



# A Internet, agência e os jogos digitais on-line na aprendizagem de inglês: um estudo no ensino superior de tecnologia da informação

**Internet, agency and online digital games in the English language learning: a study in information technology higher education courses**

Luciene Maria Garbuio\*

**RESUMO:** O objetivo deste artigo é discutir de que maneira os estudantes de cursos superiores em Tecnologia da Informação utilizam a Internet como meio de interação e comunicação digital para desenvolver a língua inglesa, bem como apresentar algumas possibilidades de aprendizagem de inglês no contexto informal, com foco nos jogos digitais. A base teórica foi orientada nos estudos de Wenger (1998) sobre *comunidades de prática*, Gee (2006) sobre *espaços de afinidade* e nas hipóteses de aquisição de línguas propostas por Krashen (1982). Os resultados analisados no questionário e na entrevista revelaram que filmes, séries, músicas e jogos on-line são os conteúdos virtuais mais acessados e contribuem para a aprendizagem da língua inglesa. Jogos do gênero estratégia, aventura, ação e MMORPGs (Massive Multiplayer Online Role Playing Games) são destacados como ferramentas de aprendizagem pela ampla possibilidade de interação, agência e desafios. Como estratégias de aprendizagem, os participantes utilizam dicionários e ferramentas on-line de tradução, entram em contato com outros jogadores ou com outras pessoas mais experientes que

**ABSTRACT:** This article aims to discuss the way undergraduate students from Information Technology higher education courses use Internet as a means of interaction and digital communication to learn English, and presents some English learning possibilities in such informal context, especially regarding digital games. The theoretical basis adopted are Wenger (1998) concept of *communities of practice*, Gee (2006) studies about *affinity spaces* and Krashen (1982) languages acquisition hypotheses. The results analysed in the questionnaire and interview conducted in this study demonstrated that films, series, songs and online games are the most accessed virtual contents and contribute to English language learning. In such context, participants highlighted the role of strategy, adventure, action and MMOGs games (Massive Multiplayer Online Role Playing Games) as learning tools, due to the wide interaction possibility among participants, agency and challenges. As learning strategies, the respondents use dictionaries and online translation tools, they communicate with other players or with

---

\* Doutoranda pelo Programa de Linguística Aplicada da UNICAMP e professora de língua inglesa na FATEC Americana.

---

possam auxiliar na interação com o jogo, associam palavras e tentam compreendê-las com base no contexto que nele é apresentado.

more experienced people that might help them in the game interaction and they associate the words or try to understand them in the game context.

**PALAVRAS-CHAVE:** Jogos Digitais. Aprendizagem informal. Aprendizagem de inglês.

**KEYWORDS:** Digital Games. Informal learning. English learning.

---

## 1. Introdução

O desenvolvimento da Internet e dos meios de comunicação vivenciados nos últimos tempos pela sociedade contemporânea permitiram novas possibilidades de interação, compartilhamento de ideias e acesso à informação. É cada vez mais comum realizar atividades pessoais on-line, ler notícias e acessar as redes sociais para entrar em contato com familiares, amigos ou colegas de trabalho ou escola, ou ainda realizar atividades para fins de entretenimento, como ouvir música, assistir filmes ou séries e jogar os jogos on-line. No trabalho, a realização de pesquisas a tutoriais, a manuais e aos fóruns de discussão são recorrentes. No ambiente escolar e acadêmico, a atividade de busca de informação na Internet é utilizada para consultas de diversas naturezas, como o uso de dicionários on-line, o compartilhamento de ideias com os colegas ou a escrita de textos de forma colaborativa. Essas práticas de acesso à Internet são geralmente realizadas por meio do uso de dispositivos móveis como tablets, notebooks e, principalmente, de celulares como ferramentas de pesquisa nos mais diferentes contextos.

Se por um lado o uso da tecnologia está presente no cotidiano da grande maioria dos jovens ao acessarem a Internet com frequência para checar os e-mails e ao se conectarem com o mundo por meio das redes sociais como Facebook, WhatsApp, Twitter, Snapchat, Instagram, por outro, as escolas, de maneira geral, ainda mantém o cenário de ensino tradicional do século passado. Como consequência, temos os estudantes e os professores pertencentes a grupos distintos, com mundos diferentes,

“tão diferentes na abordagem, na visão de mundo, no estilo e nas necessidades, que mal conseguem se comunicar” (PRENSKY, 2001, p. 34). Não havendo comunicação, os estudantes sentem-se desmotivados e consideram a aprendizagem uma atividade chata, ao passo que professores, salvo exceções, estão distantes dessa nova realidade que apresenta o aluno aberto a novas possibilidades de aprendizagem, não sabem (ou não querem) manusear as tecnologias que, a meu ver, poderia ser uma forma de aproximação. Nos moldes de Prensky (2001, p. 35), “instaura-se aí um ciclo vicioso, para prejuízo e pavor dos aprendizes.”

Contudo, um panorama promissor de aprendizagem instaura-se com a utilização dos jogos on-line. Squire (2008) afirma que os games são um meio interativo de vivenciar novas experiências, criar e cocriar novos mundos que, embora simulados, incorporam tarefas relacionadas à solução de problemas com finais abertos ou fechados, requerem navegação em sistemas complexos, produtividade com a mídia digital e colaboração com outros. O autor acrescenta que acadêmicos como Gee (2003) e Squire (2003) percebem a complexidade e dificuldade apresentadas nos jogos on-line, as quais, a meu ver, requerem novos letramentos digitais. Essa complexidade demanda novos estudos sobre os processos de aprendizagem por meio dos jogos, como ocorre no caso do letramento em games, compreendido como “desenvolvimento de expertise na construção de experiências gratificantes no mundo dos games” (SQUIRE, 2008, p. 639-640).

Nesse sentido, o trabalho desenvolvido por Paula (2011) representa um avanço no estudo sobre letramento em games realizado no Brasil e indica a complexidade, a emergência e a importância de novas pesquisas sobre o tema no âmbito acadêmico.

À luz do cenário que se apresenta com a apropriação da Internet como meio de interação e comunicação digital, o objetivo deste trabalho é discutir algumas possibilidades de aprendizagem de inglês no contexto informal digital, com foco nos jogos digitais. Para esse fim, pretende-se investigar os jogos digitais apreciados pelos

participantes, de que maneira esses jogos promovem a aprendizagem e quais estratégias são utilizadas pelos participantes para aprender inglês. Os participantes são estudantes do ensino superior de Tecnologia da Informação, com idade média de 22 anos e utilizam a Internet como extensão de suas diferentes práticas cotidianas. Serra (2005, p. 156-157) afirma que essa geração de estudantes, principalmente em função das exigências do mercado de trabalho, observa a tecnologia como uma extensão natural em suas vidas e, talvez por não possuírem qualquer tipo de condicionamento, compreendem intuitivamente as inovações tecnológicas. No quesito entretenimento e por estarem imersos nas histórias dos filmes e séries, no mundo dos jogos e nas letras das músicas, adquirem a língua inglesa, muitas vezes sem jamais terem estudado em escolas de idiomas.

Em relação à língua inglesa, ao ingressar na instituição de ensino analisada, os estudantes são convidados a realizar o Teste de Nivelamento por meio do sistema do Núcleo de Ensino-Aprendizagem e Pesquisa em Línguas Estrangeira (NEPLE)<sup>1</sup>. Após o teste, os estudantes são alocados nas salas de aulas correspondentes aos níveis de conhecimento no idioma aferidos, com base nos resultados dos testes. De acordo com os registros no NEPLE, o número de estudantes dispensados nos diferentes níveis de inglês, principalmente dos cursos de Tecnologia da Informação (TI), vem aumentando significativamente nos últimos anos<sup>2</sup>. É possível afirmar que, em cada semestre, aproximadamente 50% dos ingressantes são dispensados em algum dos níveis de conhecimento de língua inglesa, dentre os seis possíveis.

Entende-se que o objetivo do Teste de Nivelamento é avaliar e levar em consideração o conhecimento prévio dos alunos ingressantes acerca do idioma

---

<sup>1</sup> A página do NEPLE foi criada por um grupo de professores de LE (Inglês e Espanhol) e de Informática do Centro Estadual de Educação Tecnológica Paula Souza (CEETEPS) para ser um espaço no qual questões sobre o processo de ensino-aprendizagem de LE pudessem ser apresentadas, discutidas e encaminhadas, contemplando atividades de pesquisa e avaliação. Nesse sistema, os alunos realizam o Teste de Nivelamento. Informações retiradas do site do NEPLE: <https://neple.cps.sp.gov.br/neple/>

<sup>2</sup> Um estudo sobre o mapeamento das dispensas está em andamento por professores de inglês da instituição.

estudado no ensino fundamental e médio, conforme apresentado anteriormente, mesmo porque o ensino público de língua estrangeira (inglês) no Brasil é de 7 anos, distribuídos em quatro anos nos ciclos 3 e 4 (entre a 5ª e a 8ª série, segundo a norma anterior)<sup>3</sup> e três anos no ensino médio<sup>4</sup>, tempo que poderia ser considerado suficiente para o desenvolvimento da língua. Contudo, é sabido que esse ensino é deficitário, e essa proposta enfrenta vários desafios nas escolas, conforme indica um relatório elaborado pelo British Council (2015, p. 15)<sup>5</sup>, ao destacar algumas dificuldades vivenciadas por professores de inglês no país.

O ato de estudar formalmente o idioma inglês nas escolas públicas ou particulares ou ainda em cursos de idiomas não garante o aprendizado e a comunicação em língua inglesa, nem tampouco é a maneira mais eficaz de desenvolver o conhecimento da língua, especialmente na contemporaneidade, período marcado pelo acesso fácil e rápido à Internet. Assim, a compreensão de como os jogos on-line promovem possibilidades de aprendizagem de inglês de forma espontânea e interativa e pela troca de conhecimento pode contribuir para uma aprendizagem mais motivadora.

Portanto, o objetivo deste artigo é discutir de que maneira os estudantes de cursos superiores em Tecnologia da Informação apropriam-se da Internet como meio de interação e comunicação digital para desenvolver a aprendizagem de língua inglesa, bem como apresentar algumas possibilidades de aprendizagem de inglês no contexto informal, com foco nos jogos digitais.

---

<sup>3</sup> PCNs para Terceiros e Quartos Ciclos do Ensino Fundamental – Língua Estrangeira, 1998. Disponível em <http://cptstatic.s3.amazonaws.com/pdf/cpt/pcn/volume-09-lingua-estrangeira.pdf>

<sup>4</sup> Orientações curriculares para o ensino médio: linguagens, códigos e suas tecnologias, 2006. Disponível em [http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/book\\_volume\\_01\\_internet.pdf](http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/book_volume_01_internet.pdf)

<sup>5</sup> Demandas de Aprendizagem de Inglês no Brasil Elaborado com exclusividade para o British Council pelo Instituto de Pesquisa Data Popular, 2015. Disponível em [https://www.britishcouncil.org.br/sites/default/files/demandas\\_de\\_aprendizagempesquisacompleta.pdf](https://www.britishcouncil.org.br/sites/default/files/demandas_de_aprendizagempesquisacompleta.pdf)

## **2. Fundamentação teórica**

No contexto de aprendizagem informal de inglês, os filmes, as séries, as músicas e os jogos desempenham um papel importante, pois são aliados no processo de aprendizagem, uma vez que muitos estudantes, principalmente os estudantes de cursos superiores em Tecnologia da Informação, participantes desse estudo, utilizam a língua inglesa no cotidiano e a assimilam majoritariamente por meio desses recursos. Na próxima seção, focarei os jogos digitais on-line por considerá-los importantes no processo de aprendizagem, tecerei algumas considerações sobre os gêneros dos jogos, as características dos jogos on-line e os princípios de aprendizagem que neles subjazem, bem como apresentarei o conceito de espaços de afinidade, ambiente profícuo para o aprendizado de inglês.

### **2.1 Jogos on-line: entretenimento ou aprendizagem?**

O ato de jogar é uma forma de entretenimento bastante apreciada, muitas vezes considerada por muitos somente pelo aspecto lúdico e, de acordo com Huizinga (2000), é mais antigo do que a humanidade. Entretanto, os jogos vão além da função de entretenimento e apresentam regras preestabelecidas. Com o passar do tempo, os jogos passaram a ser desenvolvidos em distintos formatos e incorporaram múltiplas necessidades, valores e peculiaridades de diferentes sociedades ao redor do mundo.

Novak (2010) aponta que a transformação dos jogos mudou a forma como esse tipo de ferramenta é percebida pelas pessoas, constituindo, assim, uma nova forma cultural na sociedade. Novak (2010, p. 96-112) associa o crescimento do mercado de jogos com a criação de gêneros diferentes, a fim de atender aos interesses dos jogadores e relaciona os gêneros dos jogos: jogos de ação, de plataforma, de tiro, de corrida, de luta, de aventura, de ação-aventura, de cassino, de quebra-cabeça, jogos de

representação de papéis (RPG)<sup>6</sup>, de simulações, de estratégia, jogos multijogador massivo on-line (MMOGs)<sup>7</sup>.

A Internet certamente modificou a forma como as pessoas interagem e favoreceu novas maneiras de produzir conhecimento. Nesse contexto, a comunicação entre os participantes nos espaços dos jogos on-line suscita diferentes formas de aprendizagem. Segundo Gee (2008), o conhecimento pode ser adquirido formalmente, nas escolas, ou informalmente, por meio dos (bons) jogos digitais. De acordo com o autor, para ser considerado um bom jogo, ele deve ser complexo e desafiador, levar horas para ser completado e ser aceito por críticas especializadas e pelos jogadores, além de trazer diversas aprendizagens para seus usuários.

Gee (2003, 2005) postula que os bons videogames incorporam princípios de aprendizagem, os quais são apoiados pelas pesquisas em Ciência Cognitiva, ou seja, o desafio e a aprendizagem são, em grande parte, o que torna os videogames motivadores e divertidos. Segundo Gee (2003, p. 18), os jogos são extensões de domínios semióticos, caracterizados como conjuntos de práticas que recrutam uma ou mais modalidades, como linguagem oral ou escrita, imagens, equações, símbolos, sons, gestos, gráficos, artefatos, etc., a fim de comunicar tipos distintos de significados. Para Gee (2009), os bons jogos incorporam alguns princípios de aprendizagem, os quais estão elencados no Quadro 1.

---

<sup>6</sup> Role Playing Games

<sup>7</sup> Massive Multiplayer Online Games

Quadro 1 – Princípios de aprendizagem incorporados pelos bons jogos.

Princípios	Descrição
Identidade	Os jogadores aprendem e agem por meio de seu compromisso com sua nova identidade.
Interação	O jogador interage com o mundo do jogo, o jogo reage oferecendo feedback e novos problemas ao jogador.
Produção	Os jogadores codesenham os jogos pelas ações que executam e pelas decisões que tomam (construção de novos parques e roteiros até jogos totalmente novos).
Riscos	Os jogadores são encorajados a correr riscos, a explorar, a tentar coisas novas. O fracasso em um jogo é considerado positivo.
Customização	Os jogadores podem customizar um game para que ele se ajuste aos seus estilos de aprender e de jogar.
Agência	Com base nos princípios anteriores, os jogadores dos games têm uma real sensação de agência e controle.
Boa ordenação dos problemas	Quando são deixados livremente em um espaço de problemas complexos, os aprendizes tendem a alcançar soluções criativas para problemas complexos.
Desafio e consolidação	Os jogadores conseguem resolver as questões de forma que tenham virtualmente rotinizado ou automatizado suas soluções. Desse modo, o jogo lança uma nova classe de problemas aos jogadores, exigindo que eles repensem sua recém adquirida maestria, que aprendam algo novo e que integrem esse novo aprendizado ao seu conhecimento anterior.
“Na hora certa” e “a pedido”	Os games quase sempre dão as informações verbais “na hora certa” – ou seja, quando os jogadores precisam dela e podem usá-la – ou “a pedido”, quando o jogador sente necessidade dela.
Sentidos contextualizados	As pessoas sabem o que as palavras significam e aprendem outras novas quando conseguem ligá-las aos tipos de experiências a que elas se referem (aos tipos de ações, imagens ou diálogos).
Frustração prazerosa	Os jogos são percebidos como “factíveis”, mas desafiadores, estado altamente motivador para os aprendizes.
Pensamento sistemático	Os videogames encorajam os jogadores a pensar sobre as relações, não sobre eventos, fatos e habilidades isolados.
Explorar, pensar lateralmente, repensar os objetivos	Os jogos encorajam os jogadores a explorar detalhadamente antes de irem adiante rápido demais, a pensar lateralmente e não só linearmente, a fim de repensar os próprios objetivos de vez em quando.
Ferramentas inteligentes e conhecimento distribuído	Os personagens manipulados em um videogame são “ferramentas inteligentes”, pois têm habilidades e conhecimentos próprios que emprestam ao jogador.
Equipes transfuncionais	Em um MMOG como <i>World of WarCraft</i> (2004), muitas vezes os jogadores jogam em equipes, nas quais cada jogador tem um conjunto diferente de habilidades.
Performance anterior a competência	Os jogadores podem ter desempenho antes de serem competentes, apoiados pelo design do jogo, pelas “ferramentas inteligentes” oferecidas e também pelo apoio de outros jogadores mais avançados, como em games com múltiplos jogadores.

Fonte: elaborado pela autora.

O conjunto de princípios de aprendizagem apresentados pelos bons jogos contempla características relevantes que podem favorecer o aprendizado. Além desses princípios de aprendizagem elencados, Gee (2008, p. 43-44) afirma que as teorias contemporâneas de aprendizagem revelam que as pessoas aprendem a partir de suas experiências anteriores, que estão armazenadas na memória e são infinitas. O autor apresenta cinco condições necessárias encontradas em bons jogos para que a experiência seja usada, a fim de propiciar a aprendizagem: 1) as pessoas armazenam melhor suas experiências se esta for estruturada por objetivos específicos; 2) para que as experiências sejam úteis no futuro, devem ser interpretadas durante as ações e após elas. Lições devem ser aprendidas e utilizadas quando e onde forem úteis; 3) as pessoas aprendem melhor quando recebem feedback imediato durante suas experiências para reconhecer e avaliar seus erros e onde erraram, a fim de agir de forma diferente; 4) as pessoas precisam de amplas e diferentes oportunidades para aplicar suas experiências anteriores em contextos novos, a fim de interpretá-las em outras situações; 5) as pessoas precisam aprender a partir de experiências de outras pessoas, tanto de seus pares como de especialistas, por meio da interação social, discussões e troca de informações. Se forem bem-sucedidas, tais experiências serão guardadas e utilizadas para formular possíveis respostas aos problemas futuros. Para o autor (2008, p. 46), a participação social é importante para a aprendizagem, pois direciona os participantes sobre propósitos e metas e auxilia na resolução de problemas a partir do feedback. O autor acrescenta que “(...) grupos sociais existem para introduzir novatos em experiências diferenciadas e em formas de interpretação e de utilização dessas experiências para atingir metas e solucionar problemas” (GEE, 2008, p. 46)<sup>8</sup>.

Acerca da aprendizagem de inglês, nos jogos on-line os jogadores estão expostos, primordialmente, à leitura de histórias em língua inglesa e à interação com os demais

---

<sup>8</sup> Do inglês, “social groups exist to induct newcomers into distinctive experiences and ways of interpreting and using those experiences for achieving goals and solving problems.”

jogadores para se comunicarem. Assim, é possível associar esse contexto de aprendizagem à teoria de aquisição da língua inglesa proposta por Krashen (1982), ao descrever cinco hipóteses de aprendizagem. No entanto, para fins de análise, somente a hipótese da aquisição-aprendizagem, a hipótese do *input* e a hipótese do filtro afetivo serão contemplados para tecer relação com a aprendizagem por meio dos jogos on-line.

A hipótese da aquisição-aprendizagem aponta que a segunda língua pode ser desenvolvida de maneira inconsciente, semelhante ao modo que a criança aprende uma língua materna (aquisição), ou de maneira consciente, relacionada com o saber sobre regras gramaticas (aprendizagem); no caso dos jogos, os aprendizes estão em total imersão e adquirem a língua de forma inconsciente. A hipótese do *input* (insumo compreensível) prevê que a fala é resultado da aquisição e emerge pela exposição ao insumo compreensível, contanto que esse insumo seja um pouco acima do nível de conhecimento da língua ( $i + 1$ ) e, nesse caso, o aprendiz deve estar aberto ao insumo, como é o caso do envolvimento desse aprendiz na história dos jogos. Sobre a hipótese do filtro afetivo, esse filtro funciona como um bloqueio para a aquisição da língua, caso esteja alto, representado aqui pela ansiedade, desmotivação, medo, insegurança, dentre outros sentimentos. Ao jogar, o filtro afetivo do aprendiz está baixo, pois é um momento de descontração e motivação para avançar no jogo. Quanto mais baixo o filtro afetivo, maior a possibilidade de aquisição de uma língua.

A protagonização e agência dos usuários, bem como a coprodução dos jogos pelas ações executadas e pelas tomadas de decisão englobam, além do aspecto lúdico, os desafios e feedbacks que, a meu ver, sustentam o carácter motivacional e mágico que o jogo apresenta. Nesse contexto propício, a aprendizagem de língua inglesa ocorre de forma natural e espontânea na imersão com a história do jogo e com a interação entre os participantes.

## 2.2 Aprendizagem situada, comunidades de práticas e espaços de afinidade

Considerando que a aprendizagem está relacionada com o engajamento social e com a participação em detrimento da ação individual, Lave e Wenger (1991) apresentam a aprendizagem como uma atividade situada, cuja característica é um processo chamado *participação legítima periférica*<sup>9</sup>. Os autores argumentam que essa aprendizagem não é meramente situada na prática, mas parte integral de uma prática social inserida no mundo real. Nesse sentido, os aprendizes participam de comunidades de praticantes, nas quais o domínio do conhecimento e a habilidade implicam na completa participação nas práticas socioculturais de uma comunidade. Os autores argumentam que a *participação legítima periférica* favorece uma maneira de se falar sobre a relação entre novatos e mais antigos, sobre atividades, identidades, artefatos e comunidades de conhecimento e prática.

Uma outra forma de participação social são as *comunidades de prática*, termo desenvolvido por Wenger (1998) para designar um grupo de pessoas unidas em torno de um tópico de interesse comum. Nesse contexto, os aprendizes adquirem o conhecimento por meio da interação com um grupo de pessoas mais experientes que compartilham um conjunto de práticas. Essa comunidade pode se reunir em um local físico ou virtual, com o objetivo de trocar informações e conhecimentos, além de atrair novos integrantes.

Contudo, o autor afirma que nem toda a comunidade pode estar relacionada ao termo “prática”, como no caso de pessoas que simplesmente moram na mesma região, sem ter nenhum vínculo. Portanto, comunidade de prática deve ser vista como uma unidade, descrita em três dimensões: 1) engajamento mútuo – as pessoas são engajadas em ações comuns, cujos significados são negociados; 2) articulação entre os integrantes – ser incluído é requisito para estar engajado em uma comunidade de prática; e 3) repertório compartilhado – as ações envolvem interesses em comum.

---

<sup>9</sup> do inglês, “legitimate peripheral participation”.

Gee (2006, p. 77) concorda que as pessoas aprendem melhor quando a aprendizagem é parte do engajamento com práticas sociais, e que as comunidades de prática são importantes para a aprendizagem no mundo moderno. Contudo, o autor argumenta que o termo “comunidades de prática” apresenta alguns problemas. A ideia de “comunidade” suscita a noção de “pertencimento” dos membros da comunidade. Entretanto, a adesão tem significados diferentes para diferentes grupos sociais. Segundo o autor, problemas também podem ser encontrados na forma de criação de “laços” pessoais, que não necessariamente se encaixam nos lugares onde a noção de comunidade de práticas é empregada, como a sala de aula e o trabalho.

O problema central do termo “comunidade de prática” é parecer uma tentativa de rotular um grupo de pessoas, os quais devem ser identificados como “sócios”, conforme aponta Gee (2006). Nesse sentido, ao invés de “comunidades”, o autor considera uma outra configuração importante nas quais as pessoas participam e aprendem: *os espaços*. Não são considerados aqui somente os espaços físicos ou geográficos, mas também os espaços virtuais, como um website ou uma sala de bate-papos, nos quais as pessoas interagem sem necessariamente serem membros de uma comunidade.

Esses espaços apresentam uma “organização de conteúdo”, ou seja, como o conteúdo é desenhado ou organizado pelos designers e uma “organização interacional”, que é a forma como as pessoas organizam seus pensamentos, suas crenças, seus valores, suas ações e suas interações sociais; esta emerge das ações e interações das pessoas com o espaço, que podem ser as mais variadas possíveis. De acordo com o autor, uma outra questão necessária para definir os espaços são os “portais” que as pessoas usam para entrar no espaço, entendidos como qualquer coisa que dê acesso ao conteúdo e a formas de interação com esse conteúdo.

Gee (2006) destaca um tipo específico de espaço chamado “*espaço de afinidades*”, particularmente comum e atualmente importante no mundo capitalista moderno e

*high-tech*, no qual a Internet facilita a conexão de pessoas com os mesmos gostos, afinidades e interesses, de diversas partes do mundo, sem necessariamente participar de um grupo específico. Gee (2006, p. 85-87) destaca onze características que definem os espaços de afinidade, das quais eu destaco seis, conforme Quadro 2.

Quadro 2 – Características dos espaços de afinidade.

Características	Descrição
Interesse comum sem distinção de raça, classe, gênero ou condições especiais	As pessoas relacionam-se de acordo com seus interesses, esforços, metas ou práticas em comum.
Novatos e mestres compartilham o mesmo local	As pessoas com ou sem experiência estão reunidas no mesmo lugar e podem trocar informações com base em suas escolhas, objetivos e identidades.
Organização de conteúdo é transformada pela organização interacional	Espaço do jogo pode ser transformado pelas ações e interações dos próprios jogadores.
Conhecimentos são encorajados	A interação promove diferentes conhecimentos, pois cada integrante tem algo especial a oferecer.
Dispersão de conhecimento são encorajados	Há incentivo para a criação e busca por conhecimento que fazem parte da afinidade, mas que não pertencem ao espaço dos participantes.
Liderança é porosa	Não há um chefe, mas vários líderes.

Fonte: elaborado pela autora.

Essa forma de organização social embasada por interesses, gostos e afinidades em comum movimenta os espaços de afinidades e favorece a interação entre os participantes, principalmente nos jogos on-line. Entendo que os espaços de afinidades são propícios e primordiais para promover a aprendizagem de inglês, questão central deste trabalho.

### 3. Metodologia

Este estudo de caráter exploratório (GONSALVES, 2003, p. 64-68) foi realizado com o objetivo de investigar de que maneira os estudantes de cursos superiores em Tecnologia da Informação utilizam a Internet como meio de interação e comunicação digital para desenvolver a aprendizagem de língua inglesa, bem como apresentar

algumas possibilidades de aquisição de inglês no contexto informal, com foco nos jogos digitais.

Participaram deste estudo 20 alunos com idade média de 22 anos no sexto semestre dos cursos de Tecnologia da Informação, no primeiro semestre de 2017. Os registros foram gerados por meio de um questionário constituído de questões de múltipla-escolha e abertas desenvolvido por meio do Google Form, ferramenta gratuita do Google que possibilita a criação de questionários on-line e facilita o registro de dados para posterior análise. O objetivo do questionário foi investigar a idade dos participantes, tempo de acesso à Internet em casa, no trabalho e na faculdade e tipo de buscas realizadas, bem como a opinião dos participantes sobre quais jogos on-line favorecem a aprendizagem de inglês. Além do questionário, uma entrevista foi conduzida com o objetivo de compreender a influência e importância dos jogos digitais na aprendizagem de língua inglesa. Prioritariamente, as questões privilegiadas na entrevista foram:

Na sua opinião, por que as pessoas jogam?

Que gêneros dos jogos on-line favorecem a aprendizagem e quais são esses jogos?

Quais aspectos motivam a ação de jogar on-line?

Quais ações ou estratégias são realizadas para aprender a língua inglesa?

Você sente necessidade de aperfeiçoamento na língua? Especifique.

As respostas reveladas no questionário e na entrevista foram analisadas com base nos pressupostos apresentados por Wenger (1998) acerca das *comunidades de prática* e de Gee (2006) sobre os *espaços de afinidades* onde os jogos acontecem, os quais promovem o engajamento e articulação entre os jogadores em ações de interesse em comum, bem como sobre o proposta de Krashen (1982) ao apresentar as hipóteses de aquisição da língua inglesa.

Este estudo foi desenvolvido em uma faculdade estadual de ensino superior do interior do estado de São Paulo, situada em uma cidade pequena. A instituição oferece oito cursos de Tecnologia, com ingresso realizado nos meses de janeiro e julho de cada ano, por meio de processo seletivo. A cada semestre, a faculdade recebe duzentos alunos dos cursos de Tecnologia da Informação (TI), os quais são alocados em cinco turmas e distribuídos nos três cursos: 80 alunos do curso de Análise e Desenvolvimento de Sistemas, 40 alunos no período matutino e 40 alunos no período vespertino, 80 alunos do curso de Segurança da Informação, 40 alunos no período matutino e 40 alunos no período noturno, e 40 alunos do curso de Jogos Digitais no período noturno.

A instituição oferece as disciplinas de Inglês 1 ao 6 ao longo dos seis semestres dos cursos, totalizando três anos. Ao chegarem na faculdade, os estudantes ingressantes realizam o Teste de Nivelamento em inglês no laboratório de computação da instituição, o qual irá identificar o nível individual de conhecimento da língua inglesa. O objetivo do teste é avaliar e levar em consideração o conhecimento prévio dos alunos ingressantes obtido durante os ensinamentos fundamental e médio, a fim de dispensá-los das disciplinas de inglês, dentre as seis possíveis, e garantir o direito ao aproveitamento de estudos, conforme previsto no Regulamento da Graduação.

O Teste de Nivelamento é composto por 60 questões de múltipla-escolha e cada grupo de dez questões equivale a um determinado nível de conhecimento, no total de 6 (do Inglês 1 ao Inglês 6). Ao final do teste, o aluno que atingiu uma pontuação correspondente aos níveis 2 a 6 é encaminhado ao professor da disciplina Inglês 1 de seu respectivo curso, que agendará um horário para a realização da entrevista oral; se o aluno for dispensado somente em Inglês 1, será direcionado automaticamente para a disciplina Inglês 2, sem a necessidade de ser submetido à entrevista oral. Para as demais circunstâncias, a entrevista oral é determinante para estabelecer o nível de conhecimento do aluno e alocá-lo na disciplina de inglês correspondente ao seu nível.

#### 4. A Internet, os jogos on-line e a aprendizagem de inglês

Os participantes estão familiarizados com as novas tecnologias e usam a Internet e as redes sociais como meio de comunicação, pois informaram no questionário que passam aproximadamente nove horas por dia na Internet. Esse tempo dispendido possivelmente favorece o acesso a sites de notícias e de entretenimento, como músicas, filmes e séries e jogos on-line, bem como de endereços virtuais sobre temas relacionados ao universo de TI, caso dos participantes deste estudo. Na maioria das vezes, o acesso é feito em inglês, pois os participantes pontuaram a facilidade de encontrar mais conteúdo em inglês na Internet, na área de TI.

O resultado do Teste de Nivelamento realizado no início do segundo semestre de 2016 apontou que houve dispensa em algum nível de inglês dentre os seis possíveis, ou seja, a maioria dos estudantes (64%) foi dispensada em algum nível de inglês. O nível 6 de inglês concentrou a dispensa do maior número de participantes. Apesar de terem estudado formalmente nas escolas regulares, muitos deles desenvolveram a língua inglesa por meio de conteúdos acessados na Internet, pois entendem que esse ambiente virtual promove a aprendizagem de inglês, seja pelo acesso a conteúdos de interesse pessoal relacionados ao entretenimento, às questões acadêmicas ou ainda profissionais. Portanto, é possível afirmar que muitos alunos dos cursos de Tecnologia da Informação trazem algum nível de conhecimento de inglês ao chegarem na faculdade.

O acesso fácil à Internet promove a motivação para encontrar uma gama de conteúdo disponível. Para os informantes, os conteúdos acessados com mais frequência na Internet em inglês são filmes e séries (90%), músicas (65%), jogos (80%), entretenimento (45%), conteúdos relacionados com a área de TI (35%), notícias (25%) e outros (10%). Mais especificamente, o Quadro 3 apresenta exemplos de conteúdo acessado em cada categoria.

Quadro 3 – Atividades acessadas em inglês.

Categoria	Conteúdo acessado
Filmes e séries	“Breaking Bad, Stranger Things, Prison Break” “Filmes no idioma inglês” “Tudo o que eu assisto com frequência” “Novos filmes em lançamento” “Desenhos legendados” “Game of Thrones, The Walking Dead, The Flash” “Netflix com legendas” “Filmes/seriados americanos” “Gosto de assistir filmes e séries legendados, como Game of Thrones, Vikings, etc.” “Don't Starve, How to get away with murder” “Filmes e séries: Kingsman, Deadpool, the 100 e etc.” “Filmes/séries: Netflix (Stranger Things)” “The 100” (série)
Músicas	“Rock” “Rock/metal internacional” “Letras de músicas” “System of a Down lyrics” (banda) “Letras de músicas” “Músicas de diversos estilos” “Blink-182 (banda)”
Entretenimento	“Lançamentos” “Vídeos do Youtube” “Canais de TV em inglês” “Youtube em inglês” “Youtube com tradução” “Entretenimento diversificado”
Assuntos de TI	“Notícias sobre tecnologia, que geralmente são em inglês” “Livros de TI em inglês” “How crypto currencies works” (video). “Especificações de novos produtos de T.I.” “Programação”
Notícias	“Notícias mundiais” “NYT (The New York Times)” “Global news” “Blog de jornais online” “Notícias de diversos setores”
Outros assuntos	“Artigos/Livros: depende do contexto que estou pesquisando”

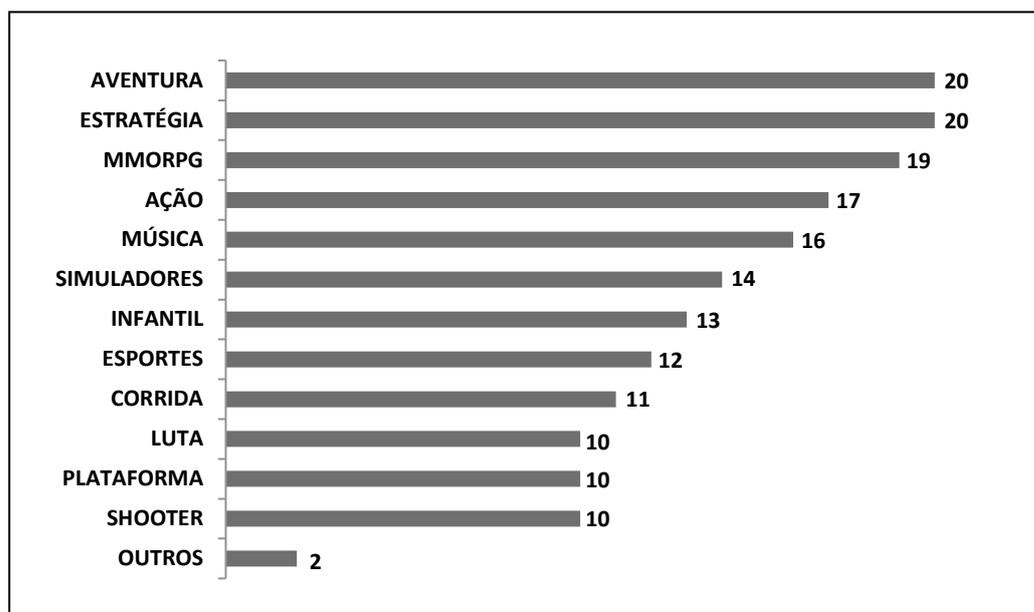
Fonte: elaborada pela autora.

Os resultados revelaram que a maioria dos estudantes acessa essencialmente conteúdos em inglês relacionados a músicas, filmes e séries, jogos, temas relacionados com a área de TI e notícias. Tais conteúdos favorecem a imersão e o desenvolvimento

na língua, contudo, destaco neste trabalho a investigação com os jogos digitais, por entender que promovem interação de diversas formas e envolvem os participantes em ambiente de imersão ao se relacionarem com jogadores falantes da língua inglesa de outros países.

Acerca da maneira como aprendem o inglês, os participantes afirmaram que utilizam as atividades apontadas anteriormente no dia a dia, o que facilita a aprendizagem de inglês. Assim, é possível observar que a maioria deles aprendeu o idioma no contexto informal, ou seja, com jogos on-line, séries ou filmes, e músicas, além de situações do trabalho ou mesmo do dia a dia. Contudo, a aprendizagem formal nas escolas também é reconhecida pelos participantes como fonte de aprendizado. Quanto aos jogos on-line, os quais serão tratados com mais profundidade daqui em diante, a questão nº 17 do questionário “Quais jogos favorecem a aprendizagem de inglês?” investiga quais gêneros de jogos favorecem a aprendizagem de inglês. O resultado está elencado no Gráfico 1.

Gráfico 1 – Gêneros de jogos que favorecem a aprendizagem de inglês.

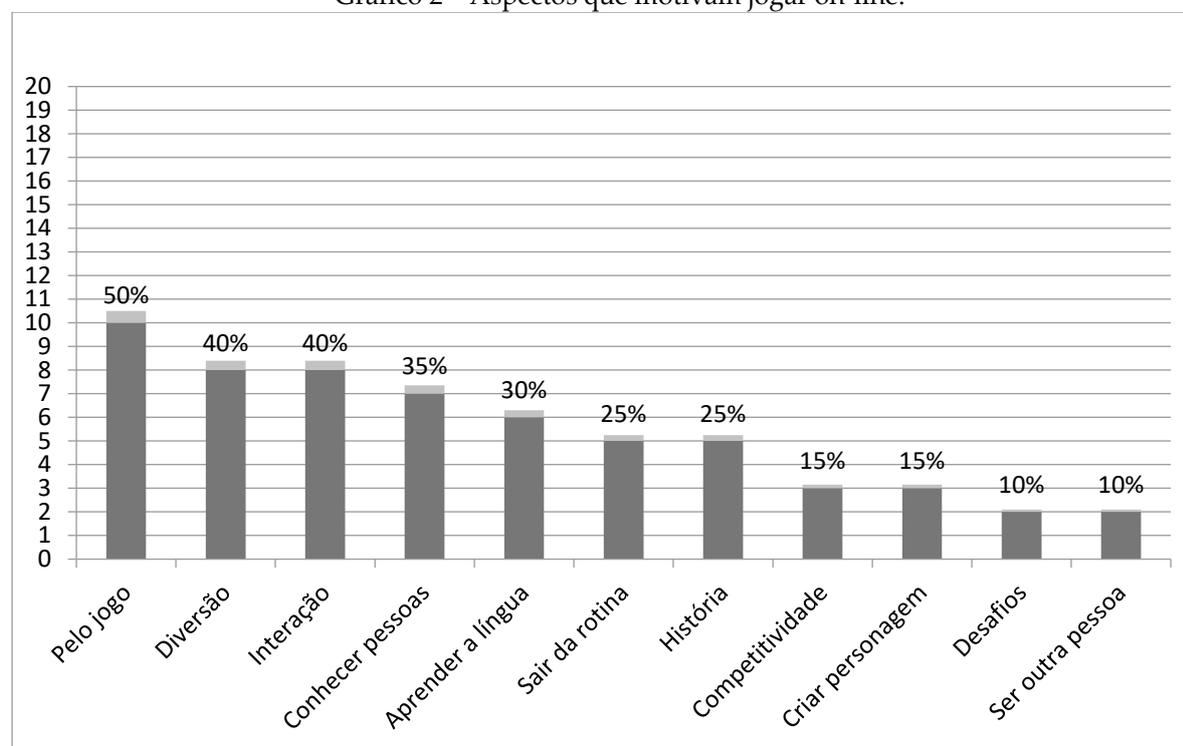


Fonte: elaborado pela autora.

Os jogos de estratégia, aventura, MMORPG<sup>10</sup> e ação são os gêneros em destaque. A fim de compreender as preferências dos participantes, remeterei aos gêneros de jogos descritos por Novak (2010, p. 96-112). Os jogos de estratégias apresentam recursos limitados para atingir um objetivo específico e apresentam uma narrativa e história com grande papel dentro do jogo; os jogos de ação envolvem reações rápidas e julgamentos instantâneos. Nos jogos de aventura, o jogador faz parte do contexto e resolve enigmas com o uso de objetos para vencer o desafio ou atingir o objetivo do jogo. Tais elementos tornam o jogo mais atraente, o que possivelmente motiva os jogadores.

Nesse sentido, associo as preferências dos informantes pelos gêneros destacados ao que revelaram como fator motivacional para jogar, como aponta o Gráfico 2.

Gráfico 2 – Aspectos que motivam jogar on-line.



Fonte: elaborado pela autora.

<sup>10</sup> Massive Multiplayer Online Role-Playing Games.

Aspectos como diversão, envolvimento no jogo para atingir determinados objetivos, tomadas de decisão rápida, interação com outras pessoas e possibilidade de criar novos ambientes e novos personagens parecem motivar e envolver os participantes por horas no jogo. Outro aspecto que parece motivar a prática dos jogos digitais, nos moldes de Gee (2009), é a protagonização e agência dos usuários e a como a coprodução dos jogos pelas ações executadas e pelas tomadas de decisão englobam, além do aspecto lúdico, os desafios e feedbacks.

Os MMOGs<sup>11</sup> são jogos que envolvem um grande número de jogadores de vários países do mundo simultaneamente para uma mesma partida, e o conjunto de integrantes deve atingir o objetivo principal. Segundo Novak, há diversas variações desse gênero, como o MMORPG, MMOFPS<sup>12</sup> (variação de tiro) e MMORTS<sup>13</sup> (variação de estratégia). De acordo com o site Level Up (2017)<sup>14</sup>, os MMOGs são jogos de RPG, cujas características são criar um personagem, evoluir de nível, escolher habilidades, selecionar uma classe, selecionar itens a serem utilizados e escolher se fará parte de um clã ou se será um andarilho solitário. Cada MMO apresenta um universo próprio, com possibilidades de interação e execução de ações como realizar missões, forjar itens e armas e entrar em ambientes com monstros perigosos e muito poderosos e com tesouros. Essas características podem envolver os participantes no jogo pelos desafios apresentados durante a interface. Apresento alguns excertos da entrevista, a fim de ilustrar a importância da protagonização nos jogos e a interação entre os jogadores:

Você tá vendo um filme que você gosta, acredita na história e você tá sendo personagem ativo na narrativa (...) você tá vendo que tá alterando ou tá participando do jogo  
(Participante 4)

---

<sup>11</sup> Massive Multiplayer Online Games

<sup>12</sup> Massive Multiplayer Online Game First Person Shooter

<sup>13</sup> Massive Multiplayer Real-Time Strategy

<sup>14</sup> [levelupgames.uol.com.br/levelup/jogos-online.lhtml](http://levelupgames.uol.com.br/levelup/jogos-online.lhtml)

World of Warcraft ainda é um jogo muito grande (...) o fator humano é muito estimado dentro desse jogo, tipo você participar de uma guilda, que é um grande grupo que existe, tipo quem é o presidente, quem ajuda o presidente, como se fosse uma hierarquia mesmo... isso aproxima muito as pessoas  
(Participante 10)

Ainda que em outros contextos, o estudo de Santos (2011) investiga como ocorre a aprendizagem de inglês com jogadores brasileiros do MMORPG Tíbia, com idade média de 32 anos, e confirma esse resultado favorável à aquisição da língua inglesa por meio dos MMOGs. Nesse estudo, pode-se depreender alguns aspectos favoráveis à aprendizagem de inglês como: o aspecto lúdico motiva o jogador; a interação com a interface gráfica e elementos semióticos (textos, elementos gráficos, sons etc.) inerentes ao jogo, bem como a interação com outros jogadores de forma simultânea; a necessidade de compreender aspectos funcionais do jogo; a exposição ao insumo provido pela interface do jogo ou por outros jogadores e a negociação de sentidos; a integração das comunidades de prática por meio de fóruns, sites, chats e listas de discussão e as características facilitadoras de aprendizagem, típicas dos games.

Especificamente sobre quais jogos digitais on-line promovem a aprendizagem de inglês os participantes destacam Tíbia (45%), World of Warcraft (30%), Counter Strike (20%), League of Legends, Battlefield, Call of Duty e Black Desert (10% cada um) e Diablo, Mass Effect, Age of Dragon, Icewind Date, Baldur's Gate, Ragnarok, Bristol, Perfect World, Resident Evil, Fall Out, Final Fantasy, Skyrin e Uncharted Far Cry (5% cada).

Na tentativa de compreender as possibilidades de aprendizagem de língua inglesa por meio dos jogos on-line, os participantes revelam que as ações requeridas no decorrer do jogo por meio da compreensão e leitura da história, assim como a interação com os demais jogadores, ficaram em destaque. Outros fatores apontados pelos informantes como propícios para a aprendizagem foram os personagens em si e

os itens apresentados ao longo da história, a leitura dos NPCs<sup>15</sup>, a repetição de vocabulário e a linguagem informal. Assim, a imersão no jogo facilita a aprendizagem de maneira natural, pois a língua é somente utilizada para promover a interação, fato que pode ser observado nos excertos relatados na entrevista:

Você nunca tem intenção de aprender (inglês), simplesmente acontece. (...) o foco é o jogo, a língua é consequência  
(Participante 7)

(...) No Tíbia você tem os comandos (...) tem os itens básicos, o vocabulário você aprende ali (...) e depois começam os diálogos, porque você tem que fazer missões (...) você vai falar com o NPC que vai te dar a missão e ele fala tudo em inglês, você tem que dar um jeito de saber o que é aquilo  
(Participante 12)

Esse ambiente propício ao aprendizado do idioma parece estar de acordo com o que Wenger (1998) nomeia de *comunidades de prática*, por abarcar as três dimensões apresentadas pelos jogos: engajamento mútuo em ações comuns e negociadas, articulação entre os integrantes e repertório compartilhado, cujas ações envolvem interesses em comum.

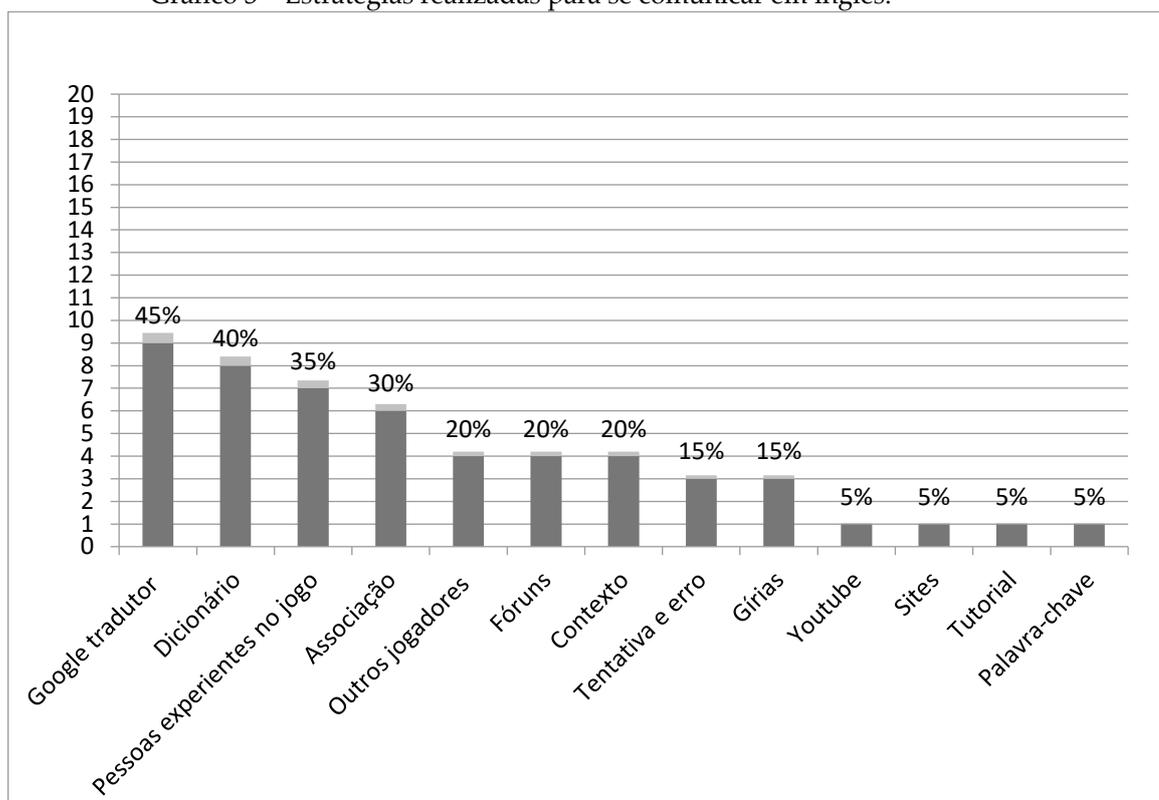
Contudo, embora a interação ocorra de maneira fluida pelo envolvimento com a história do jogo, os participantes informaram a necessidade de utilizar algumas estratégias para conseguir sucesso no jogo, como pode ser observado no Gráfico 3. A utilização dos recursos de apoio como dicionários e Google Tradutor e o contato com outros jogadores ou com outras pessoas mais experientes no jogo que possam auxiliar na interação on-line são ações destacadas pelos participantes. Além disso, a associação de palavras e a compreensão do contexto, bem como tentativas que acarretam em erros e acertos também são privilegiadas.

---

<sup>15</sup> *Non-player character*, ou seja, o personagem não jogável/manipulável. NPC é um personagem de qualquer jogo eletrônico que não pode ser controlado, mas se envolve de alguma forma no enredo de um jogo e exerce o papel de interagir com o jogador.

Essas ações realizadas parecem fazer parte das características que definem os *espaços de afinidade* proposto por Gee (2006), quais sejam, interesse comum, novatos e experientes compartilham o mesmo espaço e compartilham conhecimento, portanto, aprendem uns com os outros, o espaço do jogo pode ser transformado pelas ações e interações dos próprios jogadores e liderança porosa, ou seja, há vários líderes.

Gráfico 3 – Estratégias realizadas para se comunicar em inglês.



Fonte: elaborado pela autora.

As características dos jogos de estratégia, aventura e MMORPG impõem ao jogador possibilidades de criação de personagens, de escolhas, de tomadas de decisão com a imersão no jogo e com o envolvimento nos desafios apresentados. A imersão ocorre durante a exposição dos participantes à leitura de histórias em língua inglesa, ao vocabulário apresentado e à interação com os demais jogadores, o que favorece a aquisição da língua inglesa de forma natural, conforme a hipótese da aquisição-aprendizagem proposta por Krashen (1982). Contudo, essa exposição à língua em um

nível um pouco acima do conhecimento individual prevista pela hipótese do *input* (insumo compreensível) de Krashen pode favorecer a aprendizagem, por meio do envolvimento desse aprendiz com a narrativa dos jogos. A hipótese do filtro afetivo funciona como um bloqueio para a aquisição da língua, no entanto, no caso dos jogadores on-line, o filtro parece estar baixo, pois eles estão imersos em situação de descontração, envolvidos na interação com a história do jogo e com os participantes e motivados para avançar no jogo. Alguns excertos da entrevista exemplificam as hipóteses do insumo compreensível e do filtro afetivo:

(...) primeira coisa é interessar pelo inglês e jogar algum jogo que você precise entender a história, que você precise entender os diálogos, responder perguntas como nos RPGs pra você avançar no jogo  
(Participante 2)

(...) no jogo, quando você tá no calor do momento, às vezes só de você soltar algumas palavras as outras pessoas vão entender, porque tão focadas nisso  
(Participante 5)

Embora reconheçam que desenvolveram sobremaneira a língua inglesa, todos os respondentes afirmam que ainda precisam de aperfeiçoamento em língua inglesa, ou seja, 65% dos participantes acreditam que precisam melhorar a produção oral, 30% o conhecimento gramatical e 25% a pronúncia e a fluência. Sobretudo pela ocorrência dessas três hipóteses de aquisição da língua propostas por Krashen (1982) de forma espontânea, os informantes possivelmente remetem ao ensino tradicional da língua ao reconhecerem que alguns aspectos da língua merecem atenção e melhorias.

## 5. Considerações finais

Este estudo propôs investigar como estudantes ingressantes nos cursos superiores de Tecnologia da Informação utilizam a Internet como meio de interação e comunicação digital. Mais especificamente, o objetivo deste trabalho foi discutir

algumas possibilidades de aprendizagem de inglês no contexto informal digital, com foco nos jogos digitais. Para esse fim, investigou-se quais são os jogos digitais apreciados pelos participantes, de que maneira esses jogos promovem a aprendizagem e quais estratégias são utilizadas pelos participantes para aprender inglês. De modo geral, os resultados revelaram que os participantes deste estudo chegam na faculdade, de certa forma, com conhecimento de inglês, fato que os favorece na dispensa de algumas disciplinas durante o Teste de Nivelamento oferecido pela instituição.

Os jogos on-line de diferentes gêneros – e.g. estratégia, aventura, MMOGs e ação – promovem a aprendizagem de inglês, e estudos como o de Centenaro e Reis (2017) comprovam que é possível aprender inglês por meio dos jogos digitais de maneira interativa, desafiadora e dinâmica. Diante do cenário favorável para a aprendizagem do idioma, entendo que a compreensão do funcionamento dos jogos on-line é fundamental, bem como a compreensão de como esses jogos influenciam no processo de aprendizagem de línguas no Brasil, tanto no contexto do ensino superior e em outras circunstâncias de ensino.

Portanto, enquanto novas possibilidades de aprendizagem de língua inglesa são apresentadas a partir dos jogos on-line, muitas escolas ainda conservam as mesmas práticas de ensino realizadas há séculos, em que temos imigrantes ensinando nativos digitais (PRENSKY, 2010). As atividades propostas por professores nas escolas estão em disparidade com o que o aluno faz fora da sala de aula, principalmente nos espaços de afinidade que os jogos como MMORPGs, jogos de estratégia e de aventura, dentre outros, proporcionam.

A dissonância entre os conteúdos transmitidos no ambiente formal de educação (sala de aula) e os espaços públicos (virtuais ou presenciais) nos quais os estudantes do idioma convivem e interagem entre si é uma questão *sine qua non* suscitada por nossa pesquisa e que dialoga com os estudos de Gee (2006) e Lankshear e Knobel (2003). Gee (2015) aponta que

(...) é interessante como a aprendizagem nas escolas tendem a começar com a linguagem (fala e textos) e somente depois movem para a experiência prática. A aprendizagem informal, fora da escola geralmente move em direção contrária, começando com a experiência prática e depois para a linguagem.

Questões sobre a aprendizagem de línguas no contexto informal são apenas indicativos e não se esgotam neste artigo, portanto, requerem mais estudos em diferentes contextos.

### Referências Bibliográficas

CENTENARO, F. K.; REIS, S. C. Jogos Digitais em Sala de Aula de Língua Inglesa: investigação de uma proposta de gestão pedagógica para o ensino. **Revista Linguagem e Ensino**, v. 20, n.1, 2017.

GEE, J. P. **What video games have to teach us about learning and literacy**. New York: Palgrave/Macmillan, 2003.

\_\_\_\_\_. **Why video games are good for your soul: pleasure and learning**. Melbourne: Common Ground, 2005.

\_\_\_\_\_. **Situated Language Learning: a critique of traditional schooling**. New York: Routledge, 2006.

\_\_\_\_\_. Video Games, Learning, and "Content". In: MILLER, C. (org.). **Games: Purpose and Potential in Education**. Nova York: Springer, 2008.

\_\_\_\_\_. Bons videogames e boa aprendizagem. (Trad. Gilka Giradello) **Revista Perspectiva**, Florianópolis v. 27, n.1. 2009. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/perspectiva/article/view/2175-795X.2009v27n1p167/14515>. Acesso em 21 abril 2018.

\_\_\_\_\_. The vexed nature of language learning and teaching. In: JONES, R.; RICHARDS, J. (orgs.). **Creativity in language teaching: perspectives from research and practice**. New York: Routledge, 2015, p. 63-76.

GONSALVES, E. P. **Iniciação à pesquisa científica**. Campinas: Alínea, 2003.

HUIZINGA J. **Homo ludens**. (Trad. João Paulo Monteiro). São Paulo, 2000.

KRASHEN, S. D. **Principles and practice in second language acquisition**. London: Phoenix ELT, 1982.

LANKSHEAR, C.; KNOBEL, M. **New literacies: changing knowledge and classroom learning**. Buckingham: Open University Press, 2003.

LAVE, J.; WENGER, E. **Situated learning: legitimate peripheral participation**. New York: Cambridge University Press, 1991. <https://doi.org/10.1017/CBO9780511815355>

NOVAK, J. **Desenvolvimento de games**. São Paulo: Cengage Learning: 2010.

PAULA, G. N. de. **As práticas de jogar videogame como um novo letramento**. 2011. 143 f. Dissertação (Mestrado em Linguística Aplicada). Instituto de Estudos da Linguagem. Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2011.

PRENSKY, M. **Aprendizagem baseada em jogos digitais**. (Trad. Eric Yamagute). São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2001.

\_\_\_\_\_. **“Não me atrapalhe, mãe – eu estou aprendendo!”** Como os videogames estão preparando nossos filhos para o sucesso no século XXI – e como você pode ajudar. (Trad. Livia Bergo). São Paulo: Phorte, 2010.

SANTOS, V. R. F. **Os jogos MMORPG como auxiliares no processo de aquisição de língua inglesa**. 2011. 121 f. Dissertação Mestrado em Linguística Aplicada. Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2011.

SERRA, C. Como são, o que fazem e o que pensam os garotos de última geração? In: PRETTO, N. de L. **Tecnologia e Novas Educações**, v.1. 2005, p. 154-161.

SQUIRE, K. D. Video-game literacy. In: COIRO, J.; KNOBEL, M.; LANKSHEAR, C.; LEU, D. J. (orgs.). **Handbook of Research on New Literacies**. New York: Routledge, 2008, p. 635-669.

WENGER, E. **Communities of practice: learning, meaning, and identity**. New York: Cambridge, 1998. <https://doi.org/10.1017/CBO9780511803932>

Artigo recebido em: 30.11.2017

Artigo aprovado em: 23.05.2018