

OS IMPACTOS DOS JOGOS DIGITAIS NÃO-DIDÁTICOS NO APRENDIZADO DE LÍNGUA INGLESA COMO LÍNGUA ADICIONAL

Leticia Eckstein¹³

Karina Aires Reinlein Fernandes¹⁴

RESUMO: Este trabalho visa compreender os impactos dos jogos digitais não-didáticos nos processos individuais de aprendizagem, bem como analisá-los por meio de bibliografias e artigos disponíveis sobre o assunto. Apontamentos foram realizados sobre as tecnologias e demais aspectos inerentes dos jogos que propiciam o aprendizado, sobretudo a partir da experiência de imersão, interação e protagonismo, que vão ao encontro do atual perfil cognitivo e social dos nativos digitais (PRENSKY, 2012; MATTAR, 2010), compreendidos neste trabalho como os aprendizes de inglês como língua adicional (COOK, 2003; ELLIS, 1997; KRASHEN, 2002). A análise busca salientar a influência dos ambientes internos e externos ao jogo, na dinâmica das relações de aprendizado estabelecidas entre os aprendizes e os games. Afinal, chega-se à conclusão de que o processo de aprendizagem é autodeterminado e tem como protagonista o próprio aprendiz, suscitando a integração das motivações de forma natural e o aprendizado do inglês como língua adicional.

Palavras-chave: Jogos digitais não-didáticos. Aprendizagem. Aquisição de língua. Inglês.

ABSTRACT: This paper aims to understand the non-didactic digital games effects on the individual learning processes, as well as analyze those processes through bibliographies and available articles related to this matter. Notes were made about technologies and further inherent aspects of the game that provide the learning, overall based on the immersion, interaction and protagonism, that meet the actual cognitive and social profile of the digital natives (PRENSKY, 2012; MATTAR, 2010), comprehended in this work as the English additional language learners (COOK, 2003; ELLIS, 1997; KRASHEN, 2002). The analysis emphasizes the environment influence on the relationship of learning dynamics established between the players (learners) and the games. Finally, it is concluded that the learning process is self-determined and has as protagonist: the learner, and the integration of the natural motivations, causing the English as a second language to be learned in a contextualized and significant to the learners.

Keywords: Digital games. Learning. Language acquisition. English.

Without it, many of our most important activities are inconceivable."

(COOK, 2003, p. 3)

¹³ Graduada em Letras Português-Inglês pela Pontifícia Universidade Católica do Paraná. E-mail: kar_aires@yahoo.com.br

¹⁴ Doutoranda em Estudos Linguísticos pela Universidade Federal do Paraná. Professora do Curso de Letras Português-Inglês na Pontifícia Universidade Católica do Paraná. E-mail: karina.reinlein@pucpr.br

INTRODUÇÃO

As preocupações são constantes em algumas pessoas no que compete a intensidade do envolvimento dos jovens e crianças com os jogos, que usam das temáticas para afirmar que os mesmos são violentos e incentivam comportamentos semelhantes, assim como os tornam hiperativos e antissociais, além de fazer mal para os olhos, por exemplo, um posicionamento que pode vir a cegar a população para os seus benefícios.

Os dispositivos, quando utilizados conscientemente, dentro das classificações indicativas e em períodos saudáveis de interação, oferecem uma gama abrangente de aprimoramento das capacidades cognitivas por parte dos aprendizes, além de ambientes altamente interativos de aprendizagem de Língua Inglesa (LI) como Língua Adicional (LA)¹⁵.

A tendência das formas de aprendizagem é se renovar conjuntamente com o progresso da tecnologia, um processo que ocorre não somente no âmbito educacional, mas também na esfera individual daqueles que entram em contato com as novas possibilidades.

Por renovação entende-se, na área da educação, a adaptação dos conteúdos, metodologias aplicadas e recursos necessários para atender às necessidades tanto dos docentes quanto dos discentes, que individualmente possuem as estruturas cerebrais e os paradigmas de aprendizagem particularizados em decorrência do contato com as tecnologias digitais.

Entre as diferentes bases que proporcionam a aquisição de línguas estrangeiras de forma alternativa, ou seja, não didática e no campo individual, estão os jogos digitais que, indiferentemente às plataformas, sofreram mudanças consideráveis nos últimos anos na complexidade dos desafios, na interface, nos seus aspectos visuais e auditivos e, conseqüentemente, no número de informações repassadas aos jogadores durante o jogo e nas formas de comunicação in-game, fatores que têm viabilizado meios

¹⁵ Para esta pesquisa, os termos Segunda Língua (L2) e Língua Estrangeira (LE) estarão inseridos no termo Língua Adicional (LA).

suficientes para a obtenção de conhecimento mínimo para a comunicação em contextos linguísticos reais ou certa capacidade de compreensão na LI como LA.

1. A LÍNGUA INGLESA COMO LÍNGUA ADICIONAL

De acordo com Ellis (1997), “entende-se por segunda língua aquela que se aprende de forma subsequente à materna, podendo se referir a uma terceira ou quarta língua adquirida” (ELLIS, 1997, p.3) pelo indivíduo, conceito que adotamos neste trabalho para definir a aprendizagem da LI com o intuito a utilização de forma secundária, em ambientes isolados da língua materna do país (LM), assim, nomearemos esta língua de Língua Adicional, a abrangência de seu uso.

Aprender uma LA é um processo complexo que demanda, primeiramente, contato para que haja curiosidade e, conseqüentemente, o desejo de aprender, como é apontado por Vygotsky (2007) ao afirmar que a motivação é um dos fatores principais, não só de aprendizagem como também de aquisição de uma língua. Para compreendermos melhor quais são os processos de aquisição, recorreremos a Stephen Krashen (2002), que analisou os sistemas de desenvolvimento de habilidades em língua estrangeira presentes em adultos através da denominada “monitor theory”, na qual foram levantadas duas hipóteses principais, aquisição (inconsciente) e aprendizagem (consciente), além do modelo de monitor que direciona a performance dos indivíduos na língua alvo, que será especificado e relacionado aos jogos digitais na seção 4 deste trabalho.

A aquisição é extremamente próxima dos processos naturais realizados pelas crianças ao aprender a se comunicar e requer interação significativa com a língua, os falantes nativos dedicam maior atenção à mensagem que desejam passar do que à correção de erros ou regras formais, o que não significa que as mesmas não ocorram, apenas são feitas pontualmente como forma de adequação das estruturas para que se obtenha melhor compreensão por parte dos ouvintes no momento de comunicar. Há também similaridades nas estruturas utilizadas, tanto na infância quanto na fase adulta, que criam certa noção gramatical do aprendiz, por mais que não se tenha conhecimento formal das regras é possível identificar quando determinados usos não correspondem as possibilidades da língua.

Já a aprendizagem consciente acontece a partir da constante correção dos erros e exposição a regras explícitas, o que colabora para a manutenção das representações mentais das generalizações linguísticas, geralmente organizadas das mais simples para as mais complexas, uma sequência que difere dos processos naturais de aquisição. O autor defende que estes conhecimentos internalizados conscientemente sobre a língua a ser aprendida se tornam disponíveis como um monitor para, durante a performance, realizar alterações que visam melhorar a precisão das emissões, incluindo aqueles baseados na comunicação ativa. No caso do inglês, devido a seu alcance na cultura global, o contato é extenso no dia a dia dos aprendizes, já que a língua compõe, inclusive, parte do vocabulário diário nos centros urbanos como, por exemplo, *hot dog*, *outlet*, *shopping* e *check-in*, assim como nas redes sociais altamente utilizadas na comunicação diária como *like*, *tweet*, *share*, *sign in*, *sign out*, *page*, *feed* entre tantas outras palavras.

Com os aparelhos eletrônicos não é diferente, a tecnologia ganhou espaço na rotina da sociedade do século XXI, principalmente no campo do entretenimento, e marca presença desde softwares até consoles desenvolvidos especificamente para a diversão, dentre os quais se encontram os jogos digitais, que possuem termos em grande parte provenientes da LI e não sofrem nenhum tipo de alteração semântica ou de grafia na língua portuguesa (*pause*, *enter*, *on*, *off*, *start*, *restart*, *user*) fenômeno conhecido como estrangeirismo, responsável pela aquisição de amplo vocabulário, trazendo ao conhecimento dos falantes de outras línguas as características fonéticas da língua inglesa (SILVA, 2005), fator externo que influencia no aprendizado.

Há, porém, diferentes perspectivas atribuídas às línguas por parte dos falantes nativos se comparadas às dos aprendizes, como é apontado por Cook (2003) no parágrafo:

Native speakers of a language usually regard it as in some sense their own property. Yet they do not resent other people acquiring it: they lose nothing in the process and are flattered to share something so highly valued. Yet, however many people learn their language, they still regard it as 'theirs'. They feel that outsiders cannot identify with it quite as they do. To them it remains familiar and intrinsic, to others it remains foreign and something apart. It is their right, they believe, to determine what counts as correct and acceptable. (COOK, 2003, p. 22)

Ainda de acordo com o mesmo autor, os sentimentos de posse sobre a LM e a tentativa de preservar a identidade cultural e linguística são naturais, especialmente com línguas internacionalizadas. A LI deixou de ser uma opção entre as línguas estrangeiras para ocupar um lugar próprio no cenário internacional, e hoje é ensinada na maioria dos países nas áreas de negócios, educação e acesso à informação, diminuindo consideravelmente a busca por outras línguas como o Francês, por exemplo, que deixou de ser dominante na diplomacia e no controle do tráfego aéreo.

Tal crescimento que foi acelerado pelo processo de digitalização, que aprimorou e facilitou a comunicação internacional. A expansão da influência cultural, econômica e política dos Estados Unidos pelo mundo fez com que, além dos exemplos citados acima, filmes, músicas e programas televisivos fossem produzidos na língua materna do país, que também impera no maior meio de comunicação da atualidade, a internet, tornando o aprendizado e o uso do inglês como uma língua adicional, basicamente, necessários.

O ensino/aprendizagem de inglês como LA envolve ambos falantes nativos e não-nativos enquanto professores ou demais funções associadas, englobando interesses pessoais, políticos, acadêmicos e comerciais por parte dos países que buscam ascender financeira e internacionalmente, passando a fazer parte da vida diária dos mesmos. Se faz necessário, ainda, contextualizar e identificar a natureza dos indivíduos inseridos no contexto acima e entendidos como aprendizes no presente artigo, os nativos digitais.

De acordo com Marc Prensky (2001, 2012), principal desenvolvedor do conceito, são designados nativos digitais aqueles que nasceram nas duas últimas décadas do século XX, e cresceram em meio a tecnologia digital, com tablets, smartphones, computadores, videogames e acesso à internet, tendo a comunicação instantânea e um grande número de informações a serem processadas como parte integral do seu desenvolvimento, fator que os torna fluentes na linguagem digital, ou seja, interagem diretamente com os aparelhos sem dificuldades de compreender suas funcionalidades.

A naturalização da experiência on-line, que participa diretamente da formação intelectual, física e afetiva das gerações em questão, aumentou a capacidade de adaptação dos mesmos, além de transformar a maneira como se comunicam, que passou a acontecer instantaneamente através de mensagens e e-mails, como compartilham

informações e experiências individuais, mais sucintamente e utilizando principalmente vídeos transmitidos em tempo real com câmeras de celulares ou webcams, imagens postadas em diversos sites e redes sociais como *Facebook*, *Instagram*, *Twitter*, *Snapchat*, e *Tumblr*, por exemplo, o que gerou certa prioridade da linguagem visual frente a textual, assim como rompeu barreiras geográficas e aumentou tanto o alcance quanto o número de pessoas envolvidas nas situações compartilhadas, juntamente ao contato com grupos de identidades diversas, já que o acesso deixou de ser restrito aos indivíduos que se relacionam pessoalmente e diretamente com o interlocutor para dar espaço ao alcance mundial, tornando a socialização mais ampla em termos de possibilidades, inclusive com a diversidade cultural, tendo a língua inglesa como principal possibilidade de conexão e comunicação nesses casos.

Menezes (2010) afirma que as novas formas de interagir com o ambiente e o alto número de estímulos, juntamente ao intenso fluxo de informações, modificaram as estruturas neurais e, portanto, o paradigma atencional dos que tiveram as mídias digitais como parte integral do desenvolvimento físico e cognitivo durante a infância. O processo responsável pela construção das estratégias de pensamento e aquisição e consolidação de conhecimentos, propícios a se reconfigurar em funções mais elaboradas diante das diferentes mídias e suas variadas informações e estímulos.

A autora supracitada nomeou os períodos de remodelamento do sistema de “períodos críticos”, já que o mesmo seria, a princípio, plástico e apresenta fenômenos de consolidação de conteúdo (memória) e aquisição de informações ambientais (aprendizagem). Essa capacidade do cérebro de se reorganizar constantemente em virtude do ambiente, tanto virtual como físico, é abordada também por Prensky (2001;2012), e chamada de neuroplasticidade. Segundo o autor, as últimas pesquisas em neurobiologia apontam que os vários tipos de simulações, as experiências individuais, o ambiente e a cultura afetam as estruturas cognitivas conjuntamente a forma como estas pessoas pensam e que tais transformações se perpetuam, da infância à vida adulta. Ao contrário do que se pensava, o cérebro não conta com um número fixo de células que morrem com o tempo, mas se reorganiza e muda, ou seja, é replanejado para se adaptar ao input que recebe. A reorganização cerebral, porém, não é fácil, casual ou arbitrária, ela demanda trabalho árduo para apresentar resultados (Prensky, 2001;2012).

2. JOGOS NÃO-DIDÁTICOS

A terminologia “não didáticos” se refere aos jogos eletrônicos utilizados fora das salas de aula e do ambiente escolar, mais especificamente nos computadores pessoais e vídeo games caseiros ou portáteis, englobados aqui pelo termo “digital games”.

Devido às diversas representações estratégicas e formas de interatividade que compõe os jogos digitais, os mesmos foram anteriormente organizados em categorias pela proximidade das formas de mediação dos players com o jogo, e posteriormente divididos em gêneros construídos a partir de diferentes aspectos que envolvem e direcionam o ponto de vista do jogador em relação ao ambiente do jogo, assim como as narrativas e os objetivos propostos aos participantes (APPERLEY, 2006; GREGERSEN, 2011).

Apperley (2006) tipificou as duas principais categorias que norteiam as divisões. A plataforma, que consiste no sistema e no hardware operados para jogar, que inclui computadores, smartphones, Playstation 3 ou 4, Xbox 360 ou One, Nintendo Wii, WiiU ou Switch, os portáteis Nintendo DS ou 3DS, PSP e PS Vita, entre outros. E o modo, que rege como o tempo, o espaço e os outros fatores que definem o mundo do jogo são experienciados pelos players, que possuem subcategorias baseadas na variação das dinâmicas, se centradas apenas em um jogador que segue uma narrativa linear (single-player) ou necessita formação de grupos para atingir o objetivo, competir entre si ou com outros times (multi-player).

A visualização do personagem principal (avatar), criado pelo próprio jogador ou oferecido pelo jogo, tem apenas duas variantes: primeira (first-person) e terceira pessoa (third-person), que interferem diretamente na construção da proximidade física e visual dos avatares ou do player com o ambiente do jogo (game-world), tendo como resultado do controle exercido seus papéis na narrativa (role), baseados em técnicas narrativas retiradas principalmente dos gêneros literários e cinematográficos.

Gregersen (2011) argumenta que os gêneros se relacionam com diversas categorias ao mesmo tempo e são historicamente mutáveis, com alterações constantes no que remete a teoria, sendo parcialmente definidos pelas similaridades na forma, na qual os meios de comunicação se constituem como um de seus aspectos, e pelas ações comunicativas tipificadas, veiculadas pelas mídias, entendidas pelo autor como o meio

físico de comunicar as ações, que não pertencem a uma única mídia, mas podem ser movidas de uma para outra ou se expandir às demais.

Os quatro principais gêneros propostos para os games digitais pela análise de Egenfeldt-Nielsen, Smith e Tosca (*Apud* Gregersen, 2011) abstraíram as tecnologias envolvidas com o intuito de focar na interatividade e nas ações a serem tomadas pelos jogadores para obter sucesso demandadas pela estrutura do jogo, que são ação, aventura, estratégia e process-oriented, resultando em subgêneros provenientes da indústria de jogos digitais, da imprensa e sites populares, categorizados pelas temáticas mais detalhadamente como esporte, aventura, plataforma, combate, corrida, estratégia, shooter, etc.

Gregersen (2011) enfatiza que a identificação dos tipos de interatividade é compatível com os recursos tecnológicos inclusos nas ações, ação e estratégia, por exemplo, envolvem diferentes esforços cognitivos, de diferentes complexidades, gerando reações e emoções distintas nos jogadores durante o gameplay. Fator que permite a combinação com gêneros já estabelecidos como western, sci-fi e fantasia, altamente utilizados na classificação de produtos de entretenimento, o autor argumenta que há, ainda, um lapso na teorização de como a tecnologia material e a interação se relacionam com gêneros estabelecidos, defendendo que a interface e suas tecnologias desempenham um papel substancial na consolidação dos gêneros de jogos digitais, principalmente no que remete à inovação e evolução.

A estética das estratégias, ao contrário das possibilidades de controle dos avatares de acordo com as narrativas propostas, não possui associações tão fortes com os gêneros, mas sim com o uso de informações a serem acessadas e contextualizadas para avaliar as opções e fazer escolhas que irão trazer o resultado desejado, e se subdivide de acordo com as exigências dos caminhos elaborados para atingir o objetivo final, podendo ser em tempo real (real time strategy, RTS) ou da alternância de momentos disponíveis para a aplicação das estratégias (turn-based strategy, TBS).

3. GAME-BASED LANGUAGE LEARNING

A terminologia game-based language learning se refere aos processos de aprendizagem de segunda língua que tem por base os jogos, geralmente os digitais.

Selecionamos alguns trabalhos para explorar tal conceito e mostrar ao leitor levantamentos que consideramos relevantes para o nosso trabalho.

LAXMISH e YAN (2009) observaram o potencial educativo dos MMOs (Massive Multiplayer Online) e concluíram que os ambientes virtuais dos jogos podem contribuir com a alfabetização, a atenção, o tempo de reação e o pensamento mais elaborado dos aprendizes (p. 30), sendo mais efetivos os escolhidos pelo potencial a partir do gênero, da acessibilidade e extensibilidade por construírem pontes entre o conteúdo e a prática profissional através do game-world, incluindo a segurança dos aprendizes de avançar e participar de comunidades com conhecimentos teóricos mais elaborados por estarem imersos no processo de role-play, assumir o papel de determinado personagem dentro do jogo, e busca de informações.

Turgut e Irgin (2009) defendem o uso de tecnologias para facilitar e aprimorar a aprendizagem, e buscam compreender o funcionamento dos online games enquanto ferramentas pedagógicas ao considerar que os alunos atuais passam mais tempo jogando, partindo dos questionamentos em torno da capacidade dos jogos de ensinar e da possibilidade de os players utilizarem com a finalidade de aprender uma língua estrangeira.

Os games criam ambientes complexos que favorecem a aquisição de segunda língua através da conexão entre a tecnologia e atividades interativas, com colaboração online e integração das mídias de entretenimento aos processos de aprendizagem, fatores que influenciam na motivação se comparados aos presentes nos softwares educacionais, que os desenvolvedores ainda encontram dificuldades para equilibrar a quantidade de conteúdo com o contexto e os feedbacks sem sacrificar o nível de controle esperado pelos players, segundo os autores.

Dos benefícios e possibilidades fornecidos pelos jogos para os processos de aprendizagem de língua inglesa, o trabalho com vocabulário foi um dos mais esclarecedores. Visto pelos nativos digitais como entediante de forma recorrente, quando integrado aos jogos, se encontra em contextos nos quais os jovens aprendizes utilizam com propósitos individuais, tornando a prática mais significativa. Outro ponto importante é a pronúncia, estudantes facilmente intimidados pela insegurança e pelo medo de cometer erros ou se expor na frente dos seus pares tendem a hesitar ou evitar participar

das atividades de speaking dentro das salas de aula, Turgut e Irgin (2009) asseguram que estas mesmas pessoas têm maiores tendências de praticar no ambiente virtual ao interagir com os jogos e ganhar feedbacks linguísticos válidos antes de aplicar os conhecimentos no “mundo real”. Os pesquisadores realizaram seus estudos com 10 alunos de escolas diferentes, entre 10 e 14 anos, do ensino fundamental e médio na cidade de Mersin, na Turquia, onde a língua inglesa é estudada como língua estrangeira nas escolas e universidades públicas desde o ensino fundamental, e tiveram como principal foco crianças turcas que frequentam internet cafés para jogar nos computadores, games majoritariamente em inglês, e instituíram três acepções diferentes das experiências de aquisição dos discentes fundamentadas nas descobertas.

Transfer, uma estratégia desenvolvida pelos participantes para aprender palavras novas, como supor de acordo com o contexto, buscar em dicionários online, perguntar a algum jogador que está próximo ou a alguém que fale inglês, que consiste em transferir o conhecimento da internet para o jogo visando descobrir o significado da palavra, que já se encontra contextualizada em estruturas naturais da língua e poderá ser fixada na repetição devido as várias oportunidades de uso disponibilizadas no gameplay, que ocorre, inclusive, em exposições constantes a língua-alvo.

A compreensão da informação, tanto escrita quanto oral, presente nos diálogos e textos do jogo, e as respostas rápidas às interações exercem um papel importante na motivação, que se configura como a segunda acepção, dos participantes para aprimorar o vocabulário, além de potencializar as habilidades colaborativas.

A terceira é awareness, que diz respeito a percepção dos próprios players em relação aos benefícios e malefícios provenientes dos jogos, assim como sua autonomia para selecionar os conteúdos e atividades mais proveitosos para a própria aprendizagem. Enquanto os pesquisadores acima citados focaram nos relatos dos próprios players quanto a experiência de aprendizagem dentro dos jogos, Lynn Alves (2008) começa seu artigo delimitando as pesquisas analisadas por ela em torno da relação dos games com aprendizagem em duas linhas próximas, porém distintas, no entendimento da categoria dos games enquanto eletrônicos ou digitais, um ponto de vista que consideramos interessante integrar ao nosso trabalho, mas que não irá alterar a nomenclatura “jogos digitais”.

Os jogos digitais possuem espaços interativos com características narrativas e visuais mais simples se comparadas aos presentes nos eletrônicos, e tem a interatividade e a jogabilidade aproximadas aos jogos eletrônicos, no que é definido pela autora como pertencentes a primeira e segunda geração. O principal divisor das duas categorias é a imersão, que nos jogos denominados eletrônicos é elaborada mais detalhada e significativamente, com narrativas e estratégias mais complexas, além de as temáticas serem selecionadas de acordo com o “universo dos jogadores” (ALVES, 2008, p. 3). A partir da análise das obras dos autores Pecchinenda, Murray e Turkle, Alves (2008) identifica o sujeito que joga como “homo game”, e argumenta que a autonomia e a independência são mais acentuadas devido à realidade altamente tecnológica na qual o jogador está inserido, que gera um processo de “hibridização” derivado da interação entre o elemento interno, o jogador e sua mente, e o elemento externo, o console e o software do jogo, tendo o player como protagonista, a parte ativa que controla as ações.

O protagonismo que dá ao sujeito a possibilidade de representar através da simulação cenários e histórias que são fruto do seu imaginário individual, como é afirmado pela autora, uma “cultura de simulação” que é determinada por “pensamentos não-lineares” e pela ressignificação de si através de avatares e personagens.

A aprendizagem, para estes sujeitos, se dá na construção de sentidos atrelados às informações que surgem durante situações específicas dentro dos jogos, que dificilmente serão desconexas. Alves (2008) propõe um trabalho junto aos docentes para que a integração das tecnologias ao ambiente escolar ocorra com sucesso, evitando ações descontextualizadas por parte dos professores e a frustração dos discentes com as tentativas, pois a principal intenção do uso dentro das salas de aula é transpor os espaços de aprendizagem intrínsecos aos games para os softwares educativos a fim de que sejam melhor explorados e discutidos pelos educadores.

Crookall e Oxford (1990) investigaram como os jogos e simulações podem ser aplicados nos processos de aquisição de uma língua estrangeira junto a seus aspectos culturais a fim de ajudar os aprendizes em sua trajetória, com ênfase na dimensão comunicativa do uso da segunda língua, objetivo fundamental de aprender uma nova língua, justificada no parágrafo: “Communication is a complex, dynamic, and qualitative

process involving the creation, interpretation, negotiation, and exchange of meanings by individuals and social groups.” (CROOCKALL E OXFORD, 1990, p. 10).

Os autores buscam centralizar a língua estrangeira no processo comunicativo entre indivíduos de diferentes culturas e contextos sociais, e associam as abordagens, métodos e técnicas instrucionais em segunda língua a integrar a competência linguística às suas práticas, tendo a motivação e o estado emocional individuais como grandes instigadores do aprendizado. A comunicação entre os players, individualmente, com os aliados, dentro do time ou com seus oponentes durante o gameplay, é essencial nas partidas online, indiferentemente às configurações organizacionais dos indivíduos dentro do jogo e da função ocupada.

Bullard (*Apud* Crookall e Oxford, 1990) atribuiu os conceitos de briefing e debriefing ao comportamento e ao uso da língua-alvo dos aprendizes durante as simulações como parte integral do processo, que consideramos a possibilidade de relacionar às atividades realizadas pelos players nos jogos digitais.

Briefing é elucidado por Bullard como um momento de preparação para as atividades a serem desempenhadas na simulação que requer dos participantes a assimilação de informações sobre o contexto e as atribuições individuais, no caso da língua estrangeira o autor sugere aos professores que o input esteja inserido em diferentes apresentações (visual, escrita, em áudios, etc.) a fim de o vocabulário ser introduzido gradualmente aos alunos e afirma que tal assimilação tende a ser facilitada a partir da participação ativa e do envolvimento dos aprendizes. Para os gamers, o processo pode ser compreendido como um preparo prévio para o jogo a partir da observação de jogadores mais experientes nas partidas e dos termos utilizados por eles nos chats para se comunicar entre si, a busca de vídeos de gameplays no youtube e a leitura de informações disponíveis por outros players ou fãs nas wikis, que pode, assim como as informações didáticas associadas, ocorrer na língua materna para ser transferido a língua estrangeira durante a comunicação.

Já debriefing é um momento destinado, basicamente, a auto avaliação, autoanálise e feedbacks das atividades dentro da simulação e da performance na língua-alvo, considerada pelo autor tão importante quanto a simulação por si só. Algumas

plataformas digitais oferecem os feedbacks logo após o gameplay, como será exemplificado na seção 4.1.

4. OS AMBIENTES DE USO DA LÍNGUA INGLESA DENTRO DOS JOGOS DIGITAIS NÃO-DIDÁTICOS

Uma das características mais fortes dos jogos digitais não didáticos é a interatividade, responsável por reter um público cada vez maior, e é justamente uma das maiores dificuldades dos sistemas de ensino de LI como LA, e dos professores, integrá-la nos processos de aprendizagem.

Com cérebros altamente conectados no mundo digital, foco atencional dividido em diversos pontos ao mesmo tempo e um imediatismo latente em função de respostas rápidas e constantes, ou seja, indivíduos habituados a receber e processar uma grande quantidade de informações e estímulos na maior parte do tempo, o desejo pelo protagonismo das atividades é inevitável, e o mesmo se tornou essencial para que o interesse dos aprendizes se mantenha, principalmente ao aprender uma segunda língua. Além da interatividade, a imersão, a motivação e o protagonismo também são partes intrínsecas dos games, aspectos que facilitam os processos de aprendizagem.

Korhonen et. al. (2009) ao estudar as propriedades da experiência dos consumidores de produtos interativos, dentre os quais os jogos digitais, perceberam que a interatividade vai ao encontro da efetividade e da eficiência buscada pelos clientes, da comunidade gamer, principalmente quando encontram um design adequado.

Os autores salientam que emoções positivas são essenciais para manter a curiosidade e o desejo de usar os produtos com frequência devido à satisfação e propõe um conceito de utilidade, usabilidade e prazer que devem estar presentes na interface do jogo e durante a interação do usuário com o objeto, que tem a percepção afetada por experiências anteriores com produtos similares e expectativas provenientes de habilidades e conhecimentos pessoais, que interferem nas emoções resultantes, assim como o contexto, social e físico, nos quais a interação acontece.

Os videogames são vistos pelos autores como um produto não-utilitário, ou seja, no lugar de funcionarem com a intenção de tornar tarefas e afazeres mais fáceis,

mais eficientes e com resultados práticos melhores, eles são projetados para tornar a experiência de jogo mais prazerosa e suficientemente desafiadora, com atributos como diversão e contentamento, com o design voltado para satisfação pessoal. Os resultados do estudo apontaram para 19 categorias contidas na construção da interatividade, sendo algumas alteradas para melhor identificar as experiências derivadas: cativação, desafio, sentimento de realização, competição, controle, descobertas, exploração, expressão, fantasia, amizade, estímulos, sadismo, sensações, simulação, submissão, subversão, sofrimento, simpatia e suspense (tradução livre dos termos). A imersão, terminologia que se refere ao ápice da experiência in-game, é compreendida como o resultado do engajamento e do envolvimento dos players com o jogo, coloquialmente citado pelos gamers em análises, e no vocabulário comum do grupo, como o sentimento de “estar dentro do jogo”, que demanda tempo, esforço cognitivo, atenção e “investimentos” emocionais (CAIRNS, 2012).

A imersão in-game tem o envolvimento emocional e cognitivo, a dissociação do mundo real e a percepção do player dos desafios e controles do jogo como fatores constituintes que levam os indivíduos a atingir um estado cognitivo de absorção, promovido pelo manuseio da plataforma tecnológica e da interação com o jogo digital em si, simultaneamente experienciados física e subjetivamente, ou seja, total dedicação aos eventos in-game, ainda segundo Cairns (2012).

Schoenau-Fog (2011) buscou focar nos aspectos dos jogos que podem ser responsáveis por impulsionar a experiência de imersão, iniciada por motivações que podem estar relacionadas ao game, como um tema de interesse individual, por exemplo, ou de origem pessoal, como fazer novos amigos online.

Depois de começar a jogar, o processo de engajamento (como é nomeado pelo autor) passa a se basear em objetivos, sejam eles propostos pelo jogo ou definidos pelo jogador para atender a demandas de satisfação pessoal. A visão de atingir os objetivos instiga à realização das atividades disponíveis no gameplay, de maior ou menor complexidade, que impelem o jogador a continuar efetuando tarefas secundárias para atingir diferentes metas, particulares ou não, obtendo resultados nem sempre positivos ao atingir, mas que podem incentivar a melhorar as habilidades exigidas para resolver o

desafio, tentar novamente várias vezes ou procurar pessoas diferentes para reformular o time, por exemplo, que também contribuem para que as pessoas continuem jogando.

Os objetivos apresentados pelos jogos como quests, tempo limitado para realizar as tarefas ou itens a serem colecionados, são compreendidos como extrínsecos, e os intrínsecos se configuram como os elaborados pelos próprios jogadores dentro das possibilidades do jogo, como explorar o mapa, conseguir uma nova skin para determinado personagem etc., ou seja, uma motivação constante, que se renova. As atividades estão diretamente conectadas a aquilo que os players querem fazer, principalmente in-game, e podem ser incluídas em dez categorias elaboradas pelo autor. Solucionar, que envolve o player ao exigir o uso de faculdades mentais para resolver desafios e elaborar estratégias ou táticas.

O uso dos sentidos, sendo os mais recorrentes o auditivo e o visual, viabilizado por aspectos do jogo como músicas, efeitos sonoros, a qualidade dos gráficos, animações, cores e estética visual, responsáveis pela ambientação que reflete no envolvimento sensorial dos players.

A interface, responsável pelo envolvimento físico presente no controle do jogo e nas ações físicas necessárias, de apertar uma tecla a movimentos que envolvem o corpo inteiro, como o Kinect do Xbox 360 ou os sistemas do Wii-mote do Nintendo Wii, e o design dos controles dos consoles que devem ser anatômicos e acessíveis, de fácil manuseio. Atividades de exploração dos elementos do jogo, o mundo, variedade de itens, como exemplo podemos usar mapas open-world, como o do game Skyrim: the elder scrolls. Envolvimento através da experimentação, representada pelas possibilidades de alterar características dos personagens ou escolher personagens distintos, com funções diversificadas, ocupar diferentes papéis na narrativa, customizar elementos do jogo como o cenário.

A experimentação se subdivide em outras duas categorias consideradas pelo autor a partir do envolvimento com a história e a com os personagens. A experiência da história tem como principal motivação o envolvimento com o enredo da narrativa, a descoberta dos desfechos, de explicações para situações vividas pelos personagens, a curiosidade pelo conteúdo dos capítulos. Já a experiência do personagem envolve a

vontade de desenvolver e jogar com algum em específico, ver evoluções, saber o que acontece com ele, como se relaciona com o mundo do jogo e com os outros personagens.

Criação, que envolve os indivíduos ao apoiar conteúdos gerados pelos próprios players, atendendo a certa autonomia e desejo de criação demandados por diversos gamers. Destruição também é uma das categorias, o autor aponta que destruir objetos e estruturas é visto por alguns players como próximo no quesito diversão de jogos que tem como objetivo eliminar oponentes. A última característica é a socialização, que engloba os elementos sociais, principalmente quando a experiência de compartilhar o jogo se torna o próprio objetivo do game.

É especialmente aqui que se instala a competitividade entre os players, uma das principais motivações para voltar a jogar o mesmo jogo é a possibilidade de fazer amizades, conhecer pessoas diferentes, de diversas nacionalidades, ao jogar em casa em consoles e computadores que suportam múltiplos jogadores em um mesmo ambiente online, é natural o envolvimento em comunidades criadas a partir dos jogos, ao ter um bom desempenho no jogo ou colaborar com o time, é conquistado o respeito dos pares, que incentivam uns aos outros a continuar jogando, são comparadas conquistas e realizações dentro do jogo, são discutidas habilidades e táticas para chegar aos objetivos, sozinhos ou em times, comparar os resultados das competições é umas das atividades mais recorrentes na comunidade gamer, sendo os jogos multiplayer os de maior sucesso. O protagonismo é promovido a partir do uso de tecnologias adaptativas in-game e de abordagens player-centered, que consideram a diversidade dos perfis individuais de aprendizagem e preferências de estilos de jogo, defendido por Charles et. al. (2005) para melhorar a experiência de gameplay.

As particularidades de cada jogador no que diz respeito às limitações das habilidades exigidas pelos games, a técnica que recebe maior foco no momento de completar os desafios e tarefas, quando relevadas e integradas às possibilidades de adaptação do gameplay para favorecer o controle e a moderação do nível dos desafios aumentam a acessibilidade e a experiência de autonomia, os autores afirmam, porém, que o uso das tecnologias dinâmicas responsivas às singularidades dos players é especialmente raro.

É necessário diferenciar usabilidade de jogabilidade ao se pensar no design de um software que tem como foco o player enquanto usuário, a medida que a primeira busca tornar a tecnologia em questão o mais funcional e acessível possível, o sucesso da segunda depende de inicialmente ocultar certas opções, tornando-as disponíveis após investir tempo no jogo ou atingir determinadas metas, desafiando o jogador e aumentando o tempo destinado ao jogo, um processo de evolução e engajamento.

Como o foco deste trabalho é a aprendizagem de inglês como língua adicional mediada por jogos digitais, principalmente a que se dá em ambientes não didatizados, decidimos explorar um pouco mais a teoria do monitor de Krashen (2002), que abrange tanto o público infantil quanto o adulto, fator que vai de encontro a faixa etária dos gamers. Krashen (2002) apontou três condições necessárias para o sucesso da performance em língua estrangeira por parte dos indivíduos a partir do uso do monitoramento: o tempo, o “foco na forma” e o conhecimento da regra. O tempo é voltado para a aplicação consciente de regras gramaticais, que exige atenção e envolvimento do indivíduo na mensagem a ser transmitida, o foco na forma é parte da prática daquele que conhece previamente as regras a serem aplicadas.

O autor esclarece que são raras as situações em que as três condições são contempladas, e que o modelo apresentado não busca defender a autocorreção a partir de conhecimentos gramaticais adquiridos, o “sentimento” do que é gramaticalmente correto ou um monitoramento baseado apenas em regras conscientes, o intuito é reconhecer que a aprendizagem está disponível para o aprendiz como uma espécie de monitor. A dicotomia aquisição/aprendizagem guia as interpretações possíveis das descobertas em diversas áreas dos estudos de aquisição de segunda língua, uma extremamente influente em ambos processos, e a primeira abordada pelo autor, é a variação individual. O uso do monitoramento pode atingir dois extremos, um aprendiz que faz uso recorrente do conhecimento consciente da língua-alvo, tornando a fala muitas vezes formal em contextos extremamente informais, por exemplo, apresentando um output altamente editado antes de ser emitido, e um que raramente aplica o monitor ao seu output.

A parte dos extremos, Krashen (2002) levantou características gerais do uso do monitor a partir de diversos estudos de caso informais, e percebeu que o sucesso vem de editar o output da segunda língua, quando não interfere nos processos de comunicação,

resultando em performances variadas que tem seus erros corrigidos e as práticas melhoradas de acordo com o uso do monitor, e descobriu que os usuários do monitor tendem a se preocupar mais com uma linguagem “correta”.

A seção abaixo foi escrita com o intuito de revelar o ponto de encontro entre a ambientação do jogo, criada a partir dos aspectos citados acima, e a língua inglesa como língua adicional, norteado, principalmente, pela teoria de Krashen (2002) que vai ao encontro as partes das estruturas do gameplay analisado.

4.1 OVERWATCH

Overwatch é um FPS produzido e distribuído pela Blizzard Entertainment Inc. com disponibilidade para as plataformas PlayStation 4, Xbox One e computadores, já conta com mais de 100 premiações de jogo do ano e atingiu em janeiro de 2017 a marca de 25 milhões de players registrados pelo mundo, conquista publicada pela própria companhia em nota no twitter. As partidas online mais comumente escolhidas são as de ataque, que tem como principal objetivo a captura de espaços demarcados no mapa, com a dinâmica RTS aplicada ao gameplay e organizada em dois times, cada um composto por seis players, que se opõe sendo um responsável pela defesa e o outro pelo ataque e captura, e a escolta de carga, que vai de um ponto até o outro no mapa somente quando acompanhada por pelo menos um integrante do time de escolta, o time responsável pela escolta tem um tempo estipulado pelo jogo para chegar até o objetivo, enquanto o time oponente tem o mesmo tempo para impedir que a carga chegue ao final do percurso, ambas podendo ter sua duração prorrogada de acordo com o desempenho dos times.

A perspectiva individual do jogo é em primeira pessoa, com informações sobre o herói escolhido dispostas na tela (figura 1):



Figura 1 - Perspectiva do player em FPS.

Fonte: Overwatch, 2017, Blizzard Entertainment Inc.

Overwatch conta com um briefing integrado ao jogo. Ao escolher o herói, o player deve considerar as particularidades que influenciam no desempenho in-game, as características do personagem como tempo de deslocamento pelo mapa, função dentro do time, quantidade de dano que pode receber, e também causar nos oponentes, sua conexão com o objetivo e com o equilíbrio das habilidades dos players aliados. O jogo reforça o objetivo no canto superior esquerdo da tela durante o período de escolha, e no canto inferior direito, dá dicas para equilibrar as funções dos players no time de acordo com o mesmo.

Os heróis são divididos em quatro categorias: ofensivos, de rápida locomoção e maior dano causado ao inimigo; defensivos, destinados a impedir o progresso do time adversário; tanques, que possuem locomoção lenta, maior resistência ao dano recebido com a função de fortificar posicionamentos estratégicos; e os suportes, que tem como principal função recuperar “a vida” e aumentar o dano ou a velocidade dos seus aliados, dispostos nos grupos da esquerda para a direita, respectivamente (figura 2).



Figura 2 - Briefing in-game.

Fonte: Overwatch, 2017, Blizzard Entertainment Inc.

O debriefing é inserido no jogo logo após o gameplay, em um sistema por votos, que elenca os quatro melhores jogadores dos dois times na tela e os doze participantes podem votar livremente com base no desempenho individual dos players, justificado logo abaixo do nome em porcentagens, ou seja, são avaliados por seus pares, quando mais de 5 votos são destinados ao mesmo player, o herói é destacado como “epic”, é aumentada a pontuação final e o personagem emite uma frase própria de efeito,

indiferentemente da vitória ou derrota do time. A auto avaliação é disponibilizada a partir de um sistema de feedback ilustrado com medalhas e detalhamento do desempenho nas diferentes atividades, ou seja, as habilidades são avaliadas individualmente (figura 3 e figura 4).



Figura 3 - Debriefing pós-gameplay.

Fonte: Overwatch, 2017, Blizzard Entertainment Inc.



Figura 4 - Feedback.

Fonte: Overwatch, 2017, Blizzard Entertainment Inc.

O uso da língua inglesa dentro do jogo se dá, principalmente, na comunicação in-game entre os players através dos chats, de voz ou com mensagens digitadas, disponíveis durante todos os eventos do jogo, nas categorias geral (para todos os jogadores conectados), dentro do time, apenas com os players na partida ou destinada para um jogador específico. A comunicação é essencial para um bom desempenho do time, é o espaço destinado para a discussão das táticas, das funções individuais, de técnicas de jogabilidade e dicas de players experientes para iniciantes, que estão começando a interagir com um novo herói ou algum que não estão habituados a usar mas querem começar (figura 5). Além da comunicação direta e dinâmica, há comandos de voz dos personagens que comunicam algumas ações dos outros jogadores, por exemplo, se algum herói está com a vida baixa, pode ir até algum ponto seguro e chamar por um

suporte pelo comando “I need healing” (figura 6). Embora o uso das frases prontas esteja mais relacionado a ação de Transfer (Turgut e Irgin, 2009), há a necessidade de o aprendiz analisar o contexto do jogo para que o comando faça sentido, ou seja, conheça as possibilidades de uso dos significados escolhidos antes de emitir o output.



Figura 5 - Ilustração do chat geral.

Fonte: Overwatch, 2017, Blizzard Entertainment Inc.



Figura 6 - Emissões prontas.

Fonte: Overwatch, 2017, Blizzard Entertainment Inc.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Como pudemos perceber, adquirir uma nova língua é um processo gradual que depende de fatores distintos, porém complementares entre si, e demanda esforços de diferentes naturezas, além de investimentos afetivos e cognitivos individuais. Os gamers, enquanto nativos digitais, cresceram e se desenvolveram inseridos em um contexto social e histórico altamente digitalizado, repleto de aparelhos conectados a redes globais de comunicação, e tiveram seus parâmetros de aprendizagem alterados, nos quais o protagonismo é essencial para que a participação ativa ocorra. A projeção de si no ambiente, os estímulos cada vez mais complexos e em maior número a serem assimilados e a interatividade expandida tanto para a experiência sensorial quanto para a motora

fizeram com que o cérebro dos aprendizes se adaptasse às novidades, que incluem as formas de se comunicar.

A língua inglesa deixou de ser distante, restrita a necessidades pontuais, relacionadas apenas a carreira profissional ou a experiências fora dos países que não a possuem como língua materna para estar presente no dia a dia, como foi pontuado por Cook (2003) e a aprendizagem da mesma se tornou possível aquém das instituições de ensino. Por mais individualizada que seja, ela se dá principalmente pela comunicação direta entre os players, em práticas que contam com pleno envolvimento, até mesmo os games que são desprovidos da funcionalidade fornecem uma ambientação que promove ligação emocional com a narrativa, uma significação extremamente influente durante a aprendizagem. A tendência autoexplicativa intrínseca aos eventos dos games também vai de encontro a identidade autodeterminada dos players, que habituados a uma sociedade globalizada e ao acesso rápido e fácil à informação se tornam cada vez mais independentes e autônomos para suprir a intensa curiosidade.

Os jogos digitais ocupam amplo espaço na rotina da sociedade atualmente, e não somente na dos jovens, e romperam com os limites da indústria do entretenimento ao criarem um novo nicho social no qual o inglês é fundamental, e acreditamos que cada vez mais pesquisadores irão se dedicar aos temas correlacionados.

Esperamos que o trabalho possa auxiliar aqueles que intentam integrar jogos digitais não-didáticos às suas práticas docentes de ensino da língua inglesa como língua adicional e também os que buscam respostas acerca da construção do aprendizado de línguas através dos games.

REFERÊNCIAS

ALVES, Lynn. Relações entre os jogos digitais e aprendizagem: delineando percurso. **Revista educação, formação e tecnologias**, vol. 1, Bahia, nov. 2008. Disponível em: https://www.institutoclaro.org.br/uploads/relacoesentrejogosdigitais_lynnalves.pdf f. Acesso em: 24 out. 2017.

APPERLEY, Thomas H. "Genre and game studies: Toward a critical approach to video game genres." **Simulation & Gaming** 37.1 (2006): 6-23.

BAKER, Chris. Stewart Brand recalls first 'Spacewar' video game tournament. **RollinStone**, 25 maio 2016. Disponível em:

<http://www.rollingstone.com/culture/news/stewart-brand-recalls-first-spacewarvideo-game-tournament-20160525> Acesso em: 01 out. 2017.

BEVALIER, Daphne. Your brain on video games. **TEDtalks**. 19 nov. 2012. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=FktsFcoolIG8>. Acesso em: 20 ago. 2017.

CAIRNS, Paul. COX, Anna. NORDIN, Imran. Immersion in digital games: a review of gaming experience research. 17 dez. 2012. Disponível em: <https://pdfs.semanticscholar.org/a9fb/2393b1e34be4155080bd02c6efba9e2cb807.pdf> Acesso em: 10 nov. 2017.

CEZARIO, Maria Maura; VOTRE, Sebastião. Sociolinguística. In: MARTELOTTA, Mário Eduardo (Org.). **Manual de linguística**. 2.ed. São Paulo: Contexto, 2003.

CHARLES, Darryl; MCNEILL, Michael; MCALISTER, Moira; BLACK, Michaela; MOORE, Adrian; STRINGER, Karl; KÜCKLICH, Julian; KERR, Ahpra. Player-centered game design: player modelling and adaptive digital games. In: **Digital games research association (DiGRA) conference**. 2005. Disponível: http://107.167.189.191/~vishnu/gameResearch/AI_november_2005/digra05.pdf Acesso em: 10 nov. 2017.

COOK, Guy. Applied linguistics. **Oxford University Press**, 2003.

CROOKALL, David; OXFORD, Rebecca L. Simulation, gaming, and language learning. **New York: Newbury house publishers**, 1990.

ELLIS, Rod. Second language acquisition. **Oxford University Press**, 1997.

Gregersen, Andreas. "Genre, technology and embodied interaction: The evolution of digital game genres and motion gaming." **MedieKultur: Journal of media and communication research** 27.51 (2011): 16-p.

KORHONEN, Hannu; MONTOLA, Markus; ARRASVUORI, Juha. Understanding playful user experience through digital games. In: **International conference on designing pleasurable products and interfaces**. Compiegne, 13 a 16 de out. 2009. Disponível em: <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.586.7146&rep=rep1&type=pdf>. Acesso em: 30 out. 2017.

KRASHEN, Stephen D. Second language acquisition and second language learning. **California: University of Southern California**, 2002. Disponível em: http://www.sdkrashen.com/content/books/sl_acquisition_and_learning.pdf. Acesso em: 30 out. 2017.

LAXMISH, Rai; YAN, Gao. Future perspectives on next generation e-Sports infrastructure and exploring their benefits. **International journal of sports science and**

engineering, vol. 03, nº 01, p. 027-033, China, fev. 2009. Disponível em: https://pdfs.semanticscholar.org/0210/b3fe6f7173c86936b5dd9261bc0be0c4565_2.pdf. Acesso em: 03 out. 2017.

MATTAR, João. Games em educação: como os nativos digitais aprendem. São Paulo: **Pearson Prentice Hall**, 2010.

MENEZES, Vera Lúcia (Org.). Interação e aprendizagem em ambiente virtual. 2.ed. Belo Horizonte: **Editora UFMG**, 2010.

PRENSKY, Marc. Before Bringing in new tools, you must first bring in new thinking. **Amplify**, jun. 2012. Disponível em: <http://marcprensky.com/writing/Prensky-NewThinking-Amplify-June2012.pdf>. Acesso em: 19 ago. 2017.

_____. Digital natives, digital immigrants. **On the Horizon (MCB University Press, Vol. 9 No. 5, Out. 2001.** Disponível em: <http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>. Acesso em: 19 ago. 2017.

_____. Digital natives, digital immigrants, part II: do they really think differently?. **On the Horizon, NCB University Press, Vol. 9 No. 6, Dez. 2001.** Disponível em: <http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part2.pdf>. Acesso em: 19 ago. 2017.

RAMBUSCH, Jana; JAKOBSSON, Peter; PARGMAN, Daniel. Exploring esports: a case study of game play in counter strike. In: **Digital games research association (DiGRA) conference.** 2007. Disponível: <http://www.digra.org/wpcontent/uploads/digital-library/07313.16293.pdf>. Acesso em: 03 out. 2017.

SILVA, Antônio Carlos Pinho. Expressões estrangeiras em Língua Portuguesa e avanços tecnológicos: um estudo histórico-linguístico da seção Tem Mensagem Pra Você, da **Revista Info Exame**. Dissertação de Mestrado. Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, 2005. 119p.

SCHOENAU-FOG, Henrik. The player engagement process: an exploration of continuation desire in digital games. In: **Digital games research association (DiGRA) conference.** 2011. <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digitalibrary/11307.06025.pdf> Acesso em: 03 out. 2017.

TURGUT, Yildiz; IRGIN, Pelin. Young learners language learning via computer games. **World Conference on Educational Sciences.** Turquia, 2009. Disponível: <http://www.gsedu.cn/tupianshangchuanmulu/zhongmeiwangluoyuyan/language%20learning%20via%20computer%20games.pdf>. Acesso em: 01 out. 2017.

VYGOTSKY, L. S. A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. 7. ed. São Paulo: **Martins Fontes**, 2007.