

## Jogos digitais no ensino de Língua Inglesa: uma análise do jogo *Backpacker*

Franciele Knebel Centenaro Rocha<sup>1</sup>

### RESUMO

Os jovens de hoje são “nativos digitais” (PRENSKY, 2001) nascidos em meio ao mundo de jogos e tecnologias adjacentes, os quais as utilizam para sua distração, lazer e entretenimento (MCGONICAL, 2014). Aproximar a educação nas escolas com a realidade destes alunos pode ser uma alternativa valiosa para potencializar o ensino. No entanto, utilizar jogos em sala de aula pode desafiar professores no que se refere a identificar as potencialidades da ferramenta e como essa pode ser inserida nos processos de ensino e aprendizagem. Nesse sentido, considerando o uso de jogos por parte dos alunos e, a partir da necessidade de como professora de Língua Inglesa em compreender como explorar jogos digitais no ensino de línguas, a presente pesquisa tem como objetivo investigar as características presentes em um jogo online, *Backpacker*, a partir da análise de princípios de aprendizagem propostos por Gee (2005). Para tal, durante os meses de março, abril e maio de 2016 o jogo foi jogado e analisado, atingindo o nível mais alto com a finalidade de identificar os princípios de aprendizagem que Gee (Ibidem) define como sendo princípios fundamentais para qualificar um jogo digital como boa ferramenta para o ensino, bem como, compreender como sua interface digital se apresenta/exige de seu jogador (tema, interação linguística e nível linguístico e tecnológico exigido). Os resultados da presente investigação apontam para o potencial do jogo *Backpacker* como ferramenta de aprendizagem para o ensino de Língua Inglesa.

**Palavras-chave:** Jogo digital. Ensino de Língua Inglesa. Tecnologias

### 1. Introdução

O contexto educacional atual é caracterizado por uma nova geração de alunos que já domina os parâmetros tecnológicos (BARBOSA, 2010), isto é, usa e gerencia efetivamente tecnologias digitais, tais como computadores, celulares e vídeo games. Nesse sentido, materiais didáticos, como o livro, nem sempre chamam a atenção desses jovens alunos, sendo a aprendizagem por meio desses, muitas vezes, desmotivadora.

Trabalhar com jogos digitais em sala de aula de línguas pode ser uma alternativa para potencializar os processos de ensino e aprendizagem (CENTENARO, 2016), uma vez que tecnologias emergentes atraem muito mais a atenção dos alunos de hoje. Para Peterson (2012) o uso desses jogos em sala de aula pode auxiliar o aluno na aquisição da língua alvo, pois quando o usuário imerge nos ambientes virtuais do jogo, ele realiza interações com demais

---

<sup>1</sup> Mestre em Tecnologias Educacionais em Rede

jogadores e seus personagens, o que para Lafford (2007) é uma competência importante para a aprendizagem de uma língua estrangeira.

No entanto, aos professores, advindos da geração off-line (BARBOSA, 2010), a qual é a geração nascida anteriormente à popularização dos computadores, há o desafio de saber identificar, selecionar e compreender como podem beneficiar o ensino por meio de jogos digitais. Para isso, Gee (2005) através de análise de jogos, constatou que bons jogos para o ensino possuem princípios de aprendizagens, isto é, elementos presentes nestes ambientes virtuais que auxiliam o aprendiz na aprendizagem cognitiva em sala de aula. Desta forma, o autor, em seu artigo “*Good video games and good learning*” lista 16 princípios de aprendizagem, os quais foram utilizados para analisar o jogo *Backpacker* e verificar sua potencialidade no ensino de Língua Inglesa.

Com base nisso, para se chegar aos resultados que confirmem ou neguem a potencialidade do jogo *Backpacker*, este artigo propõe-se a: a) definir o que são jogos digitais; b) discutir sobre os princípios de aprendizagem propostos por Gee (Ibidem); c) analisar o jogo online *Backpacker* com a finalidade de identificar os elementos que o jogo apresenta em sua interface digital; d) discutir os dados obtidos.

Para tanto, na primeira parte deste artigo é realizada uma reflexão sobre o que são jogos digitais; na segunda parte, é apresentado brevemente os 16 princípios de aprendizagem; mostrando logo em seguida a metodologia da pesquisa e a análise dos dados obtidos na investigação, para por fim, apresentar as considerações finais que esta pesquisa obteve.

## **2. Embasamento teórico**

Nesta seção será discutida a definição de jogos digitais em diferentes perspectivas e autores, com o objetivo de modelar suas características e auxiliar o professor a compreender como tal ferramenta se constitui. Juntamente, serão abordados os 16 princípios de aprendizagem que Gee (Ibidem) elaborou como sendo elementos que compõe os bons jogos digitais para uso em sala de aula.

### **2.1 Significado do termo jogos digitais**

Estudos recentes apontam que os jogos evoluíram e têm se tornado populares na última década (CENTENARO, 2016; MCGONICAL, 2012; APARICI, 2014; CARDOSO, 2009). A popularização do uso de jogos evidencia-se também pelo número de usuários que

Revista Tecnologias na Educação – Ano 9 – Numero/Vol.23- Dezembro2011 – [tecnologiasnaeducacao.pro.br](http://tecnologiasnaeducacao.pro.br) - [tecedu.pro.br](http://tecedu.pro.br)

vem crescendo notavelmente nos últimos anos. Segundo pesquisa realizada por McGonigal (2012), dados estatísticos apontam para a existência de 13 milhões de jogadores apenas na América do Sul, o que demonstra um grande número de adeptos.

Com base nesses dados, compreende-se a popularização dos jogos na atualidade, indicando, na perspectiva de McGonigal (2012), um possível aumento a cada ano. Diante disso, e pensando em um ensino que corrobore com o uso destas tecnologias populares, há a necessidade de o professor compreender o que é um jogo digital, para somente após inserir em sala de aula.

Huizinga (2001) aponta que a palavra jogo teve diferentes significações. Desde o jogo mais antigo<sup>2</sup> já descoberto pelo homem, o conceito de jogos tem se modificado ao longo dos anos com o surgimento de novas modalidades e categorias. Para o autor (Ibidem), jogo pode ser definido como

uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de alegria e de uma consciência de ser diferente da 'vida cotidiana' (HUIZINGA, 2001, p.33).

Desse modo, Huizinga (2001) compreende o jogo como uma atividade lúdica e o define como um fornecedor de “sentimento de alegria e de consciência de ser diferente da vida cotidiana”, pelo fato dessa atividade gerar fantasia que imita a vida real do seu usuário, fugindo da realidade do jogador e oferecendo sensações de felicidade, prazer e satisfação, os quais são encontrados principalmente em jogo digital (MCGONIGAL, 2012).

Os jogos digitais são aqueles que utilizam um suporte eletrônico, como o computador e são definidos por Schuytema (2008, p.447) como uma atividade lúdica eletrônica, pela qual seus usuários realizam a tomada de decisões e as colocam em prática em um ambiente virtual, gerando, conseqüentemente, um resultado final para seu jogador.

No entanto, para o autor toda a prática realizada dentro do jogo possui regras, as quais não podem ser ignoradas ou alteradas como geralmente acontece em jogos não digitais. As regras constituem normas estabelecidas para haver um controle sobre as ações desempenhadas dentro do mundo irreal, as quais são aceitas voluntariamente pelo participante (MCGONICAL, 2012), dentro de um determinado espaço e tempo, para alcançar um determinado fim/objetivo.

---

<sup>2</sup> Segundo McGonigal (2012, p.15), o jogo mais antigo que o homem tem conhecimento é chamado de Mancala e tem origem no Antigo Egito, sendo um jogo voltado para somas numéricas.

Em uma visão voltada para a Linguística Aplicada, Haag et al. (2005) apontam para o jogo digital como um hipergênero, por fazer uso simultâneo de multimedioses (imagens, sons, textos, vídeos) pelas quais a comunicação significativa é realizada. Para os autores, esses jogos, na perspectiva do Interacionismo Sócio-discursivo, não podem ser compreendidos como um suporte apenas, haja vista que, para os autores, há grande diferença entre esses e o jornal. Em jogo digital, os gêneros que o compõe estão todos interligados entre si, servindo para um objetivo específico que é o ato de jogar, o que não acontece com o jornal, no qual se tem múltiplos gêneros que comunicam fatos distintos.

De outro modo, em uma visão estrutural sobre jogos digitais, McGonigal (2012) aponta para quatro elementos que os fundamentam, os quais são: metas, regras, sistemas de *feedback* e a participação voluntária. A meta é o objetivo a ser alcançado pelo jogador; o sistema de *feedback* são formas de alertas que informam o quão perto seu usuário está de alcançar o desafio. Os outros dois elementos – regras e participação voluntária – são outros dois elementos comuns também encontrados nas definições propostas por Battaiola (2000). Para o autor, regras são princípios que gerenciam o ambiente em que o jogador está, as quais “impõem limitações em como os jogadores podem atingir a meta” (MCGONIGAL, 2012, p.31) e a participação voluntária do jogador refere-se à situação de aceite, consciente e voluntário de estar realizando atividades dentro de um ambiente virtual.

A partir dessas definições, é possível compreender que jogos digitais são recursos digitais capazes de corroborar nas práticas pedagógicas do professor, considerando que essas ferramentas oferecem sensações aos usuários: motivação para permanecerem no jogo; são do interesse dos jovens da atualidade; e possuem elementos que os caracterizam como hipergêneros, o que disponibiliza ao professor, uma série de elementos que podem ser explorados em sala de aula em prol do ensino e da aprendizagem.

## **2.2 Princípios de aprendizagem em jogos digitais**

De acordo com o educador James Paul Gee (2005) bons jogos digitais, capazes de potencializar a aprendizagem do aluno em sala de aula, apresentam em seu ambiente virtual 16 elementos, o que ele chama de princípios de aprendizagem. Segundo o autor, esses elementos possibilitam o aluno desenvolver seu conhecimento cognitivo a partir do momento em que os utiliza em jogo com a finalidade de completar as missões oferecidas.

Assim, como o foco deste artigo é analisar o jogo *Backpacker*, identificando quais dos 16 elementos de aprendizagem o recurso possui na sua interface digital, e para que demais

Revista Tecnologias na Educação – Ano 9 – Número/Vol.23- Dezembro2017 – [tecnologiasnaeducacao.pro.br](http://tecnologiasnaeducacao.pro.br) - [tecedu.pro.br](http://tecedu.pro.br)

professores possam utilizar estes critérios para própria análise de jogo, a seguir, na Tabela 1, é apresentado em síntese cada um dos princípios elaborados pelo autor.

Tabela 1: Síntese dos princípios de aprendizagem.

Identidade	O usuário assume uma identidade virtual no jogo, seja ela realizada por meio de um avatar personalizado pelo próprio jogador ou um avatar disponibilizado pelo jogo.
Interação	Interação que ocorre entre jogador e jogo no processo de jogar. Estas interações podem ser realizadas por meio do avatar para alcançar o objetivo, por meio de <i>feedbacks</i> na tela informando a respeito do desempenho do jogador ou por meio de <i>chats</i> entre participantes.
Risco	Toda a ação realizada em jogo pelo usuário oferece um risco que pode ser o de fracassar ou de vencer.
Produção	Capacidade que o jogador tem de modificar o mundo/cenário virtual a partir das ações realizadas em jogo.
Customização	Possibilidade que o jogador tem de customizar o ambiente do jogo para melhor atender as suas necessidades, como por exemplo, dar zoom ou adicionar e remover o som.
Agência	Capacidade que o jogador tem de escolher qual missão ou desafio deseja realizar por primeiro, sendo dele o poder de escolha.
Boa ordenação dos problemas	Os desafios propostos em jogo seguem uma ordem do mais fácil ao mais difícil. Isso capacita o jogador e o avatar ao longo dos desafios para que atinja e conclua o nível mais difícil.
Desafio e consolidação	Capacidade de o jogo oferecer desafios atingíveis, que quando alcançados, geram novas missões e novas habilidades e conhecimentos a serem aprendidos.
Na hora certa	<i>Feedbacks</i> aparecem no momento certo para o jogador. Eles são importantes para que o usuário saiba em tempo real como está o seu desempenho dentro do ambiente virtual, dando tempo para que o usuário reaja.
Sentidos contextualizados	Os desafios encontrados são contextualizados com os <i>feedbacks</i> , ações e cenário virtual.
Frustração prazerosa	O jogo disponibiliza ao usuário a capacidade de o jogador ao fracassar em um desafio poder recomeçar novamente do mesmo ponto ou nível que fracassou, dando ainda, uma sensação de prazer.
Pensamento sistemático	Os desafios apresentam ao jogador habilidades e ações interligadas entre si, para que o usuário possa utilizá-las a fim de alcançar o objetivo.
Explorar, pensar lateralmente, repensar os objetivos	Possibilidade de o jogador explorar as possibilidades de ação antes de tomar decisões, refletindo e repensando os objetivos para, após isso, agir com precisão.
Ferramentas inteligentes	Habilidades que avatares possuem em jogo ou ferramentas disponibilizadas no cenário virtual, que podem ser emprestadas ao jogador para que as utilize e seja capaz de completar o desafio.

Equipes transfuncionais	Disposição de jogar com mais de um jogador, como por exemplo, a modalidade multi-usuário.
Performance anterior a competência	Os desafios solicitados em jogo seguem uma ordem necessária para que quando o jogador for solicitado a realizar determinada ação, o mesmo já tenha a habilidade e seja capaz de fazê-lo.

Fonte: Adaptado pela autora a partir de Gee (2005).

Esses princípios foram elaborados a partir da análise do autor sobre jogos, em que após jogá-los constatou que jogadores permaneciam motivados a jogar mesmo se as missões e desafios, apresentados no ambiente virtual, fossem longos de duração, difíceis e complexos. Com isso, Gee (2005) percebeu que jogos possuem elementos que fazem com que o usuário jogue o jogo, da mesma forma que estimula a aprendizagem de seus usuários.

Em seu artigo “*Good video games and good learning*”, o autor acredita que o fator que mantém o jogador jogando, respeitando suas regras e realizando os objetivos propostos é devido o jogo oferecer “desafio e aprendizagem”. Assim, nada é tão fácil para ser ignorado e nada é tão difícil que não possa ser alcançado. A partir disso, compreende-se a importância que a motivação gerada por estes dois fatores faz com que o jogador encare os obstáculos utilizando os elementos em jogo até aprender a vencê-los.

Com foco nestes princípios de aprendizagem, que são elementos que caracterizam os bons jogos para educação, o ensino de línguas pode ser potencializado. No entanto, é preciso compreender que o professor desempenha papel significativo quanto à inserção dessas ferramentas em sala de aula. É do educador a responsabilidade em saber escolher e avaliar se o jogo possui potencial para alavancar os processos de ensino e aprendizagem, pois somente assim, o ensino se torna condizente tanto com a realidade dos jovens alunos, que são nativos digitais (PRENSKY, 2001), quanto com a perspectiva de sala de aula que o professor deseja atingir.

### 3. Metodologia

#### 3.1 Critérios para a seleção do jogo

Ao realizar a investigação sobre o uso de jogos digitais em sala de aula de Língua Inglesa, foi delimitada a escolha do jogo segundo alguns critérios, os quais foram: a) jogo online/digital; b) ser em Língua Inglesa; e c) ser gratuito. Com isso, no início do ano de 2016 foi realizada pesquisa aleatória na *Web*, em busca de um jogo que se enquadrasse nos critérios

estabelecidos. A partir dessa investigação, foi selecionado o jogo *Backpacker*<sup>3</sup> para, então, ser analisado o seu potencial para o ensino.

### 3.2 Contexto da investigação da pesquisa

Para realizar a análise do jogo *Backpacker*, nos meses de março, abril e maio de 2016 foi jogado um total de dez horas de jogo, percorrendo todos os níveis propostos pelo recurso digital, e a cada etapa finalizada foram analisados e identificados os princípios de aprendizagem.

### 4. Análise segundo princípios de aprendizagem

Durante a análise do jogo, as 13 fases disponíveis foram jogadas, utilizando todos os recursos que a ferramenta disponha ao jogador. A partir disso, foi possível identificar quais dos 16 princípios elaborados por Gee (2005) o jogo apresenta em seu ambiente virtual. Desta forma, primeiramente a análise compreendeu em explorar o recurso e sua interface, compreendendo o tema abordado, como que a interação linguística é realizada e qual nível linguístico e tecnológico são exigidos do usuário, para após aprofundar-se nos princípios definidos por Gee (Ibidem).

Deste modo, o jogo *Backpacker*, mochileiro em Português, é um jogo online elaborado pela empresa *Backpacker* com o objetivo de promover a aprendizagem de línguas em ambiente online. O *site* disponibiliza diferentes jogos que unem a educação, o entretenimento e tecnologia em uma única ferramenta. O jogo *Backpacker* se encontra ainda em fase de testes, vindo a ser oferecido inicialmente apenas no idioma Inglês. Portanto, ao ser desenvolvido nesse idioma, o seu objetivo principal é o ensino de Inglês básico e oferece ao jogador a capacidade de “compreender expressões mais frequentes relacionadas às áreas de maior relevância no cotidiano, como trocar informações pessoais, fazer compras e se locomover” (BACKPACKER, 2016)<sup>4</sup>, permitindo, também, que o seu usuário descreva “seus gostos e preferências, o ambiente, ou áreas de interesse mais comuns” (Ibidem).

A narrativa do jogo parte das experiências vividas em viagens pelo mundo, em que o jogador ganha a identidade de um mochileiro, o qual é customizado pelo próprio usuário (cor de pele, cabelo, mochila, estilo de roupa e calçado) no início do jogo. Nesse ambiente, o

---

<sup>3</sup> <https://www.backpacker.com.br/home>

<sup>4</sup> <https://www.backpacker.com.br/faq>. Acesso em 15 de abril de 2017.

jogador viaja rumo à Nova Iorque, Estados Unidos, à procura de trabalho, novos amigos e experiências. Assim, nessa jornada, o usuário interage por meio de situações comunicativas estabelecidas com demais personagens (jogadores e personagens do jogo) e com o meio virtual ao longo dos níveis, o que demanda do usuário letramento digital para que essas ações ocorram. O jogador também é convidado a concluir os desafios que incluem desde diálogos na sala de imigração do aeroporto, até, inclusive, realizar entrevistas para obter empregos em restaurantes.

Quanto ao que se refere aos princípios definidos por Gee (2005), ao ser analisado, o jogo *Backpacker*, apresentou em sua interface a grande maioria dos princípios de aprendizagem. Para ilustrar quais dos elementos foram identificados no recurso, na Tabela 2 são apresentados os 16 princípios e quais desses foram encontrados na plataforma virtual.

Tabela 2: Resumo da análise do jogo *Backpacker*.

Identidade	Sim
Interação	Sim
Risco	Sim
Produção	Não
Customização	Sim
Agência	Sim
Boa ordenação dos problemas	Sim
Desafio e consolidação	Sim
Na hora certa	Sim
Sentidos contextualizados	Sim
Frustração prazerosa	Sim
Pensamento sistemático	Sim
Explorar, pensar lateralmente, repensar os objetivos	Sim
Ferramentas inteligentes	Sim
Equipes transfuncionais	Não
Performance anterior a competência	Sim

Fonte: Produção da autora.

A partir da análise ficou evidente que o jogo apresenta a “identidade”, caracterizada pelo uso de um avatar “customizado” pelo jogador, por meio do qual o jogador “interage” com o meio virtual realizando desafios que podem resultar tanto a sua vitória quanto o seu fracasso (risco). No entanto, mesmo o jogador fracassando na missão, o jogo oferece o que Gee (2005) define de “frustração prazerosa”, que é a capacidade de tentar novamente até conseguir atingir o seu objetivo.

De mesma forma, no jogo *Backpacker*, ao usuário é dado o poder de “agenciar” qual missão realizará por primeiro, o que gera o “pensamento sistemático”, em que um desafio leva o jogador a outro com capacidade de “explorar, pensar lateralmente e repensar os seus



objetivos” para então agir em prol da conquista. Além disso, os níveis possuem “boa ordenação”, pois esses conduzem o usuário a enfrentar os desafios mais fáceis nos níveis iniciais, habilitando assim, o jogador a encarar os desafios mais difíceis posteriormente. Todos esses elementos estão engajados, compondo um “sentido contextualizado” que traz *feedbacks* “na hora certa”, assuntos relacionados com o cenário e diálogos previamente aprendidos (performance anterior a competência), seja por meio de “ferramentas inteligentes”, como é o caso do auxílio de um tradutor ou das ações em desafios possíveis de serem concluídos (desafio e consolidação).

Assim sendo, por meio da análise do jogo *Backpacker*, foi possível identificar 14 dos 16 princípios de aprendizagem, o que, segundo Gee (Ibidem) são princípios fundamentais para caracterizar um bom jogo. Desta forma, compreendeu-se o potencial da ferramenta para uso nas práticas pedagógicas, ao mesmo tempo em que viabilizou reconhecer como sua interface se apresenta, seu sistema de *feedbacks*, ordem dos desafios, interação com o ambiente virtual e demais avatares, nível linguístico e habilidade de letramento digital exigido do usuário, além dos assuntos e as interações linguísticas possíveis de serem explorados em atividades complementares durante as aplicações em sala de aula.

## 5. Considerações finais

Com base na presente investigação, é reconhecido que o jogo *Backpacker* é uma ferramenta online que pode ser utilizada para potencializar os processos de ensino e aprendizagem de Língua Inglesa, promovendo assim, a prática da língua bem como a inserção de outros assuntos do cotidiano do aluno, tal como o assunto viagens, foco principal do jogo, o que torna as aulas mais dinâmicas e interativas tanto entre os alunos quanto alunos e professor.

Pode-se também perceber que embora o jogo apresente a maioria dos princípios, o fato de apenas expor o aluno ao jogo não o fará praticar todas as habilidades linguísticas, considerando que o ambiente virtual solicita apenas a compreensão e produção escrita. Desta forma, há a necessidade de elaborar atividades complementares que explorem devidamente as habilidades que o jogo não oferece ao jogador, como é o caso da compreensão e produção oral, ou ainda, a prática de outros vocabulários que se inserem no contexto do recurso digital, obtendo desta maneira um ensino contextualizado.

Nesse sentido, cabe ressaltar que durante a análise foi possível verificar a necessidade de o professor fazer uso da ferramenta anterior à sua aplicação em sala de aula, pois assim

Revista Tecnologias na Educação – Ano 9 – Número/Vol.23- Dezembro2017 – [tecnologiasnaeducacao.pro.br](http://tecnologiasnaeducacao.pro.br) - [tecedu.pro.br](http://tecedu.pro.br)

estará digitalmente letrado para quando, em sala de aula, solicitado auxiliar o seu aluno a atingir as missões nos níveis propostos.

Com isso, fica evidente que um bom planejamento por parte do professor de línguas, antes de inserir jogos digitais em contexto educacional, pode fazer grande diferença haja vista que eles podem ser utilizados em sala de aula para promover a aprendizagem (CENTENARO; REIS, 2017), porém, é papel do professor promover o ensino, o que para tal é necessário que realize a seleção do jogo, a análise do contexto e dos princípios de aprendizagem que o mesmo apresenta.

## 6. Referências

APARICI, R. **Educomunicação: para além do 2.0**. São Paulo: Paulinas, 2014.

BARBOSA, Enio R. O jogo na educação: como o videogame pode servir na construção do conhecimento. **Ciências e Cultura**, vol.62, no.3, São Paulo, 2010. Disponível em: <[http://cienciaecultura.bvs.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0009-67252010000300025](http://cienciaecultura.bvs.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0009-67252010000300025)>. Acesso em: 30 set. 2016.

BATTAIOLA, A. Jogos por computador: histórico, relevância tecnológica e mercadológica, tendências e técnicas de implementação. **Anais do XIX Jornada de Atualização em Informática**, 2000. p. 83–122.

CARDOSO, A. C. Edutainment: uma Revisão de Conceitos e Definições. **Educomunicação**, 2009. Disponível em: <[http://www.latec.ufrj.br/educaonline/index.php?option=com\\_content&view=article&id=179:edutainment-uma-revisao-de-conceitos-e-definicoes&catid=41:artigos-tecnicos&Itemid=58](http://www.latec.ufrj.br/educaonline/index.php?option=com_content&view=article&id=179:edutainment-uma-revisao-de-conceitos-e-definicoes&catid=41:artigos-tecnicos&Itemid=58)> Acesso em: 20 out. 2016.

CENTENARO, Franciele K. Investigação de uma abordagem pedagógica para o ensino de língua inglesa por meio de jogos digitais. Dissertação (Mestrado em Tecnologias Educacionais em Rede) - Universidade Federal de Santa Maria, 2016.

\_\_\_\_\_; REIS, Susana C. Jogos Digitais em Sala de Aula de Língua Inglesa: investigação de uma proposta de gestão pedagógica para o ensino. **Revista Linguagem & Ensino**, v. 20, n. 1, 2017.

GEE, James P. **Good video games and good learning**. PHI KAPPA PHI FORUM, v. 85, n.2, 2005.

HAAG, C.; FRAGA, D.; SILVA, L.; LACERDA, G.O jogo digital como um “hipergênero”. **Revista Eletrônica de Divulgação Científica em Língua Portuguesa, Linguística e Literatura**, n. 3, 2005. Disponível em: <<http://www.letramagna.com/CassianoRHaag.pdf>>. Acesso em: 11 ago. 2016.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens**: o jogo como elemento de cultura. São Paulo, Editora Perspectiva, 2001.

LAFFORD, B. A. Second language acquisition reconceptualized? the impact of Firth and Wagner (1997). **The Modern Language Journal**, 2007. p.735- 756.

MCGONICAL, J. **A realidade em jogo**: por que os games nos tornam melhores e como eles podem mudar o mundo. Rio de Janeiro: BestSeller, 2012.

PETERSON, M. Learner interaction in a massively multiplayer online role playing game (MMORPG): A sociocultural discourse analysis. **ReCALL**, Volume 24, 2012. p. 361 – 380.

PRENSKY, M. **Digital Natives, Digital Immigrants**. MCB University Press, 2001.

SCHUYTEMA, P. **Design de games**: uma abordagem prática. São Paulo: Cengage Learning, 2008.

**Recebido em Outubro 2017**  
**Aprovado em Novembro 2017**