

## PORTUGUÊS NO ENSINO SUPERIOR TECNOLÓGICO: CAMINHOS NO CURSO DE JOGOS DIGITAIS

SILVIA AP. JOSÉ E SILVA

Fatec Americana - Ministro Ralph Biasi

silviajose18@gmail.com

O curso superior de tecnologia em Jogos Digitais (JD) encontra-se num limiar entre o conhecimento técnico e a arte, pois espera-se que os egressos dominem tanto ferramentas profissionais de criação de games quanto sejam capazes de utilizar recursos narrativos para a construção de seus jogos. Dessa forma, trabalhar com o ensino de Português no curso é uma tarefa desafiadora, pois essa disciplina tende a ser considerada menos relevante no desenvolvimento de um jogo, em favor do conhecimento tecnológico necessário para tal tarefa. No entanto, um desenvolvedor provavelmente se deparará, em sua vida profissional, com circunstâncias nas quais ele deverá estar apto a lidar com a linguagem em diferentes contextos e finalidades. Podemos destacar a elaboração de projetos para a criação de um jogo, como o *Game Design Document* (GDD), um documento que reúne todas as informações relevantes sobre um jogo em construção. Além disso, criar narrativas envolventes e coerentes em um determinado cenário é igualmente importante. A essas duas situações pode-se acrescentar o exercício de leitura crítica. Com isso em mente, foram desenvolvidas atividades que procuraram contemplar o uso da língua nessas perspectivas. A base utilizada para analisar os trabalhos apresentados pelos alunos foi Geraldi (2011), para a concepção de linguagem e ensino de Português; Barzotto (2004) e Bagno (2011), para variedades linguísticas e Ferreira (2024), para auxiliar em noções de localização em JD. Destacamos duas atividades realizadas no primeiro semestre de 2025, praticadas junto aos alunos do segundo semestre de JD. A primeira envolveu a leitura de um artigo sobre os diferentes tipos de GDD e, posteriormente, foi elaborado um dos modelos desse documento para um protótipo de jogo, numa tarefa interdisciplinar. A segunda trabalhou com um diálogo criado por uma Inteligência Artificial (IA). Os estudantes deveriam analisar o texto e avaliar se ele representaria adequadamente a fala de duas adolescentes, personagens de um possível jogo para essa faixa etária. Caso discordassem do texto apresentado, ele poderia ser reescrito. Os exercícios realizados em sala de aula tinham o objetivo de acompanhar como os alunos lidavam com a linguagem nessas situações específicas. Os estudantes elaboraram e apresentaram à turma o modelo de GDD de uma página; em relação ao diálogo, todos realizaram alterações no texto originalmente gerado pela IA. Eles fizeram uma interpretação própria das atividades propostas, trazendo diversidade para cada desafio apresentado. Ao observarmos o resultado das tarefas, percebemos que os estudantes precisaram mobilizar diferentes conhecimentos e habilidades relacionadas à língua e à leitura a fim de executar os trabalhos. Por fim, destacamos que não existe uma única abordagem para tratar da linguagem ou da leitura em cursos da área de tecnologia. Há, sim, caminhos possíveis, que devem ser escolhidos conforme os objetivos formativos. No caso em questão, buscamos promover a produção de diferentes textos, alinhados às demandas profissionais específicas do desenvolvedor de Jogos Digitais.

**Palavras-chave:** Jogos Digitais, linguagem, ensino de Português.