

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO PAMPA**

**NATHÁLIA PERALTA REIS**

**LEARNING ENGLISH WITH GAMES: UMA ANÁLISE NARRATIVA SOBRE O USO  
DE JOGOS PARA A APRENDIZAGEM DA LÍNGUA INGLESA**

**BAGÉ  
2025**

**NATHÁLIA PERALTA REIS**

**LEARNING ENGLISH WITH GAMES: UMA ANÁLISE NARRATIVA SOBRE O USO  
DE JOGOS PARA A APRENDIZAGEM DA LÍNGUA INGLESA**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Letras Línguas Adicionais - Inglês e Espanhol e Suas Respectivas Literaturas da Universidade Federal do Pampa, como requisito parcial para obtenção do Título de Licenciada em Letras - Línguas Adicionais.

Orientadora: Dra. Clara Zeni Camargo Dornelles

Orientanda: Nathália Peralta Reis

**BAGÉ**

**2025**

Ficha catalográfica elaborada automaticamente com os dados fornecidos  
pelo(a) autor(a) através do Módulo de Biblioteca do  
Sistema GURI (Gestão Unificada de Recursos Institucionais) .

R3751 Reis, Nathália Perelta

Learning English With Games: Uma Análise Narrativa Sobre o  
Uso de Jogos Para a Aprendizagem da Língua Inglesa / Nathália  
Perelta Reis.

44 p.

Trabalho de Conclusão de Curso(Graduação)-- Universidade  
Federal do Pampa, LETRAS - LÍNGUAS ADICIONAIS INGLÊS, ESPANHOL  
E RESPECTIVAS LITERATURAS, 2025.

"Orientação: Clara Zeni Camargo Dornelles".

1. Aprendizagem de línguas. 2. jogos digitais. 3. língua  
Inglesa. 4. autonomia. 5. pesquisa narrativa. I. Título.

**NATHÁLIA PERALTA REIS**

**LEARNING ENGLISH WITH GAMES: UMA ANÁLISE NARRATIVA SOBRE A  
APRENDIZAGEM DA LÍNGUA INGLESA ATRAVÉS DE JOGOS**

Trabalho de Conclusão de Curso da  
Universidade Federal do Pampa, como  
requisito parcial para obtenção do  
Título de Licenciada em Letras -  
Línguas Adicionais (Inglês e  
Espanhol) e respectivas literaturas.

TCC defendido e aprovado em: 17 de novembro de 2025.

Banca examinadora:

Profa. Dra. Clara Zeni Camargo Dornelles

Orientadora  
(Unipampa)

Profa. Dra. Gabriela Bohlmann Duarte

(UFPel)

Profa. Dra. Valesca Brasil Irala

(Unipampa)



Assinado eletronicamente por **CLARA ZENI CAMARGO DORNELLES, PROFESSOR DO MAGISTERIO SUPERIOR**, em 17/11/2025, às 17:47, conforme horário oficial de Brasília, de acordo com as normativas legais aplicáveis.



Assinado eletronicamente por **VALESCA BRASIL IRALA, PROFESSOR DO MAGISTERIO SUPERIOR**, em 17/11/2025, às 17:49, conforme horário oficial de Brasília, de acordo com as normativas legais aplicáveis.



Assinado eletronicamente por **GABRIELA BOHLMANN DUARTE, Usuário Externo**, em 17/11/2025, às 17:49, conforme horário oficial de Brasília, de acordo com as normativas legais aplicáveis.



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site [https://sei.unipampa.edu.br/sei/controlador\\_externo.php?acao=documento\\_conferir&id\\_orgao\\_acesso\\_externo=0](https://sei.unipampa.edu.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0), informando o código verificador **1890840** e o código CRC **D2C2E7D1**.

*Dedico este trabalho à memória de minha avó, que mesmo que não tenha me visto concluir o ensino fundamental, mesmo não estando mais entre nós, me deu forças para enfrentar esta vida universitária.*

## AGRADECIMENTOS

Como podemos definir a ação de “Agradecer”? Claro que muitas pessoas pensam que agradecer é apenas dizer “Obrigada por isso” e “Obrigada por aquilo”, creio que no final, todos acabam agradecendo da mesma forma e desta vez, eu não serei diferente. Mas também, se olharmos para o nosso passado, percebemos que nunca andamos sozinhos, sempre teve alguém para segurar nossa mão e dizer que está tudo bem e que não estamos sozinhos, que não devemos desistir, que vamos enfrentar todos os obstáculos juntos. E é isso que eu quero fazer neste momento.

À minha família, que foi o meu maior suporte, minha rede de apoio, sempre me incentivando a continuar e nunca desistir, eu expresso a minha total gratidão a todos que estiveram comigo nesta longa caminhada.

Aos meus amigos e minhas eternas colegas de sala de aula, eu sou eternamente grata por todos os momentos vividos durante toda esta trajetória acadêmica, se não fosse nossos momentos de lazer e diversão, acredito que não estaríamos firmes como agora, foram 4 anos de muito aprendizado e eu espero poder encontrá-las futuramente pela vida.

Às minhas professoras da graduação, fica o meu imenso carinho e admiração, pois sem as dicas, conselhos e conversas, eu não estaria aqui agora nesta última etapa acadêmica, à todos os Coffee break que tivemos, ficaram em lembrança as risadas e momentos juntas, espero em um futuro próximo, encontrá-las como colegas de trabalho e de instituição.

E por fim e não menos importante, à minha orientadora Dr<sup>a</sup> Clara Dornelles, foram muitas reuniões, muitos debates, muitas mudanças em parágrafos, foram tantos momentos que no fundo eu não teria palavras para descrever o quão incrível a senhora é. Foram tantos projetos juntas, sessões do Cineclube, idas às escolas pelo Junipampa e no fundo eu só tenho a agradecer, por todo esse companheirismo, por ter pego na minha mão e dito que isso daria certo, que não sairia do meu lado, e de fato não saiu. Eu sou extremamente grata à tudo o que você já fez por mim, tantas orientações e tantas dicas, sei que estive em excelentes mãos e não falo isso da boca pra fora, prof Clara, obrigada por tudo.

## LISTA DE TABELAS

<b>1- Figura 1 - Jogos e elementos citados pelo participante Leah .....</b>	<b>27</b>
<b>2- Figura 2 - Jogos e elementos citados pelo participante Seraphine .....</b>	<b>32</b>
<b>3 -Figura 3 - Jogos e elementos citados pelo participante Krates .....</b>	<b>34</b>

## **LISTA DE SIGLAS**

CLT - Abordagem Comunicativa

FPS - Tiro em primeira pessoa

GTA - Grand Theft Auto

RPG - Role-playing game

TBLT - Aprendizagem Baseada em Tarefas

## RESUMO

Este trabalho investiga como os jogos digitais podem contribuir para a aprendizagem da língua inglesa, por meio de uma análise narrativa baseada em experiências pessoais e de outros graduando do curso de Letras - Línguas Adicionais (Inglês e Espanhol e Suas Respectivas Literaturas) da Universidade Federal do Pampa (UNIPAMPA). A pesquisa, de natureza qualitativa, utilizou entrevistas narrativas com três estudantes que relataram ter aprendido inglês através de videogames. As narrativas revelam que os jogos proporcionam um ambiente de imersão linguística, promovendo a aprendizagem de forma autônoma, prazerosa e contextualizada. O estudo evidencia que a interação com os jogos estimula o desenvolvimento do vocabulário, da compreensão auditiva e da leitura, além de favorecer reflexões críticas e interculturais sobre a língua e a cultura inglesa. Conclui-se que os jogos digitais, além de instrumentos de lazer, configuram-se como espaços significativos de aprendizagem e formação linguística, possibilitando novas perspectivas para o ensino de línguas adicionais.

Palavras-chave: Aprendizagem de línguas; jogos digitais; língua Inglesa; autonomia; pesquisa narrativa.

## **ABSTRACT**

This study investigates how digital games can contribute to English language learning through a narrative analysis based on personal experiences and those of other students from the Letras - Línguas Adicionais (Inglês e Espanhol e Suas Respectivas Literaturas) program at the Federal University of Pampa (UNIPAMPA). This qualitative research used narrative interviews with three participants who reported learning English through videogames. The narratives reveal that games provide a space for linguistic immersion, promoting autonomous, enjoyable, and contextualized learning. The study shows that interaction with games helps develop vocabulary, listening, and reading skills while also fostering critical and intercultural reflections about language and culture. It concludes that digital games, beyond being a form of entertainment, serve as meaningful tools for language learning and linguistic development, offering new perspectives for additional language teaching.

Keywords: Language learning; digital games; english language; autonomy; narrative research.

## SUMÁRIO

**RESUMO**

**ABSTRACT**

**SUMÁRIO**

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO E JUSTIFICATIVA .....</b>	<b>12</b>
1.1	Objetivo geral .....	14
1.2	Objetivos específicos .....	14
<b>2</b>	<b>REFERENCIAL TEÓRICO .....</b>	<b>17</b>
2.1	Contando histórias pessoais.....	17
2.2	Aprendizagem de línguas adicionais com videogames .....	17
2.3	Características gerais dos jogos de videogames .....	19
2.3.1	Tipos de jogos de videogame <sup>1</sup> e a aprendizagem de línguas.....	20
<b>3</b>	<b>METODOLOGIA .....</b>	<b>22</b>
3.1	Contexto de investigação e participantes .....	22
3.2	Procedimentos para geração e análise de dados.....	23
<b>4</b>	<b>ANALISE DE DADOS .....</b>	<b>26</b>
<b>5</b>	<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS .....</b>	<b>38</b>
	<b>REFERÊNCIAS .....</b>	<b>42</b>

---

<sup>1</sup> Nem todos os jogos apresentados nesta seção, são jogos de videogame, muitos podem ser para computadores, mas também podem ser para ambas plataformas, tanto computador e videogame.

## INTRODUÇÃO

A história começa lá quando eu tinha apenas 11 anos, muito jovem e já “ligada” ao mundo do videogame e dos jogos de computador. Mas o mais inquietante é que não eram jogos em português, eram jogos totalmente em inglês e eu, uma mera criança, já estava tendo contato com uma língua adicional. Muito jovem e muito ingênua, nunca me importei com o fato de ser em inglês, afinal eu só queria jogar meu jogo e me divertir. Mas ao longo dos anos fui percebendo que aquela língua já estava ficando um pouco mais fácil; os diálogos dos jogos já estavam mais compreensíveis, e vi ali uma alternativa de uma aprendizagem por mim mesma, pois era nesse contexto que eu tinha o contato com a língua<sup>2</sup>. Essa experiência pessoal não significa que somente crianças ou jovens<sup>3</sup> aprendem com jogos, mas sim que este foi o meu ponto de partida, e por isso influenciou o recorte desta pesquisa.

O presente trabalho teve como objetivo compreender como os jovens aprendem uma língua nova a partir de jogos. Para isso, realizei uma pesquisa narrativa (Clandinin; Connelly, 2015) buscando conhecer histórias pessoais de aprendizagem de inglês com jogos, integrando a minha experiência à de outras pessoas. Os jogos de videogame, além de trazer o lazer para os jovens, podem trazer conhecimentos de uma nova língua, de forma indireta ou direta. Um jogo de videogame ou um jogo de computador nos trazem uma língua nova, no caso desta pesquisa o inglês<sup>4</sup>, o qual está presente na maioria dos jogos atuais e antigos, tanto no áudio quanto em suas legendas, que, ao longo do tempo, foram se atualizando para se adaptar ao jeito que o jovem gostaria de jogar.

Há jogos em que os jovens podem trocar de áudio e legenda no decorrer do jogo. Um exemplo disto é o *Resident Evil 4: Remake*<sup>5</sup>. Ele nos permite trocar o áudio

---

<sup>2</sup> Escutava músicas em inglês desde nova, ou seja, já tinha um pequeno contato com a língua.

<sup>3</sup> Nesta pesquisa, busquei trabalhar com o termo “jovem”, pois além de motivos de idade (os alunos abordados nesta pesquisa têm idades entre 22 a 25 anos), o termo faz uma conexão com a minha própria experiência aprendendo inglês jogando enquanto ainda era muito jovem. Também esclareço que o uso do termo não implica que pessoas adultas ou mais velhas não aprendam com jogos, mas apenas que este foi o grupo participante disponível e o recorte estabelecido para a investigação. Além disso, conforme Costa (2023), o número de jogadores jovens é mais amplo do que os de outras idades.

<sup>4</sup> Aqui deixo claro que, embora o campo do curso seja Línguas Adicionais, esta pesquisa tem foco específico no inglês, pois é a língua presente na maior parte dos jogos citados pelos participantes.

<sup>5</sup> Jogo original de história japonesa, criado pelo Shinji Mikami, tendo seu nome em japonês como *BIOHAZARD*, desenvolvido pela empresa japonesa *CAPCOM*.

do jogo junto a suas legendas, que podem variar do português ao inglês, espanhol, japonês etc. Muitos tendem a jogar com o jogo 100% na língua portuguesa, mas muitos jovens, como é o meu caso, gostam de jogar 100% no inglês. Se o jogador quiser mudar para algum outro idioma, ele pode fazer isso sem se prejudicar durante a gameplay.

Jogar videogame é uma oportunidade de aprender, entender e (com alguns casos) poder falar a língua alvo, por meio de jogos de *FPS*<sup>6</sup> (Tiro em primeira pessoa), jogos de mundo aberto<sup>7</sup> como *GTA (Grand Theft Auto)* ou até mesmo jogos de *RPG*<sup>8</sup> (Role-playing game). Todos têm a presença forte de uma língua, sendo ela inglesa ou não, tendo em vista que jogos de mundo aberto, ou até mesmo FPS, têm ganhado espaço nos consoles físicos e computadores portáteis. Muitos tendem a escolher a plataforma console por ser mais barato do que computadores.

A relação entre jogos digitais e aprendizagem de línguas adicionais tem despertado crescente interesse em contextos educacionais, sobretudo pela capacidade desses recursos de integrar elementos lúdicos a experiências significativas de uso da língua (Guedes, 2014). Este trabalho é motivado por uma experiência pessoal com jogos em inglês desde a infância, que, embora inicialmente voltada ao entretenimento, contribuiu para um aprendizado espontâneo do idioma. Essa vivência me fez refletir sobre o seguinte aspecto: *será que outras pessoas também aprenderam inglês por meio de jogos digitais?*

Quando criança, eu já tinha contato com jogos de videogame e até mesmo jogos de computador, todos me ajudando indiretamente a aprender a língua inglesa. Devido a essa experiência, hoje posso ter conversas e entender bem essa língua, além de poder ver filmes sem legenda quando sua língua original é o inglês, e muitas vezes ouvir músicas e conseguir compreender o que a letra está dizendo e não precisar traduzir toda música que gostar; e, principalmente, poder jogar sem problema nenhum, pois já tive o conhecimento da língua através dos jogos<sup>9</sup>.

Jogos como FPS foram os mais presentes durante minha infância. Acredito

---

<sup>6</sup> Jogos de FPS (First-Person Shooters, em inglês) são jogos em que a visão do personagem é em primeira pessoa e a mesma do jogador, para maior imersão.

<sup>7</sup> Jogos de mundo aberto (Open World, em inglês) é um conceito de design nos jogos eletrônicos em que um jogador pode se mover livremente num mundo aberto e é dada liberdade na escolha de como ou quando realizar os objetivos.

<sup>8</sup> Jogos de RPG (Role-playing game, em inglês) são um tipo de jogo em que os jogadores assumem papéis de personagens e criam narrativas colaborativamente.

<sup>9</sup> Nessa mesma linha de raciocínio, Guedes (2014) evidencia que a competência linguística adquirida por jogadores em jogos digitais são ampliadas e mobilizadas em outros contextos comunicativos.

que eles foram a chave para meu conhecimento sobre a língua inglesa, e, quando pude ter a oportunidade de jogar jogos de mundo aberto como *GTA*<sup>10</sup>, foi aumentando meu conhecimento sobre a língua. Neste modelo de jogos, há muitos diálogos, várias dicas sobre o jogo em inglês e isso aumenta o contato dos jogadores com a língua, traz aspectos linguísticos sobre os quais nunca tivemos noção, mas, quando notamos que esses aspectos começam a fazer sentido, tudo fica mais claro e podemos compreender melhor a língua.

Desde a infância, estive exposta a jogos, músicas, filmes e séries em inglês, e creio que essa vivência tenha sido fundamental para minha aprendizagem do idioma de maneira indireta. Pesquisas ressaltam que a imersão em materiais autênticos pode facilitar a aquisição de uma segunda língua de forma intuitiva e menos formal. O estudo de Santos e Costa (2020), por exemplo, intitulado *Do Start ao Game Over: Analisando Narrativas de Aprendizagem de Inglês com Jogos Eletrônicos*, apoia essa visão, evidenciando que os jogos eletrônicos não apenas oferecem um ambiente rico em vocabulário, mas também promovem a autonomia do estudante. No meu caso, a interação com esses recursos me proporcionou um vocabulário adequado para consumir conteúdos em inglês sem a necessidade de legendas.

Com base nessa indagação, o presente estudo tem como objetivo compreender como os jogos podem atuar como ferramenta para a aprendizagem da língua inglesa. Especificamente, buscou-se responder a presente pergunta da pesquisa: Se e como os graduandos do curso de Letras Línguas Adicionais (Inglês e Espanhol) e suas Respectivas Literaturas aprendem Inglês com jogos de videogame? Para responder a essa pergunta, estabelecemos como objetivo geral: compreender como graduandos do curso de Letras Línguas Adicionais aprenderam inglês com jogos de videogame. Os objetivos específicos foram: (a) investigar experiências pessoais e coletivas de graduandos do curso de Letras - Línguas Adicionais (Inglês e Espanhol) e suas Respectivas Literaturas sobre a aprendizagem de inglês com videogames; (b) analisar os principais elementos que contribuíram para o desenvolvimento linguístico dos aprendizes; (c) problematizar as percepções dos aprendizes sobre o processo de aprendizagem, a partir de aspectos comuns entre os entrevistados, que mostraram como os jogos ajudaram ou dificultaram a

---

<sup>10</sup> *Grand Theft Auto (GTA)*, maior jogo de mundo aberto, desenvolvido pela *Rockstar Games*. Tendo *GTA: San Andreas* e *GTA V* como os jogos mais vendidos e conhecidos da *Rockstar Games*.

aprendizagem do inglês.

A relevância deste estudo reside na possibilidade de ampliar as discussões sobre metodologias no ensino de línguas, considerando as práticas sociais digitais nas quais os estudantes já estão inseridos. Temos como exemplos de metodologias já conhecidas a gamificação e o design de jogos. A gamificação consiste na aplicação de mecânicas, dinâmicas e elementos típicos dos jogos (como pontos, rankings, desafios e recompensas) em contextos não lúdicos, com o objetivo de motivar, engajar e tornar as atividades mais interativas e significativas (Deterding *et al.*, 2011). Já o design de jogos, foca na criação ou adaptação de jogos com fins pedagógicos, possibilitando que os alunos aprendam de forma ativa, criativa e colaborativa, por meio da resolução de problemas e da construção de conhecimento durante o próprio processo de jogo (Gee, 2003). Este trabalho não visou desenvolver uma proposta de ensino, mas traz reflexões que podem colaborar para a elaboração de propostas futuras.

Jogos digitais, amplamente utilizados por jovens (Costa, 2023), oferecem um ambiente de imersão linguística e de contato com material autêntico, características valorizadas por abordagens contemporâneas de ensino, como a Abordagem Comunicativa (CLT) e a Aprendizagem Baseada em Tarefas (TBLT). Assim, compreender como essas experiências contribuem para a aprendizagem pode fornecer subsídios para a formação docente e para a elaboração de práticas pedagógicas mais significativas e motivadoras. Além disso, este tema pode trazer aspectos importantes para a criação de materiais didáticos para professores em curso de licenciatura em Língua Inglesa, em diálogo com as perspectivas de ensino de línguas adicionais anteriormente citadas.

Para explicar meu ponto de vista, e refletir sobre o ponto de vista alheio, trago histórias de outras pessoas que participaram desta pesquisa. Para alcançar os objetivos, realizei uma pesquisa narrativa (Clandinin; Connelly, 2015).

Compreendendo o videogame como um meio de aprendizado cultural e linguístico, os jovens têm a capacidade de aprimorar competências na língua-alvo de forma independente e intuitiva. Portanto, este estudo procura inspirar uma nova perspectiva sobre o potencial educativo dos videogames, expandindo as oportunidades de aprendizado além do ambiente escolar e promovendo a utilização de ferramentas com as quais os estudantes já estão habituados e entusiasmados.

Além disso, ao investigar relatos de aprendizes que interagem com jogos em língua inglesa, este trabalho busca compreender não apenas os resultados da exposição ao idioma, mas também os processos envolvidos, as estratégias adotadas e os desafios enfrentados. Dessa forma, este estudo não se limita a analisar a aquisição lexical ou gramatical, mas considera as dimensões afetivas e motivacionais que permeiam a aprendizagem em contextos não formais.

A seguir, apresenta-se o referencial teórico, abordando a pesquisa narrativa como abordagem metodológica, a relação entre jogos digitais e aprendizagem de línguas adicionais, bem como as características gerais dos jogos que favorecem o desenvolvimento linguístico. Em seguida, descrevem-se os procedimentos metodológicos, a análise dos dados obtidos e, por fim, as considerações finais.

## **2. REFERENCIAL TEÓRICO**

### **2.1 Contando histórias pessoais**

A pesquisa narrativa, conforme Clandinin e Connelly (2015), compreende as experiências humanas como narrativas que estruturam a forma como indivíduos interpretam e atribuem significado às suas vivências. Diferentemente de abordagens quantitativas, esse método não busca generalizações numéricas, mas sim compreender como as pessoas vivem, refletem e compartilham eventos ao longo do tempo. Essa perspectiva considera o que os autores denominam “campo narrativo tridimensional”, composto pelas dimensões de tempo (passado, presente e futuro), espaço (os contextos em que as experiências ocorreram) e relações sociais (as interações e vínculos que influenciam essas experiências).

No campo da educação, a pesquisa narrativa é particularmente relevante por permitir acessar não apenas os conteúdos aprendidos, mas também os processos, emoções e obstáculos enfrentados pelos aprendizes (Clandinin; Connelly, 2015). Esse aspecto é essencial para a presente investigação, pois as experiências analisadas ocorreram em ambientes não formais, como jogos digitais, que são espaços de aprendizagem incidental, nos quais as estratégias e motivações emergem de forma espontânea.

Assim, compreender as trajetórias de aprendizagem por meio da narrativa possibilita revelar como os jogos, enquanto recursos de entretenimento, podem assumir uma função educativa. Essa abordagem também legitima a participação do pesquisador na construção da análise, reconhecendo que a experiência pessoal é parte do processo interpretativo, o que reforça a coerência metodológica deste estudo.

### **2.2 Aprendizagem de línguas adicionais com videogames**

Diversos estudos têm destacado os jogos digitais como ambientes propícios à aprendizagem de línguas adicionais, sobretudo pelo caráter lúdico e interativo que favorece a motivação e a exposição a insumos linguísticos autênticos. Santos e Costa (2018) ressaltam que a interação com jogos promove aprendizagem incidental, na qual os jogadores, ao se engajarem com narrativas e desafios,

adquirem vocabulário e estruturas linguísticas de forma não intencional. Esse aprendizado, embora não sistematizado, é significativo, pois ocorre em contextos comunicativos e culturalmente ricos.

Winaldo e Oktaviani (2022), ao investigarem universitários indonésios, apontaram que os jogos contribuem para a ampliação do vocabulário e para a melhoria da pronúncia, graças à exposição frequente e contextualizada. Todavia, os autores destacam que o uso de jogos deve ser visto como um complemento ao ensino formal, uma vez que nem sempre promove um desenvolvimento equilibrado das quatro habilidades linguísticas.

Além desses estudos, trabalhos brasileiros também apontam resultados semelhantes, como por exemplo de Guedes (2014), que analisa como aprendizes brasileiros desenvolvem competência linguística em contato com jogos de videogame. A autora investiga se um grupo de pessoas de diferentes idades, que aprendeu inglês por meio de jogos eletrônicos, sem estudo em cursos livres, consegue usar a língua em um contexto diferente dos jogos. De fato, Guedes (2014) conclui que os aprendizes conseguem se comunicar em contextos diferentes dos jogos, em níveis de proficiência variados e que, portanto, os jogos fornecem input para a aprendizagem de línguas.

Essas conclusões dialogam com a Hipótese do Input de Krashen, que defende a importância da exposição a insumos compreensíveis para a aquisição linguística. Jogos digitais, ao oferecerem comandos, diálogos e interações em inglês, proporcionam esse input em um ambiente que reduz o filtro afetivo, favorecendo a aprendizagem por meio da motivação (Krashen, 1982; Winaldo; Oktaviani, 2022).

Além disso, pesquisas como a de Anderson *et al.* (2008) analisaram a aplicação de jogos em contextos didáticos, observando que, embora sejam motivadores e culturalmente enriquecedoras, não substituem práticas de ensino orientadas, sobretudo para habilidades complexas como compreensão auditiva avançada. Outras investigações, como as de Al-Jifri e Elyas (2017) e Yaccob e Yunus (2019), reforçam a eficácia de jogos – digitais e analógicos – para o ensino de gramática e vocabulário, destacando sua capacidade de tornar as aulas mais dinâmicas e reduzir a ansiedade dos aprendizes.

### 2.3 Características gerais dos jogos de videogame

Gee (2003) defende que os jogos eletrônicos proporcionam experiências de imersão que favorecem a aprendizagem situada, pois inserem o jogador em cenários nos quais é necessário compreender e usar a língua para alcançar objetivos. Nesses contextos, o aprendiz não atua como um receptor passivo de informações, mas como um agente que toma decisões, interpreta enunciados, interage com personagens ou com outros jogadores e mobiliza a língua de forma funcional para avançar no jogo. Essa característica afasta os jogos de práticas tradicionais de ensino baseadas na repetição mecânica e aproxima-os das abordagens comunicativas, uma vez que a língua é utilizada para realizar tarefas autênticas e inseridas em situações significativas.

Além disso, os jogos oferecem um ambiente de prática contínua e de feedback imediato: o jogador percebe se compreendeu ou não a mensagem a partir de sua performance no jogo, o que gera um ciclo de tentativa, erro e aperfeiçoamento que contribui para a aprendizagem. Essa dinâmica reforça o conceito de *aprendizagem situada*, em que o conhecimento emerge da experiência e da ação, e não de uma mera memorização de regras. A presença de narrativas complexas, missões e desafios faz com que o jogador se engaje emocionalmente, criando uma motivação intrínseca que sustenta a prática linguística por longos períodos.

Outro aspecto relevante apontado por Gee (2003) é que os jogos podem funcionar como espaços de letramento múltiplo, nos quais o aprendiz lida com gêneros discursivos variados (diálogos, instruções, fóruns etc.). Assim, os jogos ampliam as possibilidades de uso da língua em contextos autênticos e socialmente significativos.

Portanto, os jogos eletrônicos podem ser entendidos como ambientes de prática social e de construção de significados, nos quais a língua não é um fim em si mesma, mas uma ferramenta para agir no mundo virtual e, por consequência, no mundo real. Ao articular linguagem, ação e contexto, eles ampliam as possibilidades de aprendizagem e favorecem a autonomia do aprendiz, que se torna protagonista de seu processo formativo.

### 2.3.1 Tipos de jogos de videogame<sup>11</sup> e a aprendizagem de línguas

Os diferentes tipos de jogos de videogame oferecem oportunidades variadas para a aprendizagem de línguas, permitindo que os jogadores se engajem com o inglês de forma dinâmica e contextualizada. Cada gênero de jogo ativa processos cognitivos, sociais e linguísticos específicos, o que contribui de maneira distinta para o desenvolvimento das habilidades linguísticas. Entre os gêneros mais relevantes para fins educacionais destacam-se: Jogos de RPG, Jogos de Estratégia e Simulação, Jogos de Aventura e Puzzles e Jogos Online Multijogador.

Os Jogos de RPG costumam apresentar narrativas complexas e diálogos extensos, expondo os jogadores a vocabulários diversos, estruturas gramaticais variadas e diferentes registros linguísticos, desde o informal até o mais formal. Como destacam Cornillie, Thorne e Desmet (2012), esse tipo de jogo favorece a aprendizagem incidental, pois o avanço do jogador depende diretamente da interpretação de textos, pistas e interações com personagens. Dessa forma, o RPG cria ambientes ricos para o desenvolvimento da leitura, da compreensão textual e do contato com gêneros discursivos próprios da narrativa digital.

Os Jogos de Estratégia e Simulação, por sua vez, exigem planejamento, tomada de decisões e interpretação de instruções complexas. Simuladores de civilização, de gerenciamento ou de cidades expõem os jogadores a terminologias específicas relacionadas a economia, ciência, administração, agricultura ou contexto militar. A necessidade de compreender comandos, relatórios e descrições favorece o contato com o inglês técnico e especializado, ampliando o repertório vocabular do aprendiz em áreas temáticas específicas.

Nos Jogos de Aventura e Puzzles, o foco recai sobre a resolução de enigmas, a realização de missões e a compreensão de instruções e pistas. Esse tipo de jogo estimula o desenvolvimento da leitura detalhada e da compreensão inferencial, habilidades essenciais para alunos em processo de aprendizagem da língua. A constante interpretação de mapas, pistas e comandos promove um engajamento ativo com narrativas interativas, fortalecendo a competência leitora em inglês de maneira contextualizada.

---

<sup>11</sup> Nem todos os jogos apresentados nesta seção, são jogos de videogame, muitos podem ser para computadores, mas também podem ser para ambas plataformas, tanto computador e videogame.

Por fim, os Jogos Online Multijogador (Multiplayer) representam um dos ambientes mais férteis para a prática real da língua. Neles, os jogadores interagem em tempo real — por escrita ou oralmente — muitas vezes com falantes nativos ou usuários proficientes do inglês. Reinders e Wattana (2015; 2016) demonstram que a participação em MMORPGs aumenta a produção espontânea da língua, reduz a ansiedade comunicativa e cria oportunidades autênticas de uso do inglês em situações de colaboração ou competição. Jogos de mundo aberto com modo multijogador, como *GTA Online*, também possibilitam interações em tempo real que demandam comunicação fluida e tomada de decisões em conjunto, amplificando a necessidade de uso genuíno da língua inglesa.

De forma geral, os jogos eletrônicos promovem o desenvolvimento de múltiplas habilidades linguísticas. A exposição ao vocabulário ocorre de maneira natural, por meio de termos específicos de cada gênero, como combate, negociação, fantasia ou administração. Como mostram Cornillie, Thorne e Desmet (2012), essa exposição caracteriza-se como aprendizagem incidental, uma abordagem eficaz para a aquisição de vocabulário. A prática de leitura e escuta é constantemente estimulada através de narrativas, diálogos, instruções e interações com o ambiente. Já a expressão oral e escrita se destaca especialmente em jogos multijogador, que exigem comunicação escrita (chats) e comunicação oral (voz), favorecendo a produção linguística espontânea — um dos aspectos mais valiosos na aquisição de fluência.

Além disso, muitos jogos apresentam cenários, narrativas e culturas estrangeiras, criando uma experiência intercultural significativa. Como afirma Thomas (2012), os jogos digitais constituem ambientes ricos e autênticos que permitem o contato com práticas culturais diversas, possibilitando que os aprendizes compreendam nuances linguísticas e culturais. Dessa forma, os jogos não apenas desenvolvem a língua, mas também promovem sensibilidade intercultural, elemento fundamental para a comunicação em um contexto globalizado.

### 3. METODOLOGIA

Esta pesquisa, de natureza qualitativa (Mason, 2009), está situada no campo da Linguística Aplicada (Celani, 2010; Leffa, 2006) e adota a pesquisa narrativa como abordagem central (Clandinin; Connelly, 2015). Essa escolha metodológica justifica-se pelo objetivo de compreender experiências de aprendizagem mediadas por jogos digitais, reconhecendo as narrativas pessoais como fontes valiosas para a construção de conhecimento.

A Linguística Aplicada, conforme Leffa (2006), é um campo interdisciplinar que conecta teoria e prática para responder a problemas relacionados ao uso da linguagem em contextos reais, incluindo aqueles mediados por tecnologias digitais. Nesse sentido, a pesquisa narrativa possibilita investigar não apenas o que foi aprendido, mas também como se deu esse processo, considerando os contextos, as emoções e os significados atribuídos pelos participantes às suas vivências.

Segundo Clandinin e Connelly (2015), a pesquisa narrativa se organiza em torno de três dimensões: tempo (passado, presente e futuro), espaço (os contextos nos quais as experiências ocorreram) e relações (os vínculos sociais envolvidos nas situações narradas). A adoção dessa abordagem é coerente com o propósito deste estudo, uma vez que as experiências analisadas não ocorreram em ambientes escolares tradicionais, mas em espaços digitais interativos, associados ao lazer e ao engajamento espontâneo.

#### 3.1 Contexto de investigação e participantes

A pesquisa foi desenvolvida com estudantes do curso de Letras Línguas Adicionais - Inglês e Espanhol e Respectivas Literaturas, da Universidade Federal do Pampa (UNIPAMPA). A Universidade Federal do Pampa (UNIPAMPA), campus Bagé, onde é ofertado o curso, fica no interior do estado do Rio Grande do Sul, Brasil. A UNIPAMPA foi criada com o objetivo de oferecer educação superior de qualidade para regiões fora dos grandes centros urbanos, promovendo o desenvolvimento regional e social.

O Curso de Letras – Línguas Adicionais da Universidade Federal do Pampa (UNIPAMPA) tem como objetivo formar profissionais capacitados no ensino de línguas adicionais, com ênfase em *inglês* e *espanhol*. O curso visa proporcionar aos

alunos uma sólida formação acadêmica e prática, preparando-os para atuar no ensino de línguas em diversos contextos, seja no ensino fundamental, médio, em cursos de idiomas ou na formação de professores. O curso integra disciplinas que abordam tanto a teoria linguística quanto às metodologias de ensino de línguas, além de oferecer um ensino que valoriza as práticas pedagógicas, a reflexão crítica sobre a cultura e a sociedade, e o uso de novas tecnologias no processo de ensino-aprendizagem. Os estudantes do curso são capacitados para ensinar línguas adicionais, com um foco especial no domínio das competências linguísticas necessárias para ensinar *inglês e espanhol*, dois idiomas de relevância internacional Lazzaris *et al.* (2023)

Cada entrevistado disponibilizou um pseudônimo de sua preferência, começando por Kratos<sup>12</sup>, que é do norte do país, enquanto os outros dois, Leah<sup>13</sup> e Seraphine<sup>14</sup> são de Bagé. Todos mostraram que essa aprendizagem autônoma aconteceu enquanto estavam na transição do ensino fundamental para o ensino médio e que não iniciaram os jogos com o propósito de aprender inglês, mas sim para passar um tempo e se divertir, como um hobby.

### 3.2 Procedimentos para geração e análise de dados

O primeiro passo para a realização da pesquisa foi a aplicação de um pequeno questionário diagnóstico com os alunos do curso, para verificar quantos estariam dispostos a compartilhar o jeito como aprenderam, a história da qual eles serão os protagonistas. Os alunos responderam a perguntas em um formulário do *Google Forms* (Anexo) sobre como aprenderam inglês, se foi em curso de Idiomas, assistindo a filmes, séries, jogos, no próprio curso de Letras ou de outras formas. Quando a resposta foi “aprendi com jogos”, pedi para citarem com qual ou quais.

O questionário diagnóstico foi encaminhado em 2024 via e-mail e WhatsApp para todos os alunos do curso, a fim de identificar os estudantes que relataram ter aprendido inglês com jogos digitais. A partir das 16 respostas obtidas, três<sup>15</sup>

---

<sup>12</sup> Personagem principal da franquia de jogos *God of War*, sendo lançado pela *Santa Monica Studio* e publicado pela *Sony Interactive Entertainment* em 2022, **Kratos** é conhecido como *Deus da Guerra* e *Fantasma de Esparta*.

<sup>13</sup> Personagem do jogo *Stardew Valley*, **Leah** é uma aldeã que vive em uma pequena cabana fora da Vila Pelicanos.

<sup>14</sup> Personagem do jogo *League of Legends*, **Seraphine** é capaz de ouvir a alma das pessoas.

<sup>15</sup> Apesar de mais alunos terem respondido o formulário inicial, somente três alunos se disponibilizaram para participar das entrevistas durante as férias de inverno da Universidade.

participantes disseram que aprenderam inglês com videogame antes do ingresso no curso de Línguas Adicionais, e foram selecionados para a etapa seguinte da pesquisa - as entrevistas narrativas. A seleção também considerou sua experiência com jogos de videogame e disposição para participar das entrevistas.

Todos os entrevistados têm diferença no ingresso na universidade. Leah ingressou em 2021, durante a Pandemia da COVID-19; Kratos em 2022, quando as aulas presenciais na universidade retornaram; e Seraphine ingressou em 2023. Atualmente Leah e Kratos estão no 8º semestre e Leah no 6º semestre, as idades variam de 22 anos até 25 anos.

As entrevistas foram realizadas por meio da plataforma Google Meet, durante as férias acadêmicas de julho de 2025, com duração média de 30 a 50 minutos cada. Todas as conversas foram gravadas com autorização dos participantes, garantindo os princípios éticos da pesquisa. Durante as entrevistas, os participantes foram convidados a compartilhar suas experiências de aprendizagem, estratégias adotadas, dificuldades enfrentadas e percepções sobre a contribuição dos jogos para o desenvolvimento da língua inglesa.

Seguindo a metodologia da pesquisa narrativa, obtive dados com os detalhes de como os participantes aprenderam, o critério de escolha dos jogos e a motivação, o que os levou a escolher aprender inglês com jogos de videogame (se realmente jogavam com o objetivo de aprender língua adicional). Com estes dados, busquei entender suas experiências e quais aprendizagens da língua inglesa, ou associadas ao uso dessa língua, desenvolveram.

Para a análise dos dados, as entrevistas foram transcritas. A primeira transcrição foi feita manualmente - escutava e transcrevia. Durante as transcrições das duas outras entrevistas, foi utilizado uma ferramenta digital - *Gládia* - para fazer as transcrições, pois eram entrevistas mais extensas. Após feitas as transcrições, foi realizada uma correção manualmente sobre o que foi transcrito. Por fim, as transcrições foram examinadas, manualmente, por meio de categorização temática, a partir da identificação de unidades de sentido relacionadas a quatro eixos: (a) primeiro contato com a língua por meio dos jogos; (b) estratégias de aprendizagem autônoma; (c) benefícios e dificuldades percebidas; e (d) comparações com métodos formais de ensino. Essa categorização permitiu compreender padrões e singularidades nas narrativas, favorecendo uma análise que articula dados empíricos e referenciais teóricos.

No total, foram analisadas 27 páginas de transcrições e 1 hora e 50 minutos de gravações. Após analisar detalhadamente cada entrevista, foram feitas transcrições para melhor compreensão sobre suas falas, uma lista contendo todos os jogos citados pelos entrevistados e os possíveis elementos linguísticos e culturais de aprendizagem, segundo suas experiências.

#### 4. Análise dos dados

A análise das entrevistas realizadas com **Leah**, **Seraphine** e **Kratos** tem como objetivo compreender como as experiências individuais de contato com jogos digitais contribuíram para o aprendizado da língua inglesa. As narrativas analisadas revelam que os jogos, além de serem uma forma de entretenimento, tornaram-se espaços de imersão, descoberta e prática linguística, permitindo que cada participante construísse um modo próprio de aprender. Essa leitura é feita à luz da pesquisa narrativa, conforme Clandinin e Connelly (2015), que compreende as experiências como histórias que expressam a forma como as pessoas dão sentido às suas vivências.

Nessa perspectiva, as experiências relatadas não são vistas como dados isolados, mas como narrativas de vida atravessadas por tempo, espaço e relações. Os jogos, nesse contexto, aparecem como espaços de aprendizagem situados, conceito proposto por Gee (2003), em que a língua é usada para agir, comunicar e tomar decisões. Assim, compreender as falas dos participantes significa também compreender como o inglês se torna parte de suas práticas cotidianas, memórias afetivas e identidades digitais.

Começamos com a trajetória de **Leah** e como os jogos digitais estão profundamente ligados à sua infância. Ela buscou dentro desta tecnologia um jeito de se entreter, pois como ela era a única criança ela não tinha mais ninguém para brincar. Ela também relata que o uso dos jogos foi primordial para o seu aprendizado da língua, relata que o computador foi a ferramenta principal, pois não tinha condições para pagar um curso de idiomas.

##### *Fragmento 1*

*Então, surgiu mais, porque, tipo, era uma forma que eu tinha de me entreter. Então, claro, tinha gente cuidando de mim, mas não tinha uma criança para eu brincar. Então eu jogava esses jogos quando eu era pequena, né? - Leah*

Em seu relato, os jogos aparecem como o primeiro e mais constante contato com a língua inglesa, ela menciona que com frequência enquanto escutava músicas da boyband *One Direction* pesquisava as letras para entender o que a música estava querendo dizer, mesmo elas sendo em inglês, pois isso para ela era uma

ajuda, pois naquele momento, ela não tinha acesso a cursos de idiomas, o que fez com que o aprendizado dela tenha sido autônomo.

Ela menciona títulos como *Age of Empires*, *The Sims*, *GTA* e *Stardew Valley*, que marcaram diferentes momentos de sua vida. Esses jogos não apenas ofereceram vocabulário e expressões novas, mas também despertaram nela o interesse por compreender o idioma de maneira autônoma e contextualizada.

Em *Age of Empires*, por exemplo, Leah relata o contato com termos históricos e medievais, o que reforça o potencial dos jogos de estratégia para a aprendizagem de vocabulários específicos, como apontam Santos e Costa (2018).

### Fragmento 2

*Eu acredito que um falante de inglês, quando vai jogar Age of Empires pela primeira vez, vai levar um choque, tipo, poxa, Tá numa linguagem mais arcaica.*

Já em *The Sims*, ela desenvolveu vocabulário cotidiano, relacionado a objetos, tarefas domésticas e rotinas. Ela menciona diversos jogos que lhe ajudaram nesta trajetória de aprender inglês enquanto jogava, jogos quais tem suas próprias histórias e jeitos de jogos, muitos sendo de *Simulador*, *RPG*, *Mundo aberto*, *Survival*<sup>16</sup> e *Interact Film*<sup>17</sup>.

A seguir, observa-se a Figura 1, que ilustra os principais elementos abordados nos jogos citados por **Leah** durante a entrevista. Além da variedade de jogos, a tabela sintetiza características que Leah indica como aspectos relevantes de possível aprendizagem em cada um deles.

Figura 1 - Jogos e características

Leah	Age of Empires	Contato inicial com o inglês; vocabulário medieval; dificuldade com linguagem arcaica.
Leah	GTA	Aprendizado cultural; gírias americanas; expressões de grupos marginalizados de Los Angeles.
Leah	Life is Strange	Aprendizado de expressões emocionais e narrativas; vocabulário sobre sentimentos e decisões.
Leah	Stardew Valley	Vocabulário de fazenda: ferramentas, frutas, plantas e expressões do campo.
Leah	Supermarket Simulator	Vocabulário de produtos de supermercado; prática de leitura em inglês.
Leah	The Sims	Vocabulário cotidiano e itens domésticos.
Leah	The Last of Us	Aprendizado de expressões emocionais e narrativas; vocabulário sobre sentimentos e decisões.

Fonte: Autora, 2025

<sup>16</sup> Jogos Survival são aqueles ao qual o personagem é inserido em um ambiente hostil, cheio de inimigos e perigos, um grande exemplo de jogo Survival é *Resident Evil* da CAPCOM.

<sup>17</sup> Jogos Interact Film são onde as escolhas do jogador influenciam o enredo e podem levar a múltiplos finais, um grande exemplo, já citado na tabela da entrevistada Leah, *Life is Strange*.

A Figura 1 mostra os principais jogos citados por Leah e o que cada um deles contribuiu para o aprendizado da língua inglesa. É possível perceber que ela teve contato com jogos de estilos bem variados, como *The Sims*, *GTA*, *Stardew Valley* e *Age of Empires*, que exigem leitura, atenção e interpretação constante. Esses jogos fizeram parte do cotidiano dela e trouxeram um aprendizado natural, pois ela aprendia jogando e se divertindo ao mesmo tempo. Também é possível notar que muitos desses jogos envolvem diálogos e histórias, o que ajuda a desenvolver vocabulário e compreensão. Essa diversidade reforça o quanto os jogos podem ser um espaço de aprendizado significativo, no qual o jogador usa a língua inglesa para agir, se comunicar e entender o contexto, aprendendo de forma autônoma, como Leah descreveu em sua narrativa.

### *Fragmento 3*

*Eu acho que aprender com jogo e aprender com música são métodos mais autônomos e por autonomia. Eu digo que tu tem que buscar, tu, tem que identificar o que tu não sabe.*

Ela compara o aprendizado por meio dos jogos com outros métodos, como músicas e cursos de inglês, afirmando que, ao jogar, é ela quem precisa identificar o que não entende e buscar a resposta. Esse comportamento exemplifica o que Gee (2003) chama de “agência do jogador”, na qual o aprendiz não é passivo, mas um sujeito ativo que toma decisões e constrói conhecimento a partir da experiência.

Outro aspecto importante em sua narrativa é o reconhecimento de que o aprendizado nos jogos ocorre de forma incidental, ou seja, Leah nunca jogou com o objetivo de aprender inglês, mas sim se divertir. Entretanto, ao longo do tempo, o contato contínuo com diálogos, instruções e vocabulário promoveu uma aquisição natural da língua. Essa característica está diretamente relacionada à Hipótese do Input de Krashen (1982), que defende que a exposição constante a insumos compreensíveis é essencial para a aquisição linguística.

Por fim, Leah reconhece que os jogos também a ensinaram sobre cultura e linguagem de maneira crítica. Ao mencionar o conteúdo social de *GTA*, ela reflete sobre como o jogo representa determinados grupos e como o inglês se mistura a essas representações culturais. A exposição a gírias e expressões urbanas típicas de grupos marginalizados de Los Angeles ampliou sua percepção cultural, o que, segundo Thomas (2012), representa uma forma de aprendizagem intercultural — um

processo em que o aprendiz não apenas adquire palavras, mas também compreende valores e contextos culturais.

#### *Fragmento 4*

*Porque quando a gente vai jogar GTA, Há uma linguagem ali, que é muito uma coisa de gangsters, de grupos marginalizados de Los Angeles, né? Porque, enfim, GTA é los Santos, mas está falando ali de Los Angeles. É uma adaptação. E aí a gente entende muita coisa cultural.*

Neste trecho, ela ainda reforça a ideia que aprendemos muito a cultura de outro país e que também os estereótipos apresentados dentro do jogo, mais pra frente ela ainda menciona o uso da *N-word*<sup>18</sup> e que ela não vai ser autorizada e que nem ela iria se autorizar a verbalizar esta palavra, ela cita que isso já a provocou a procurar mais para saber sobre esta palavra.

#### *Fragmento 5*

*Então, claro, tem palavras ali como N-Word que eu não vou ser autorizada, nem vou me autorizar a falar. Mas entender que isso faz parte daquele aspecto já me instigou a procurar.*

Essa percepção mostra que o aprendizado vai além da gramática ou do vocabulário: ele se estende à compreensão das relações entre língua, cultura e identidade — um ponto essencial para a formação de aprendizes críticos e conscientes. Leah também compartilha uma frase para incentivar os jovens que estão aprendendo inglês com jogos.

#### *Fragmento 6*

*Nem tudo é sobre jogar. Às vezes, é sobre entender sobre o que é o jogo.*

Depois de conhecer a história de Leah e ver como ela aprendeu inglês de forma autônoma com os jogos, seguimos para a trajetória de **Seraphine**. Assim como Leah, ele também teve contato com os jogos desde a infância, mas seu modo de aprender e se envolver com o inglês aconteceu de um jeito diferente, marcado pela curiosidade e pelas experiências dentro dos jogos, enquanto ele ganhava um controle desligado para “fingir” que jogava no PlayStation 1. Ele ainda menciona que

---

<sup>18</sup> Na língua inglesa, a *N-WORD* é um insulto racial, geralmente direcionado a pessoas negras. Por esse motivo, Leah se obrigada a não dizer esta palavra.

isso era muito comum quando pessoas mais velhas estavam jogando e ele queria participar da diversão.

#### *Fragmento 7*

*Só que eu era muito pequeno, e daí ele me dava um controle, Só que o controle não tava conectado ao PlayStation 1, Então eu não tava jogando, ele só tava fingindo que eu tava jogando, né.*

Apesar disso, o interesse pelos jogos o acompanhou por toda a vida, e, mais tarde, se tornou também o principal meio de contato com o inglês. Em seus relatos, Seraphine menciona títulos como *Chrono Trigger*, *Final Fantasy*, *League of Legends*, *Mortal Kombat* e *Power Rangers*. Cada jogo representa uma etapa diferente de seu processo de aprendizagem e revela o modo como ele foi, aos poucos, associando as palavras à ação e ao contexto.

Nos jogos de RPG, como *Chrono Trigger* e *Final Fantasy*, Seraphine precisou lidar com textos longos e complexos, o que o levou a criar estratégias de leitura e pesquisa. Ele conta que costumava anotar palavras-chave e buscar seus significados, identificando os termos que guiavam a narrativa. Essa prática se relaciona com o conceito de aprendizagem situada (Gee, 2003), pois o jogador aprende enquanto age no ambiente do jogo, interpretando a língua para alcançar objetivos. A motivação para vencer, como ele mesmo menciona, o impulsionava a aprender, mostrando como os jogos despertam o desejo de aprender pelo propósito, e não pela obrigação.

Em *League of Legends*, o aprendizado assumiu uma forma diferente, pois a interação com outros jogadores o expôs a diferentes sotaques e variações do inglês, fortalecendo sua compreensão auditiva. Sendo estes personagens relacionados como *Personagens POC*.

#### *Fragmento 8*

*Principalmente por causa que quando eu tenho um personagem... Um personagem POC, que é uma pessoa de cor, eles tem um sotaque diferente. Tipo, um personagem indiano, ou um personagem, tipo, ai, um personagem, Como é que é, irlandês, ou um personagem preto.*

Em sua narrativa, Seraphine menciona que, ao jogar, começou a perceber diferentes sotaques entre os personagens. Ele destaca que os personagens POC apresentavam um modo de falar “diferente”, referindo-se à diversidade de

pronúncias e padrões de fala presentes nos jogos, como sotaques indianos, africanos e britânicos. Essa percepção o ajudou a compreender melhor as variações da língua inglesa, mostrando que os jogos também funcionaram como um espaço de contato com diferentes culturas e formas de expressão linguística. Esse ponto dialoga com os achados de Winaldo e Oktaviani (2022), que observaram que a exposição frequente e contextualizada nos jogos favorece tanto o vocabulário quanto a pronúncia e a escuta.

Seraphine também expressa consciência sobre os limites dos jogos enquanto ferramenta de aprendizagem. Ele reconhece que os jogos não substituem o ensino formal, especialmente no aprendizado de regras gramaticais e produção oral mais estruturada. Contudo, afirma que eles foram o “pontapé inicial” para tudo, pois despertaram seu interesse e criaram uma base sólida de compreensão e vocabulário. Essa percepção reforça a ideia de que os jogos devem ser entendidos como complementares ao ensino tradicional, conforme Anderson *et al.* (2008) e Al-jifri e Elyas (2017), que destacam o papel dos jogos como instrumentos de motivação e contextualização da língua.

Além disso, Seraphine vê os jogos como uma forma de aprendizagem autogerida, onde a curiosidade e a vontade de avançar nas missões o levam a pesquisar e aprender por conta própria. Essa autonomia, unida ao prazer e à imersão, faz com que o aprendizado seja mais duradouro e significativo. Assim, a narrativa de Seraphine confirma que o engajamento e o interesse pessoal são fatores determinantes na aprendizagem mediada pelos jogos. Seraphine ainda contribuiu com uma frase à qual dá total sentido em sua trajetória aprendendo inglês com jogos, baseado em seu método de aprender inglês ficando obcecado por um personagem específico.

#### *Fragmento 9*

*Então, tipo, Jogue bastante jogos de história e fica obcecada por uma personagem.*

A seguir, observa-se a Figura 2, que ilustra os principais elementos abordados nos jogos citados por Seraphine durante a entrevista. Além da variedade de jogos, a tabela sintetiza características de cada um deles que Seraphine indica como jogos que fizeram parte de sua infância e que fez com que pesquisasse sobre personagens específicos.

Figura 2 - Jogos e suas características

Seraphine	Chrono Trigger	Vocabulário de RPG; leitura e tradução de diálogos; formação de frases em inglês.
Seraphine	Coral Island	Vocabulário cotidiano e interações; nomes de itens e personagens.
Seraphine	Final Fantasy	Vocabulário de RPG; compreensão de instruções e missões; prática de leitura contextual.
Seraphine	League of Legends	Compreensão auditiva; sotaques diferentes; vocabulário de fantasia e habilidades.
Seraphine	Mortal Kombat	Vocabulário de luta; comandos como kick, punch, jump; leitura de guias e manuais em inglês.
Seraphine	Power Rangers	Primeiro contato com o inglês por meio de jogos; nomes de personagens e comandos simples.

Fonte: Autora, 2025

A Figura 2 apresenta os jogos mencionados por Seraphine e suas principais características, mostrando como cada um deles contribuiu de um jeito diferente para o aprendizado do inglês. Jogos como *Chrono Trigger* e *Final Fantasy* exigem leitura e interpretação de longos diálogos, o que ajuda na prática da leitura e na compreensão do idioma dentro do próprio contexto do jogo. Já *League of Legends* trouxe a ele um contato maior com outros jogadores e com diferentes sotaques do inglês, o que ampliou sua escuta e o ajudou a perceber a diversidade da língua. Além disso, jogos de luta como *Mortal Kombat* e *Power Rangers* também ajudaram na memorização de comandos e expressões curtas, mostrando que mesmo jogos de ação podem servir como forma de aprendizado. Assim, a figura mostra que o aprendizado de Seraphine foi construído por meio da interação, da curiosidade e da vivência com a língua dentro dos jogos, confirmando que aprender inglês pode acontecer de forma natural e divertida.

A história de Seraphine mostra como os jogos podem ensinar de várias formas e despertar o interesse pela língua. Agora, conhecemos a trajetória de **Kratos**, que também aprendeu inglês jogando, mas o que mais se destacou em sua narrativa foi o papel da repetição das ações dentro dos jogos. Ela conta que costumava repetir as fases várias vezes até entender o que o jogo pedia, e que essa prática constante a ajudava a compreender novas palavras e expressões.

#### Fragmento 10

*Geralmente eu só consigo compreender o que eles estão falando naquela fase, assim, que tu tem que fazer na fase do jogo. Porque eu repito várias vezes a fase, porque eu realmente não sei, perco e tenho que repetir várias vezes. Ah, tá, É isso que eles querem dizer com isso, Então eu tenho que fazer tal coisa em tal lugar, pegar tal coisa. Enfim, e aí é meio complicado, assim, porque esses jogos eles usam, assim, às vezes o idioma local, sei lá como é que funciona.*

Para ela, a repetição não era um castigo, mas uma forma natural de aprender. Essa atitude dialoga diretamente com a noção de *feedback imediato* apresentada por Gee (2003), segundo a qual os jogos permitem ao jogador perceber seus erros e acertos de forma instantânea, promovendo um ciclo contínuo de aperfeiçoamento.

Kratos menciona diversos jogos, entre eles *Call of Duty*, *Among Us*, *Mario Bros*, *Hay Day*, *The Sims* e *Minecraft*. Cada um contribuiu de forma diferente para seu aprendizado. Em *Call of Duty*, ela teve contato com vocabulário militar e comandos específicos, o que exigiu atenção e interpretação contextual. Já em *Among Us*, o foco estava na comunicação e no vocabulário cotidiano, especialmente por se tratar de um jogo que depende da interação com outros jogadores. Em *Hay Day* e *The Sims*, a aprendizagem foi voltada para temas da casa, cozinha e rotina, enquanto *Minecraft* proporcionou contato com palavras relacionadas à natureza e à construção.

O relato de Kratos também mostra o uso de estratégias de aprendizagem, como anotar palavras desconhecidas e pesquisá-las depois, além de tentar compreender o significado pelo contexto antes de buscar tradução. Essa postura ativa e investigativa demonstra um tipo de autonomia que se aproxima da aprendizagem autodirigida, destacada por Winaldo e Oktaviani (2022). Ela também reconhece que o vocabulário dos jogos é um desafio constante, especialmente pela diferença estrutural entre o inglês e o português, mas percebe que, com o tempo, sua compreensão se tornou mais intuitiva e contextual. Outro ponto marcante é a percepção de que os jogos a ajudaram mais do que outros métodos.

#### *Fragmento 11*

*Eu acho que foi porque eu... Eu acho que eles me ajudaram mais do que qualquer outro método que eu testei até agora, porque eu consigo entrar naquele jogo, Eu consigo fazer parte daquele mundo, e, de um jeito ou de outro, eu vou ter que entender o que eles estão falando.*

Kratos afirma que eles foram seu primeiro contato com o inglês, uma vez que, na infância, não teve acesso a filmes, séries ou cursos em outro idioma. Essa experiência confirma o papel dos jogos como espaços de inclusão linguística, especialmente para aprendizes que não têm acesso a contextos formais de ensino. Além disso, sua fala mostra um vínculo afetivo com os jogos, expressando prazer e

satisfação em perceber seu próprio progresso — o que se conecta à ideia de motivação intrínseca discutida por Gee (2003).

Assim, a narrativa de Kratos ilustra como o aprendizado mediado pelos jogos é construído por meio da interação entre prática, repetição e emoção. Ela demonstra que o aprender está diretamente relacionado ao envolvimento e ao desejo de compreender, o que torna a experiência significativa e pessoal. Kratos ainda compartilha sobre repetição de fases e frases.

### *Fragmento 12*

*Então, assim, a repetição é amiga da aprendizagem, não tem como. Não importa se tem que repetir uma fase. duas, três, quatro vezes, Tu fica repetindo a fase e vai fazer com que te ajude a ter um bom entendimento da língua, né? Então, é isso.*

A seguir, observa-se a Figura 3, que ilustra os principais elementos abordados nos jogos citados por Kratos durante a entrevista. Além da variedade de jogos, a tabela sintetiza características que Kratos indica sobre jogos que fizeram parte de sua infância.

Figura 3 - Jogos e suas características

Kratos	Call of Duty	Vocabulário militar; compreensão de comandos e missões
Kratos	Among Us	Vocabulário cotidiano e de convivência; comunicação básica em inglês.
Kratos	Hay Day	Vocabulário de cozinha e fazenda: ingredientes, alimentos e comandos de produção.
Kratos	Mario Bros	Vocabulário geral; expressões do Mario; introdução à pronúncia.
Kratos	Minecraft	Vocabulário de natureza e construção; nomes de materiais e ações (craft, build, etc.)
Kratos	The Sims	Vocabulário de casa e objetos; compreensão de instruções e fases.

Fonte: Autora, 2025

A Figura 3 mostra os jogos citados por Kratos e o que eles representaram para o aprendizado da língua inglesa. Pode-se ver que a maior parte dos jogos que ela jogava, como *Call of Duty*, *Among Us*, *The Sims* e *Minecraft*, envolvem repetição de tarefas, instruções e comandos, o que exigia que ela compreendesse o que estava sendo dito para avançar. Essa prática constante fez com que ela aprendesse por repetição e tentativa, desenvolvendo a compreensão do inglês de maneira prática e intuitiva. A figura também mostra a variedade de gêneros, indo de jogos de tiro a simuladores de vida, o que demonstra que o contato com diferentes contextos linguísticos ajudou a ampliar o vocabulário e a percepção da língua. Assim, a análise

da figura reforça a fala de Kratos sobre como a repetição é uma aliada na aprendizagem e como os jogos funcionam como espaços onde o erro faz parte do processo de aprender.

Ao observar as narrativas dos participantes, é possível perceber que a aprendizagem da língua inglesa aconteceu de forma natural e significativa, sempre ligada à prática com os jogos. Cada um aprendeu à sua maneira, por meio da repetição, da curiosidade ou da necessidade de entender para seguir jogando. Leah, por exemplo, aprendeu novas palavras e expressões com *The Sims* e *GTA*, Seraphine ampliou seu vocabulário e a escuta com *League of Legends*, e Kratos destacou o quanto repetir as fases ajudava a compreender o que estava sendo dito. Em todos os casos, o aprendizado da língua inglesa veio junto da diversão e da interação, mostrando que o contato constante com o idioma dentro dos jogos é uma forma real de aprender. Essa aprendizagem, que surge de forma espontânea, confirma o que Santos e Costa (2018) definem como aprendizagem incidental, em que o jogador adquire vocabulário e estruturas linguísticas sem intenção explícita, mas dentro de um contexto significativo e comunicativo.

Os relatos também mostram que os jogos funcionam como espaços de aprendizagem situados, conforme explica Gee (2003), pois colocam o jogador em situações nas quais ele precisa compreender e usar a língua para agir. Leah, por exemplo, comentou sobre a autonomia que desenvolveu ao buscar o significado de letras e diálogos por conta própria, o que demonstra o papel ativo do aprendiz — algo que Gee (2003) chama de “agência do jogador”. Já Kratos, ao repetir fases diversas vezes até compreender o objetivo, mostrou que a prática e o feedback imediato do jogo ajudaram a consolidar seu aprendizado. Essa relação entre ação, erro e acerto está diretamente ligada à ideia de que o conhecimento se constrói dentro da experiência, e não separado dela.

Além disso, a exposição constante ao idioma nos jogos proporcionou o que Krashen (1982) denomina de input compreensível, ou seja, o contato com a língua em contextos que o aprendiz consegue entender e relacionar com o que já sabe. Esse tipo de exposição, que ocorre de forma prazerosa e sem pressão, favorece a aprendizagem e reduz o filtro afetivo, já que os participantes estavam em um ambiente em que o erro não era punido, mas fazia parte do processo. Os três entrevistados relataram que o jogo foi o primeiro e principal meio de contato com o

inglês, o que confirma o potencial dos jogos como ambientes ricos em insumo linguístico e de grande valor para aprendizes autônomos.

Mas, além da aprendizagem da língua, também se evidencia uma aprendizagem crítica. Os participantes não apenas aprenderam palavras e frases, mas começaram a refletir sobre os contextos, os significados e as culturas presentes nos jogos. Leah, ao mencionar o conteúdo social de *GTA*, refletiu sobre as representações de grupos marginalizados e sobre o uso de expressões sensíveis, como a *N-word*, mostrando consciência de que a língua não é neutra e que certas palavras carregam histórias e valores. Essa reflexão demonstra um olhar crítico sobre o idioma e sobre o mundo que ele representa, algo que Thomas (2012) descreve como parte da aprendizagem intercultural, na qual o aprendiz compreende práticas culturais e reconhece as diferenças dentro de uma mesma língua.

Seraphine também apresentou um olhar crítico ao falar sobre os sotaques e as variações do inglês presentes em *League of Legends*. Ele percebeu que cada personagem representava uma origem diferente e que o inglês, por ser uma língua global, carrega múltiplas vozes e identidades. Essa percepção o levou a compreender que aprender uma língua é também aprender sobre diversidade e inclusão, o que reforça a importância de uma aprendizagem crítica e culturalmente sensível. Kratos, por sua vez, refletiu sobre o próprio processo de aprender, mostrando consciência de que a repetição, a prática e o esforço foram fundamentais para o seu desenvolvimento. Essa autorreflexão é parte do que Clandinin e Connelly (2015) chamam de dimensão relacional da narrativa, em que o aprendiz interpreta suas experiências e dá sentido ao próprio percurso.

Esses relatos mostram que aprender inglês com jogos não é apenas adquirir conhecimento linguístico, mas também desenvolver um olhar mais atento e reflexivo sobre a língua, a cultura e o próprio ato de aprender. Ao interagir com os jogos, os participantes construíram aprendizagens que envolvem emoção, identidade e consciência cultural, reforçando que a aprendizagem de língua não ocorre isoladamente, mas em diálogo com o mundo e suas representações. Como destaca Clandinin e Connelly (2015), às experiências humanas são formadas por histórias e contextos, e é dentro dessas histórias que a aprendizagem ganha sentido.

Dessa forma, podemos dizer que as aprendizagens de língua e a aprendizagem crítica se articulam nas experiências relatadas pelos participantes. Enquanto os jogos favoreceram o desenvolvimento linguístico, também criaram

momentos de reflexão, de questionamento e de construção de sentidos. Aprender inglês com jogos, portanto, foi para eles muito mais do que aprender palavras ou expressões: foi vivenciar situações, interpretar culturas e compreender o papel da linguagem em diferentes realidades. Essa união entre o aprender e o refletir mostra o poder dos jogos como espaços de formação linguística e humana, em que o jogador se torna também um aprendiz crítico, consciente e ativo de seu próprio processo, unindo o prazer de jogar à construção de saberes que ultrapassam os limites da sala de aula.

## 5. Considerações Finais

Para começar esta conclusão, devemos retornar aos nossos objetivos de pesquisa: (a) investigar experiências pessoais e coletivas de graduandos do curso sobre a aprendizagem de línguas adicionais com videogames; (b) analisar os principais elementos que contribuíram para o desenvolvimento linguístico dos aprendizes; (c) problematizar as percepções dos aprendizes sobre o processo de aprendizagem, a partir de aspectos comuns entre os entrevistados, que mostraram como os jogos ajudaram ou dificultaram a aprendizagem do inglês. Relembrando também, nesta seção, minha pergunta de pesquisa “Se e como os graduandos do curso de Letras Línguas Adicionais: Inglês e Espanhol, e Suas Respectivas Literaturas aprendem línguas adicionais com jogos de videogame?”

Ao longo deste trabalho, busquei compreender como os jogos digitais podem atuar como ferramentas de aprendizagem da língua inglesa e como, por meio deles, os aprendizes desenvolvem tanto habilidades linguísticas quanto reflexões críticas sobre a língua e a cultura. A partir de uma pesquisa narrativa (Clandinin; Connelly, 2015), foi possível reunir e analisar histórias de jovens que, assim como eu, tiveram o primeiro contato com o inglês através dos videogames. Essas narrativas mostraram que aprender jogando não é apenas um ato de lazer, mas um processo de construção de sentido, identidade e conhecimento.

Desde a introdução, compartilhei minha própria experiência com jogos em inglês e como esse contato, ainda na infância, despertou meu interesse pela língua. Essa vivência pessoal se conectou às histórias de outros aprendizes, que também encontraram nos jogos um espaço de aprendizagem espontânea, prazerosa e significativa. As entrevistas com Leah, Seraphine e Kratos mostraram que, embora cada trajetória seja única, todas revelam o mesmo ponto em comum: a aprendizagem da língua ocorreu de forma natural, sem pressão e sem a obrigatoriedade de um ambiente escolar tradicional. Essa constatação confirma o que Gee (2003) defende sobre a aprendizagem situada, em que o conhecimento é construído dentro da ação e da experiência, e não de forma isolada.

Os resultados obtidos reforçam que os jogos digitais podem funcionar como ambientes de input compreensível, como quer Krashen (1982), pois oferecem ao jogador um contato constante com a língua em contextos autênticos, nos quais o aprendizado acontece por meio da interação, da curiosidade e da necessidade de

agir. Esse contato frequente com o idioma contribuiu para o desenvolvimento do vocabulário, da escuta, da leitura e, em alguns casos, até da escrita e da fala. A forma como os participantes buscaram compreender palavras desconhecidas, criar estratégias para avançar nas missões e se comunicar com outros jogadores mostra um tipo de aprendizagem autônoma e ativa, coerente com o que Santos e Costa (2018) descrevem como aprendizagem incidental.

Portanto, mais do que desenvolver a língua, os jogos também despertaram reflexões sobre o próprio processo de aprender e sobre o mundo que a língua representa. Ao mencionar o uso da *N-word* em *GTA*, Leah demonstrou consciência sobre os valores e contextos culturais presentes na língua inglesa, reconhecendo que certas expressões não são apenas palavras, mas carregam histórias e significados sociais. Da mesma forma, Seraphine observou diferentes sotaques e identidades nos jogos, compreendendo que o inglês é uma língua plural, que reflete a diversidade dos falantes e das culturas. Já Kratos, ao valorizar a repetição e o esforço, mostrou que aprender também envolve persistência, autoconhecimento e consciência das próprias estratégias. Essas percepções revelam uma dimensão crítica da aprendizagem, na qual o jogador-aprendiz não apenas adquire conhecimento linguístico, mas também reflete sobre ele, questiona e interpreta o que vivencia.

Assim, o estudo mostra que a aprendizagem crítica surge junto da aprendizagem de língua. Os participantes não aprenderam apenas inglês — aprenderam a olhar para a língua de forma mais profunda, reconhecendo que ela está ligada à cultura, à identidade e à forma como enxergamos o mundo. Essa articulação entre o aprender e o refletir confirma que os jogos digitais podem ser ambientes não apenas de prática linguística, mas também de formação crítica e intercultural (Thomas, 2012), nos quais o aprendiz se torna protagonista do próprio processo.

Com base nas histórias analisadas, é possível afirmar que os jogos digitais oferecem oportunidades reais de aprendizagem fora do ambiente escolar, especialmente para quem não tem acesso a cursos de idiomas. Eles promovem o engajamento, a autonomia e a motivação, características essenciais para o desenvolvimento linguístico e pessoal. Como apontam Leffa (2020) e Celani (2010), a Linguística Aplicada tem justamente esse papel: compreender as práticas sociais e buscar soluções reais para o ensino e aprendizagem de línguas. Neste caso, os

jogos aparecem como uma dessas práticas, que unem tecnologia, cultura e linguagem em um mesmo espaço de interação.

Portanto, as histórias de Leah, Seraphine e Kratos mostram que aprender inglês com jogos é possível e vai muito além de decorar palavras. É um processo de construção de sentido, de descoberta de novas formas de comunicação e de reflexão sobre o próprio aprendizado. Essa pesquisa não pretende encerrar o tema, mas abrir caminhos para novas investigações sobre o uso de jogos e outras mídias digitais no ensino de línguas adicionais. Futuramente, esse tipo de estudo pode contribuir para a formação de professores e para o campo de metodologias que integrem o universo digital à sala de aula, de maneira crítica e significativa.

Encerrando esta pesquisa, acredito que aprender com jogos é também aprender sobre si mesmo. É compreender que a língua está presente em todos os espaços em que interagimos, jogamos e nos comunicamos. É transformar o simples ato de jogar em um ato de aprender, pensar e crescer. Assim, mais do que um meio de lazer, o videogame se mostra como uma ponte entre o prazer e o conhecimento — uma ferramenta que, além de ensinar uma nova língua, nos ensina novas formas de ver o mundo.

Apesar das contribuições deste estudo, é importante reconhecer algumas limitações. O número reduzido de participantes — apenas três estudantes entre os que responderam ao questionário inicial — restringe o alcance dos resultados e impede generalizações mais amplas. Além disso, o recorte ficou limitado a graduandos do curso de Letras – Línguas Adicionais da UNIPAMPA, grupo que já possui familiaridade com o estudo de línguas, o que pode ter influenciado positivamente suas percepções sobre o uso de jogos. Também é necessário considerar que as narrativas analisadas são retrospectivas, baseadas na memória e na interpretação pessoal dos participantes, podendo omitir detalhes ou reorganizar vivências. Outro ponto é que o estudo não investigou o desempenho linguístico dos entrevistados, mas apenas suas experiências, impossibilitando medir objetivamente o impacto dos jogos na proficiência - o que não era o objetivo da pesquisa.

Ainda assim, essas limitações abrem caminhos para perspectivas futuras. Pesquisas posteriores poderiam ampliar o número e o perfil dos participantes, incorporando aprendizes de diferentes faixas etárias, níveis educacionais ou contextos de ensino. Outra possibilidade é comparar narrativas de jogadores que aprenderam inglês de maneira totalmente informal com aquelas de estudantes que

utilizam jogos em ambientes escolares mediados por professores, investigando diferenças nos processos e resultados. Estudos futuros também poderiam incluir análises de proficiência antes e depois do contato sistematizado com jogos, bem como observar práticas de sala de aula que integrem jogos digitais como ferramenta pedagógica. Dessa forma, este trabalho pode servir como contribuição para investigações mais amplas, que continuem explorando o potencial dos jogos digitais no ensino e aprendizagem de línguas adicionais e contribuam para propostas metodológicas que dialoguem com a realidade digital dos estudantes.

## 5. REFERÊNCIAS

AL-JIFRI, Hasan; ELYAS, Tariq. Gamification in English language learning: a case study in Saudi Arabia. **International Journal of English Linguistics**, v. 7, 2017.

ANDERSON, Tom A. F.; REYNOLDS, Barry Lee; YEH, Xiao-Ping; HUANG, Guan-Zhen. **Video games in the English as a foreign language**. [S.l.: s.n.], [s.d.].

CELANI, M. A. A. **Questões de ética na pesquisa em Linguística Aplicada**. Campinas: Pontes, 2010.

CLANDININ, D. J.; CONNELLY, F. M. **Narrative inquiry: experience and story in qualitative research**. San Francisco: Jossey-Bass, 2015.

CORNILLIE, F.; THORNE, S. L.; DESMET, P. Digital Games for Language Learning: Challenges and Opportunities. In: THOMAS, M.; REINDERS, H.; WARSCHAUER, M. (Org.). **Contemporary Computer-Assisted Language Learning**. London/New York: Bloomsbury, 2012. p. 255–272.

COSTA, Everton Garcia da. **Sociologia dos jogos eletrônicos: um novo (e necessário) campo de investigação social**. *Domínios da Imagem*, Londrina, v. 17, n. 33, p. 203–234, 2023. DOI: 10.5433/2237-9126.2023v17n33p203.

DETERDING, S. *et al.* From game design elements to gamefulness: defining “gamification”. In: **Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference**, 2011.

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

GUEDES, Luisa K. O uso de games como input para a aprendizagem de línguas. 2014. **Congresso Iberoamericano de Ciência, Tecnologia, Inovação e Educação. Artigo 513**.

KRASHEN, Stephen D. **Principles and practice in second language acquisition**. Oxford: Pergamon Press, 1982.

LAZZARIS, Fabiane; MORAIS, Kátia Vieira; ASSUMPÇÃO, Simone Silva Pires de; IRALA, Valesca Brasil. **Projeto pedagógico do curso de Licenciatura em Letras – Línguas Adicionais: Inglês, Espanhol e respectivas literaturas**. Bagé: UNIPAMPA, [s.d.], 2023.

LEFFA, Vilson J. **Tecnologias e ensino de línguas**. Santa Cruz do Sul: Edunisc, 2006.

MASON, Jennifer. **Qualitative researching**. 2. ed. London: SAGE Publications, 2009.

RANALLI, Jim. Learning English with The Sims: exploiting authentic computer simulation games for L2 learning. **Computer Assisted Language Learning**, v. 21, n. 5, p. 441–455, 2008. DOI: 10.1080/09588220802447859.

REINDERS, H.; WATTANA, S. Affect and willingness to communicate in digital game-based learning. *Innovation in Language Learning and Teaching*, v. 9, n. 1, p. 1–16, 2015.

REINDERS, H.; WATTANA, S. Can I say something? The effects of digital game play on willingness to communicate. **Language Learning & Technology**, v. 20, n. 2, p. 101–123, 2016.

SANTOS, Keila Mendes; COSTA, Cleide Jane de Sá. Do start ao game over: analisando narrativas de aprendizagem de inglês com jogos eletrônicos. **#Tear: Revista de Educação, Ciência e Tecnologia**, v. 7, n. 1, 2018. DOI: 10.35819/tear.v7.n1.a2743.

SILVA, Daniel do Nascimento e. “A propósito de Linguística Aplicada” 30 anos depois: quatro truísmos correntes e quatro desafios. **DELTA: Documentação de Estudos em Linguística Teórica e Aplicada**, v. 31, n. spe, p. 349–376, 2015. DOI: 10.1590/0102-445007158226872892.

SMITH, Glenn Gordon; LI, Mimi; DROBISZ, Jack; PARK, Ho-Ryong; KIM, Deoksoon; SMITH, Stanley Dana. Play games or study? Computer games in eBooks to learn English vocabulary. **Computers & Education**, v. 69, p. 274–286, 2013. DOI: 10.1016/j.compedu.2013.07.015.

THOMAS, Angela. Digital literacies and the teaching of genre. In: BURNETT, Cathy; DAVIES, Julia; MERCHANT, Guy; ROWSELL, Jennifer (orgs.). **New literacies around the globe: policy and pedagogy**. New York: Routledge, 2012. p. 131-146.

WINALDO, M. Dhany; OKTAVIANI, Lulud. Influence of video games on the acquisition of the English language. **Journal of English Language Teaching and Learning**, v. 3, n. 2, [s.d.].

YACCOB, Nur Syafiqah; YUNUS, Melor Md. Language games in teaching and learning English grammar: a literature review. **Arab World English Journal**, v. 10, n. 1, p. 209–217, 2019. DOI: 10.24093/awej/vol10no1.18.