunos da Fatec Jahu, bem como promover a interdisciplinaridade entre diversas áreas dos saberes.

O teste de aceitação e usabilidade foi realizado por alunos da própria unidade da Fatec Jahu, o que permitiu aprofundar o questionamento proposto no início do projeto com relação às dificuldades dos alunos referentes aos conteúdos da língua inglesa, além de permitir solucionar questões técnicas necessárias para melhorias na ferramenta desenvolvida.

Por meio do teste, foi constatado que os objetivos traçados neste projeto foram alcançados com sucesso, pois, segundo os usuários que o testaram, o website apresentou um ambiente clean, agradável e fácil de manusear, no que diz respeito às execuções de tarefas dos usuários, além de mostrar-se responsivo para qualquer dispositivo móvel. Dessa forma, observou-se que a plataforma de jogos educativos de língua inglesa *English Games* possibilita amenizar dificuldades existentes no aprendizado de conteúdos relativos à língua inglesa.

Além disso, há implementações futuras que podem ser desenvolvidas, tais como: incluir pontuações nas questões, gerar ranking de usuários, inserir barra de progresso e percurso dos usuários, recuperar senha através do e-mail, inserir fotos para fins de

identificação, modificar alguns jogos para que o próprio docente possa alimentar o sistema, incluir conteúdos para compreensão auditiva, acrescentar outras línguas no sistema, permitir acesso em outros navegadores, bem como permitir que docentes disponibilizem conteúdos para os estudantes, de forma simplificada e agradável.

## Referências

BABEL. 2020. Tenha acesso completo aos cursos de Inglês. Disponível online em: <[https://pt.babbel.com/precos/ENG?utf8=%E2%9C%93&learn\\_lang\\_iso=ENG&country\\_iso=BRA](https://pt.babbel.com/precos/ENG?utf8=%E2%9C%93&learn_lang_iso=ENG&country_iso=BRA)>. Acesso em: 14 jun. 2020.

BENIELLI, F. 2017. *Os Melhores Aplicativos para Aprender um Idioma*. Disponível online em: <<https://viva-mundo.com/pt/noticia/post/os-melhores-aplicativos-para-aprender-um-idioma>>. Acesso em: 14 jun. 2020.

GAVA, E. M. 2014. *Concepção e análise de modelos de negócios por meio do Business Model Canvas*. 80f. Trabalho de Pós-Graduação (MBA em Gestão Empresarial) – Universidade do Extremo Sul Catarinense, Criciúma, 2014. Disponível online em: <<http://repositorio.unesc.net/bitstream/1/2457/1/%c3%89verton%20Marangoni%20Gava.pdf>>. Acesso em: 08 mai. 2020.

GEWEHR, D. 2016. *Tecnologias digitais de informação e comunicação (TDICs) na escola e em ambientes não escolares*. 136f. Trabalho de Pós-Graduação (Mestrado em Ensino na linha de pesquisa Recursos, Tecnologias e Ferramentas no Ensino) – Centro Universitário UNIVATES, Lajeado, 2016. Disponível online em: <<https://www.univates.br/bdu/bitstream/10737/1576/1/2016DiogenesGewehr.pdf>>. Acesso em: 22 jun. 2020.

PATERNÓ, M. R. H. 2016. *Os jogos educativos no processo de ensino e aprendizagem com a integração das tecnologias digitais de informação e comunicação, no ensino fundamental, nos anos iniciais, na escola básica Adriano Mosimann*. 35f. Trabalho de Graduação (Especialização em Educação na Cultura Digital) – Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2016. Disponível online em: <[https://repositorio.ufsc.br/xmlui/bitstream/handle/123456789/169040/TCC\\_Paterno.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ufsc.br/xmlui/bitstream/handle/123456789/169040/TCC_Paterno.pdf?sequence=1&isAllowed=y)>. Acesso em: 20 fev. 2020.

SILVA, A. R. L.; et al. 2014. *Gamificação na educação*. São Paulo: Pimenta Comunicação. Disponível online em: <[https://books.google.com.br/books?hl=pt-BR&lr=&id=r6TcBAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT6&dq=gamifica%C3%A7%C3%A3o+na+educa%C3%A7%C3%A3o&ots=faWEZNFNNq&sig=Sfs14EfDm-VL8n6KQoOm10\\_ZSGU#v=onepage&q&f=true](https://books.google.com.br/books?hl=pt-BR&lr=&id=r6TcBAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT6&dq=gamifica%C3%A7%C3%A3o+na+educa%C3%A7%C3%A3o&ots=faWEZNFNNq&sig=Sfs14EfDm-VL8n6KQoOm10_ZSGU#v=onepage&q&f=true)>. Acesso em: 22 jun. 2020.

SILVA, J. P. 2014. *Influência dos jogos eletrônicos no processo de aprendizagem na língua inglesa*. 32f. Trabalho de Graduação (Graduação em Letras) – Universidade Estadual da Paraíba, Guarabira, 2014. Disponível online em:

<<http://dspace.bc.uepb.edu.br/jspui/bitstream/123456789/4487/1/PDF%20-%20Josielson%20Pereira%20da%20Silva.pdf>>. Acesso em: 20 fev. 2020.