

O USO DA AUTONOMIA NA APRENDIZAGEM DE LÍNGUA INGLESA POR MEIO DE JOGOS ELETRÔNICOS

Antonio Eliseu Lemos Leal SENA¹

Mestrado em Letras – Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia.

Diógenes Cândido de LIMA²

Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia.

RESUMO: Apesar das tendências para definir autonomia, os conceitos ainda são divergentes em alguns aspectos. Partilhamos da conceituação de Paiva (2006), que entende por autonomia um sistema complexo, vulnerável a restrições, com graus de independência e controle sobre o processo de aprendizagem, englobando fatores interligados que podem ser processados dentro ou fora da sala de aula. Baseado em estudiosos da área (Benson, 1997; Finch, 2001; Dickinson, 1994; Esch, 1996; Paiva, 2006), podemos dizer que fatores como a memorização, a auto-instrução/aprendizagem e até a não necessidade de um professor não podem ser considerados autonomia. Este estudo objetiva analisar algumas estratégias de aprendizagem utilizadas por uma pessoa autônoma na aquisição de uma língua estrangeira (inglês), verificar qual(ais) recurso(s) mais utilizado(s) nesse processo e se a estratégia utilizada foi eficaz para aprendizagem da língua. Importa também investigar as dificuldades do aprendiz, e a interferência dos fatores externos na progressão dos estudos, além da interferência da língua mãe na aprendizagem desta língua estrangeira e o papel da motivação. A coleta de dados foi feita através de um questionário sobre autonomia e aquisição de segunda língua e uma narrativa sobre o processo de aprendizagem do informante. Após análise do material coletado, constatou-se que o informante utilizou os recursos mencionados na bibliografia para este tipo de aprendiz, além de conversas com falantes nativos e não-nativos e uma grande parcela de esforço e determinação.

PALAVRAS-CHAVE: Autonomia, jogos eletrônicos, motivação.

ABSTRACT: *Despite the trends to define autonomy, the concept is still divergent in some aspects. We share Paiva's (2006) concept of autonomy. She understands it as a complex system, vulnerable to restrictions; with degrees of independence and control on the learning process, with linked factors that can be processed inside or outside classroom. Based on various authors (e.g. Benson, 1997; Finch, 2001; Dickinson, 1994; Esch, 1996; Paiva, 2006), we can say that memorizing, self-instruction/self-learning and even the non-necessity of a teacher may not be considered autonomy. The aim of this article is to analyze some learning strategies of an autonomous person and his acquisition of a foreign language (English Language), to verify what kind of materials he used most in his acquisition and if this strategy was effective for him. We also aim to investigate the difficulties presented by the learner, the influence of the external factors, the interference of the mother tongue and the role of motivation in his learning. The data collection has been done by a questionnaire about autonomy and second language acquisition and a narrative about the learning process of the informant. After analyzing the material*

¹ Mestrando em Cultura, Educação e Linguagens pela Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia – UESB, Vitória da Conquista, Bahia, Brasil; CAPES, eliseusena@gmail.com.

² Professor de Língua Inglesa e Lingüística Aplicada do Departamento de Estudos Lingüísticos e Literários – DELL da Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia – UESB, Vitória da Conquista, Bahia, Brasil; dlima49@gmail.com.

collected, we could see that the informant used the materials mentioned along the research, including chatting with native and non-native speakers and a big amount of effort and determination.

KEYWORDS: *Autonomy, electronic games, motivation.*

1. Introdução

Desde o século XVIII, muito se tem discutido sobre autonomia, seus conceitos e a sua influência direta ou indireta na aprendizagem de línguas. De acordo com Benson (1997:1), há pelo menos, cinco diferentes definições para o termo autonomia: situações nas quais os aprendizes estudam por eles mesmos; uma série de habilidades que são aprendidas e aplicadas na aprendizagem auto-direcionada; uma capacidade inata a qual é suprimida por uma instituição educacional; o aprendiz que toma a responsabilidade pela própria aprendizagem; o aprendiz que determina o rumo de sua própria aprendizagem. Em um artigo desta natureza, definir autonomia, explanar a função dos jogos eletrônicos, bem como salientar o papel da motivação na aprendizagem autônoma de língua estrangeira, é necessário para que dúvidas sejam sanadas.

Este estudo tem por finalidade analisar as estratégias de aprendizagem utilizadas por uma pessoa autônoma na aquisição de uma língua estrangeira (inglês), verificar qual(ais) recurso(s) mais utilizado(s) nesse processo e se esta estratégia utilizada foi eficaz para aprendizagem da língua. Também visa relatar as dificuldades apresentadas pelo aprendiz, e até que ponto os fatores externos fizeram com que houvesse, ou não, progressão nos estudos.

2. Definindo autonomia

São diversos os autores (Dickinson 1994, Esch 1996, Benson 1997, Litwin 2001, Paiva, 2006) que explanam o que é e o que não pode ser considerado autonomia. Começaremos explanando aqui o que não pode ser considerado autonomia. Muitos vêem a autonomia como o ato de se fazer o que bem entender. Contudo, Dickinson (1994) esclarece e explica para muitos que autonomia não é sinônimo de liberdade e deve ser entendida dentro de uma estrutura com regras definidas. De acordo com o seu ponto de vista, a autonomia está relacionada mais a uma tomada de atitude do que o espaço físico para a aprendizagem.

Seguindo esta a mesma linha de pensamento, Esch (1996, p.37) explica, resumidamente, o que não deve ser considerado autonomia. Para ele, autonomia não é auto-instrução/aprendizagem sem professor; não significa que a intervenção ou iniciativa por parte do professor seja banida; não é algo que os professores ensinam; não é um comportamento facilmente identificável; não é um estado fixo ativado pelo aprendiz uma vez e para sempre.

É também freqüente a utilização dos termos autonomia e autodidatismo como sendo sinônimos. No entanto, Litwin (2001, p.17) opina que "um autodidata é aquele estudante que seleciona os conteúdos e não conta com uma proposta pedagógica e didática para seu estudo". Apesar de não definir autonomia, Freire (1970, 1997) induz que, para um indivíduo atingi-la, ele tem de se conscientizar que é um ser pertencente a um grupo social

e deve, com o grupo, lutar pela melhoria da sociedade como um todo. Esse é um conceito que valoriza o indivíduo como cidadão consciente, responsável e democrático.

Holec (1981, p.3, apud Benson 1997, p.1) entende, por autonomia, a habilidade de tomar a responsabilidade do próprio aprendizado. Dickinson (1994, p.4-5) segue a mesma linha de pensamento quando entende a autonomia, na aprendizagem, essencialmente como uma tomada de atitude, onde o aprendiz autônomo se torna responsável pela sua própria aprendizagem, tomando as decisões necessárias para sanar as suas dificuldades.

É a noção de autonomia individual que estaremos abordando neste artigo, visto que é a partir da idéia de que a autonomia está relacionada ao desenvolvimento de habilidades individuais que a pesquisa vai tratar. Como Thanasoulas (2000), concordamos que existem graus de autonomia e que este não é um conceito absoluto. De acordo com este autor, o aprendiz adentra na situação de aprendizagem quando usa o conhecimento e habilidades para planejar, monitorar e avaliar a sua aprendizagem, ou toma as decisões concernentes ao conteúdo ou objetivos. Ao aprendiz autônomo, cabe tomar cuidado, e identificar, as estratégias de alguém, necessidades, objetivos como aprendiz, e ter a oportunidade de reconsiderar e reelaborar as estratégias e os procedimentos para uma efetiva aprendizagem.

De fato, embora seja possível falar sobre alguns padrões de autonomia, cada pessoa tem suas características individuais, fazendo com que haja variações de autonomia. Paiva (2006) sugere um conceito que engloba tanto os fatores de interferência externos quanto os diferentes graus de independência no processo de aprendizagem:

Autonomia é um sistema sócio-cognitivo complexo, sujeito a restrições internas e externas. Ela se manifesta em diferentes graus de independência e controle sobre o próprio processo de aprendizagem, envolvendo capacidades, habilidades, atitudes, desejos, tomadas de decisão, escolhas, e avaliação tanto como aprendiz de língua ou como seu usuário, dentro ou fora da sala de aula. (PAIVA 2006, p. 88-89)

Por ser um conceito de autonomia mais elaborado e que faz referências aos fatores externos, esse será o adotado aqui.

3. Autonomia e motivação

São várias as pesquisas (Gardner, 1985; Gardner e Lambert, 1972; Krashen, 1977; Lightbown e Spada, 1993) que relatam a vontade de aprender como um elemento determinante para a obtenção de resultados positivos no ensino de línguas, entretanto pesquisas sobre as variáveis afetivas ainda necessitam de uma especial atenção em relação ao ensino/aprendizagem de línguas. Entende-se aqui, por variáveis afetivas, fatores como a motivação, autoconfiança e ansiedade que afetam as atitudes e o empenho tanto dos professores quanto dos alunos, dentro ou fora da sala de aula.

Gardner (1985) considera a motivação como o elemento central na aprendizagem. A aprendizagem de línguas é baseada na cultura e as pessoas que falam a mesma língua se identificam daquelas que falam outras línguas. No modelo sócio-educacional de Gardner (1985), entende-se que o aprendiz que se identifica com um determinado grupo de falantes de uma segunda língua terá uma maior motivação para aprender a língua.

De fato, o contexto educacional para a aprendizagem de língua, as atitudes do aprendiz com relação à língua, os interesses do aprendiz que precede a aula de Língua Estrangeira e o contexto do uso da língua afeta o desejo de aprender. Segundo Gardner e Lambert (1972), há dois grandes tipos de motivação: a motivação instrumental, aquela que leva o sujeito a aprender a língua em função das vantagens que ela pode oferecer para aquele que a falar; e a motivação integrativa, a que leva o sujeito a aprender um idioma pelo interesse pessoal e sincero nas pessoas e na cultura representadas pela outra língua.

Ainda tratando da motivação, Krashen (1977) formula a teoria da aquisição baseado em cinco hipóteses, dentre elas está a do filtro afetivo, que considera serem os fatores externos aqueles que podem facilitar ou impedir o recebimento do input. Aprendizes motivados, confiantes e com baixa ansiedade tendem a ser bem sucedidos no processo de aquisição de uma segunda língua.

Entretanto, como salienta Lightbown e Spada (1993), infelizmente as pesquisas sobre este tema não podem indicar precisamente como a motivação está ligada à aprendizagem. Também não podemos dizer se é a motivação que produz uma aprendizagem bem-sucedida, ou se é a aprendizagem bem-sucedida que motiva o aprendiz, ou se ambos são afetados por outros fatores externos.

Lightbown e Spada explicam que o dinamismo social e o forte relacionamento entre as línguas são fatores que geralmente afetam a motivação. Isto é, a aprendizagem de membros de um grupo minoritário aprendendo a língua de um grupo majoritário terá características diferentes, como atitudes e motivação, daquele grupo majoritário aprendendo a língua minoritária. Deste modo, é impossível prever o exato efeito dos fatores sociais na aquisição/aprendizagem de uma segunda língua. O fato de que a língua existe somente em contextos sociais não pode ser desassociado quando procuramos entender as variáveis que afetam o sucesso na aprendizagem.

4. O papel dos jogos eletrônicos no desenvolvimento da autonomia.

Se a motivação externa é aquela que serve de incentivo dentro do ambiente e desperta na pessoa o desejo de alcançar o seu objetivo, podemos dizer que, na configuração atual da sociedade e do mundo, a tecnologia tem sido uma grande aliada na aquisição/aprendizagem de línguas. Aprender efetivamente uma Língua Estrangeira (LE), considerando as peculiaridades da língua e as responsabilidades que a aprendizagem de uma língua acarreta, é um objetivo realmente difícil de alcançar. Entretanto, com o advento da tecnologia, da globalização e com a necessidade de comunicação entre pessoas de diferentes nações, ensinar e aprender uma LE com a qual você poderá se comunicar, trocar conhecimentos e informações com os vários tipos de pessoas torna-se fundamental, e os alunos – pelo menos a grande maioria deles – já reconhecem tal necessidade. Devemos salientar que a queda do dólar, a popularização dos computadores e de produtos eletrônicos motivaram os alunos a adquiri-los e manuseá-los com agilidade e destreza, inserindo-se no

que se pode chamar hoje de *cibercultura*. De acordo com o Wikipédia (2008), a cibercultura é:

A forma sociocultural que advém de uma relação de trocas entre a sociedade, a cultura e as novas tecnologias de base micro-eletrônicas surgidas na década de 70, graças à convergência das telecomunicações com a informática [...]Cibercultura é a cultura contemporânea fortemente marcada pelas tecnologias digitais. Ela é o presente que se vive hoje. Home banking, cartões inteligentes, voto eletrônico, pages, palms, imposto de renda via rede, inscrições via internet, etc. provam que a Cibercultura está presente na vida cotidiana de cada indivíduo.

O fato é que são os jovens que mais estão abertos a essa cultura, interagindo e rompendo conceitos e idéias antigas relacionadas à educação/aprendizagem; a idéia de que não se aprende nada com a internet, jogos eletrônicos e salas de bate papo mudou com a observação de que várias comunidades estão popularizando a utilização da internet com o objetivo de compartilhar o conhecimento e aprender uns com os outros, possibilitando a aproximação e a interação entre pessoas de várias partes do mundo.

Dentre as várias vantagens que o jogo eletrônico traz, há a de que o estudante pode interagir, entrar em um mundo ilusório, onde tudo é irreal e, talvez por isso, ter a vontade ou necessidade de jogar e aprender mais. Deste modo, Huizinga (1996) afirma que o jogo propicia essa evasão da vida real, entretanto esta consciência do faz-de-conta não impede que o jogo se processe com uma maior seriedade, com um enlevo e um entusiasmo que chegam ao arrebatamento. O autor ainda explana que

A intensidade do jogo e o seu poder de fascinação não podem ser explicados por análises biológicas. E, contudo, é nessa intensidade, nessa fascinação, nessa capacidade de excitar que reside a própria essência e a característica primordial do jogo. (HUIZINGA 1996, p. 5)

Dependendo do tipo de jogo, o desejo de aprender torna-se mais forte e exige do aluno a capacidade dele alcançar um maior grau de conhecimento do que dentro da sala de aula. Nos jogos on-line, o papel do professor é mínimo e, às vezes, nulo. O professor deixa de ser essencial e o aluno passa a ter autonomia para fazer e aprender.

A hipótese do filtro afetivo, proposta por Krashen (1977), talvez explique o porquê de os jogos influenciarem tanto na aprendizagem de Língua Estrangeira dos estudantes. Para o adulto (incluindo aqui os adolescentes), fatores como a desmotivação, o perfeccionismo, a falta de autoconfiança, a ansiedade e o medo de ser ridículo, dentre outros, fazem com o aprendizado seja bloqueado. No mundo virtual, quanto mais o jogador interage com os outros, mais ele adquire a motivação, a autoconfiança e perde o medo e a timidez, pois sabe que está do outro lado da tela e, na maioria das vezes, não pode ser identificado. O que ainda intriga a maioria dos estudiosos sobre este assunto é o fato de, na maioria das vezes, os jogos e o lúdico serem tomados somente como passatempo. Entretanto, dependendo da postura do aprendiz, os jogos podem ser um recurso de fundamental importância para a aquisição/aprendizagem de línguas e para o tão almejado desenvolvimento da autonomia no aprendiz.

5. O caso em estudo

O informante do sexo masculino nasceu em Vitória da Conquista – BA, onde reside. Concluiu o ensino fundamental e o ensino médio todo em escola pública e nunca estudou em cursos de idiomas. A preferência por este sujeito se deu por ser ele um dos aprendizes situados na cidade de Vitória da Conquista que adquiriu a autonomia em Língua Inglesa através de jogos e de sites de interação on-line, neste caso, salas de bate-papo.

6. Metodologia

O estudo foi realizado no período de 28 de junho a 01 de Julho do ano de 2008, na cidade de Vitória da Conquista. Para atender aos objetivos desse estudo, foi solicitada ao informante uma narrativa em que contasse todo o percurso de como o estudante adquiriu a autonomia na aprendizagem da língua inglesa. Além disso, foi entregue a este um questionário previamente elaborado – com base nas leituras realizadas – contendo onze perguntas, sendo as primeiras delas a respeito das características do processo de aprendizagem autônoma do aprendiz, passando pelas dificuldades da aprendizagem e o papel da motivação na aprendizagem de línguas.

7. Análise de dados

Segundo os dados informados pelo aprendiz na narrativa, o interesse por línguas surgiu aos quatorze anos de idade, sendo os jogos eletrônicos o que mais o incentivou a aprender a língua, visto que, para atingir os objetivos dos jogos, precisaria entender os complexos enredos que os jogos traziam. Antes disso, tinha uma base muito pequena do inglês que havia aprendido no ensino fundamental.

No primeiro momento da aprendizagem autônoma do informante, houve um contexto para a aprendizagem da língua estrangeira, e foi a partir dele que se criou, no informante, o desejo de aprender, que poderíamos tomar aqui como a variável afetiva. A partir de então, houve no aprendiz a motivação integrativa, citada e explanada aqui à luz da teoria de Gardner, visto que o contexto da língua afetou o desejo de aprender.

[...] A partir daí eu comecei a ler cada passagem de texto nesses jogos, com a minha pequena base comecei a compreender grande parte do que eles diziam, por dedução, passado um tempo eu comecei a perceber que a minha dedução estava correta, e automaticamente eu já aprendi essas mesmas palavras. Em 2005 eu jogava um jogo Online, com muitos estrangeiros, e aí foi uma ótima oportunidade, pois comecei a me comunicar com pessoas nativas do inglês. Ao conversar com essas pessoas aprendi muito, pois sempre que elas diziam algo que eu não entendia eu pedia que explicasse de forma simples, assim eu aprendia mais e mais.

Tanto a motivação intrínseca quanto a extrínseca, citadas por De Gréve & Passel, também estão presentes na sua aprendizagem/aquisição de Língua Estrangeira. A motivação interna pode ser notada aqui pela satisfação interior que a língua trouxe para o informante a cada fase que ele atingia do jogo e notava que a dedução que ele fazia estava correta, fazendo-o se sentir bem ao aprender e compreender mais os enredos dos jogos. A motivação externa se dá a partir do momento em que o aprendiz sentiu – mesmo que inconscientemente – a necessidade de aprender tal língua.

Com as perguntas do questionário respondidas, foi possível chegar a mais algumas considerações importantes. A primeira pergunta do questionário tratava das maiores dificuldades que o aprendiz encontrou ao aprender a língua. A resposta para esta pergunta foi “*A maior dificuldade era saber se eu estava realmente aprendendo corretamente, e se sim, como eu poderia aperfeiçoar*”. Esta resposta traz consigo a tomada de responsabilidade sobre o aprendizado do inglês e a preocupação do aprendiz em aperfeiçoar-se.

Foi com a interação que se dava a aprendizagem/aquisição deste aprendiz. A resposta dada pelo informante na segunda pergunta do questionário que versava sobre as estratégias utilizadas por ele para sanar as dificuldades na língua inglesa salienta bem esse tipo de interação. Para ele, ao comunicar com pessoas que falavam o inglês como língua nativa, percebeu que estava realmente aprendendo, visto que elas o entendiam e ele também as entendia, aperfeiçoando o seu inglês com as conversas on-line, citada também na narrativa. Esta estratégia de aprendizagem não foi a única. Ao responder a nona pergunta do questionário que tratava do que o informante fazia quando tinha dúvidas em escrever algo em inglês, ele cita outra estratégia de aprendizagem utilizando um recurso proporcionado por esta nova tecnologia:

Às vezes usava um tradutor online, mas na maioria das vezes, perguntava aos meus amigos estrangeiros no messenger, de forma que eles me explicavam uma palavra com outras, e dessa forma eu aumentava meu vocabulário mais ainda.

Também é importante salientar que, respondendo a uma das perguntas do questionário, o informante declara que nenhuma das estratégias de aprendizagem utilizadas por ele foi considerada inútil. Foi ainda através dos jogos que o colaborador expandiu o seu vocabulário e o seu conhecimento da língua inglesa, e isso lhe trouxe resultados positivos:

[...] No começo deste ano, eu passei no vestibular para História na UESB e acertei 17 das 20 questões de inglês. Foi muito bom! Mesmo hoje, depois de ter parado de jogar, ainda tenho contato com alguns amigos desse tempo, dessa forma ainda exercito meu inglês, além de continuar aprendendo a pronúncia com jogos dublados, e música. Os jogos me ajudaram, tanto no aprendizado do inglês, como na formação do meu caráter.

É possível retomar, a partir deste excerto, a hipótese do filtro afetivo de Krashen, considerando que o aprendiz estava motivado, confiante e com baixa ansiedade,

conseguindo sucesso no processo de aquisição/aprendizagem de língua estrangeira. A resposta dada pelo informante à quarta questão, que versava sobre o recurso utilizado considerado por ele como sendo o mais útil foi a “*Dedução a partir de um inglês básico, levando em consideração o contexto da frase*”. Ao contrário do que se esperava como resposta, a dedução foi para o informante, ao invés de uma estratégia, um “recurso” poderoso para a aprendizagem do inglês.

Tanto na narrativa quanto nas respostas dadas no questionário, é possível elencar algumas características que distinguem o informante de outros por sua autonomia. Dentre elas a consciência do próprio processo de aprendizagem; as suas necessidades, interesses, falhas, sucessos, progressos; as suas escolhas do que estudar e como estudar de acordo com os interesses pessoais de comunicação; a tomada de decisão sobre metas, significados e estratégias; a sua escolha e adaptação do próprio contexto de aprendizagem; a tomada de decisões como a escolha de materiais e de tópicos a serem enfatizados; o uso do inglês em situações de aprendizagem fora da sala de aula; a busca de meios e materiais diferentes daqueles disponibilizados pela instituição de ensino formal; os diferentes tipos de motivação e o exercício de autonomia como comunicador e aprendiz estudando o inglês por meio da interação que a nova tecnologia proporciona.

A quinta questão do questionário, que versava sobre o que ou quem o motivou a aprender o inglês, teve como resposta os jogos eletrônicos. É aí que retomamos o conceito de cibercultura e as palavras de Huizinga, que considera o jogo como um meio de evasão da vida real e de entrada num mundo de faz-de-conta, não impedindo, entretanto, que o jogo se processasse com uma maior seriedade, trazendo emoções, sensações e sentimentos diversos. Para realizar o objetivo do jogo, o aprendiz tinha que interagir com outros e entender os objetivos e metas a serem alcançados. Houve, com isso, uma adaptação do aprendiz à nova realidade, utilizando-se dos recursos oferecidos pela tecnologia atual para incrementar os seus estudos na língua estrangeira.

Além dos jogos, a música também teve uma participação significativa para a aprendizagem do inglês. Em resposta à sexta questão, o aprendiz salienta que não houve momentos em que ele desmotivou em aprender a língua inglesa, fazendo uma observação importante ao dizer que não sabia que estava realmente estudando. Ele ainda complementa a sua fala com a resposta da sétima questão, considerando que foi o gosto pelo seu *hobbie* favorito, os jogos eletrônicos, que o levou a continuar com o inglês.

Respondendo a décima questão, o aprendiz salienta que não houve em nenhum momento a interferência do português na aprendizagem do inglês e que hoje, pelo contrário, constantemente se vê pensando e elaborando frases em inglês. Apesar de o informante salientar que o conhecimento de inglês adquirido pelo ensino formal foi muito pouco, este foi fundamental para que o aprendiz continuasse interagindo com os amigos estrangeiros. Destarte, é possível perceber que o professor ainda cumpre com o seu papel dentro da sala de aula e, dependendo da motivação do estudante, o conhecimento adquirido pode levá-lo a uma aprendizagem autônoma.

8. Considerações finais

O sujeito em análise apresentou perfil de um aprendiz autônomo, visto que seu processo de aprendizagem envolve as características, desse tipo de aprendiz, citadas anteriormente.

A respeito dos fatores externos, pudemos observar nesse estudo que o jogo foi o instrumento que mais lhe motivou a estudar, aprender e pôr em prática o inglês aprendido a partir das conversas com os nativos. Para isso, o informante contou com a solidariedade e a compreensão dos nativos que se tratava de um aprendiz de inglês iniciante, comprovando assim que os fatores externos, nesse caso, contribuíram para a aquisição da língua. É importante ressaltar que essa aprendizagem foi bem sucedida graças, principalmente, a sua motivação em adquirir o idioma.

Sobre a interferência da língua-mãe, comprovou-se que não houve uma interferência efetiva, ao contrário do que se esperava como resposta, visto que o informante estava predisposto a aprender e compreender as estruturas da língua em estudo, o que nos faz inferir que a aprendizagem de estruturas e regras da língua alvo se deu nos ensinamentos fundamental e médio da escola pública, como por exemplo, o uso dos verbos auxiliares da língua inglesa. Vale ressaltar, que o informante nunca estudou inglês em um curso de línguas e que ele sugere, para aqueles que tenham interesse em ser autônomo, a vontade e persistência nos estudos da língua estrangeira.

Espera-se que o resultado desta pesquisa seja proveitoso para estudiosos e teóricos que se interessam por temas como autonomia, motivação e jogos eletrônicos, bem como àquelas pessoas que têm interesse em praticar ou iniciar a sua autonomia na aprendizagem de uma língua estrangeira.

9. Referências

BENSON, P. The philosophy and politics of learner autonomy. In BENSON, P. and VOLLER, P. (Eds.). **Autonomy and Independence in Language Learning**. London: Longman, 1997, p. 18-34.

BENSON, P.; VOLLER, P. **Autonomy and Independence in Language Learning**. London: Longman. 1997.

CIBERCULTURA, em **wikipédia, a enciclopédia eletrônica**. Disponível em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Cibercultura>. Acesso em: 16 de fevereiro de 2008.

DE GRÉVE, M.; PASSEL, V. F. **Lingüística e ensino de línguas estrangeiras**. São Paulo: Pioneira, 1975.

DICKINSON, L. Learner Autonomy: what, why and how. In. LEFFA, V. J. (Ed.) **Autonomy in Language Learning**. Porto Alegre: Editora da Universidade/UFRGS, 1994, p. 2-12.

ESCH, E. Promoting learner autonomy: criteria for the selection of appropriate methods. In R. Pemberton, S.L. Edward, W.W.F. Or, and H.D. Pierson (Eds.). **Taking Control: Autonomy in Language Learning**. Hong Kong: Hong Kong University Press, 1996, p.35-48.

FINCH, A. **Autonomy: Where Are We? Where Are We Going?** Featured presentation at the JALT CUE Conference on Autonomy, May 13/14th 2001. Based in part on the author's unpublished Ph.D. thesis. Disponível em <http://www.finchpark.com/arts/autonomy>. Acesso em 28 de mai. 2008.

FREIRE, P. **Pedagogia do oprimido**. Rio de Janeiro: Edições Paz e Terra, 1970.

_____. **Pedagogia da autonomia**. Rio de Janeiro: Edições Paz e Terra, 1997.

GARDNER, R. C. **Social psychology and second language learning: The role of attitudes and motivation**. London: Edward Arnold, 1985.

GARDNER, R. C.; LAMBERT, W. E. **Attitudes and motivation in second language learning**. Rowley, MA: Newbury House, 1972.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens**. Trad. João Paulo Monteiro. São Paulo: Perspectiva, 1996.

KRASHEN, S. El modelo del monitor y la actuación de los adultos en L2. In: LICERAS, J. M. **La adquisición de las lenguas extranjeras**. Madrid: Visor, 1992, p. 143-152.

_____. **Principles and Practice in Second Language Acquisition**. Oxford: Pergamon Press, 1982

KUMARAVADIVELU, B. Dangerous Liaison: Globalization, Empire and TESOL. In Julian Edge (Ed.). **(Re) Locating TESOL in an Age of Empire**. London: Palgrave/Macmillan. 2006, p. 1-32.

LEFFA, V. J. **Quando menos é mais: A autonomia na aprendizagem de línguas**. Trabalho apresentado no II Forum Internacional de Ensino de Línguas Estrangeiras (II FILE). Pelotas: UCPel, agosto de 2002

LEVY, P. **Educação e Cybercultura: A nova relação com o saber**. Disponível em: http://www.leffa.pro.br/textos/Pierre_Levy.pdf. Acesso em: 16 de fevereiro de 2008.

LIGHTBOWN, P.; SPADA, N. **How are languages learned**. U. K.: Oxford University Press, 1993.

LITTLE, D. **We're all in it together: Exploring the interdependence of teacher and learner autonomy**. Presented at Autonomy 2000, University of Helsinki Language Centre, 7-9 September 2000. Disponível em: <http://coyote.miyazaki-mu.ac.jp/learnerdev/LLE/8.2/littleE.html>. Acesso em 12 jun. 2008.

LITWIN, E. (Org.). **Educação à distância: temas para o debate de uma nova agenda educativa**. Porto Alegre: Artmed, 2001.

PAIVA, V. L. M. O. **Autonomia e complexidade**. Linguagem & Ensino: Pelotas, v. 9, n. 1, p. 77-127, jan./jun. 2006.

PAIVA, V. L. M. O.; BRAGA, J. C. F. **The complex nature of autonomy**. *DELTA* [online]. 2008, vol.24, n.spe, p. 441-468. Disponível em: <http://www.veramenezes.com/textos.htm>. Acesso em 25 de abr. 2008.

PENNYCOOK, A. Cultural alternatives and autonomy. In: BENSON, P. & VOLLER, P. (org.). **Autonomy & independence in language learning**. New York: Addison Wesley Longman, 1997, p. 35-53.

SCHÜTZ, R. **A Idade e o Aprendizado de Línguas**. English Made in Brazil. Disponível em: <http://www.sk.com.br/sk-apre2.html>. Acesso em 24 de fev. 2008.

SINCLAIR, B. **Learner Autonomy: the cross cultural question**. *IATEFL ISSUES*. Issue 139, August/September 1997. Disponível em: <http://www.iatefl.org/archives/Texts/139Sinclair.html>; Acesso em: 06 abr. 2005.

THANASOULAS, D. **What is learner autonomy and how can it be fostered?** The Internet TESL Journal, vol. 6, n. 11, Nov. 2000. Disponível em: <http://www.aitech.ac.jp/~iteslj/Articles/Thanasoulas-Autonomy.html>, Acesso em: 04 de ago. 2005.

WINNICOTT, D. W. **O brincar e a realidade**. Trad. José O. Aguiar e Vanede Nobre. Rio de Janeiro: Imago Editora, 1975.