

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS
FACULDADE DE LETRAS
PÓS-GRADUAÇÃO EM ESTUDOS LINGUÍSTICOS

LUCIENE BASSANI EMERIQUE

**JOGOS DIGITAIS EM INGLÊS: UM ESTUDO SOBRE A PRESENÇA
DOS PRINCÍPIOS DOS “BONS JOGOS” E DOS PRINCÍPIOS DA
APRENDIZAGEM DE JAMES PAUL GEE.**

Belo Horizonte
2017

LUCIENE BASSANI EMERIQUE

**JOGOS DIGITAIS EM INGLÊS: UM ESTUDO SOBRE A PRESENÇA
DOS PRINCÍPIOS DOS “BONS JOGOS” E DOS PRINCÍPIOS DA
APRENDIZAGEM DE JAMES PAUL GEE.**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Estudos Linguísticos da Faculdade de Letras da Universidade Federal de Minas Gerais, como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre em Estudos Linguísticos.

Área de Concentração: Linguística Aplicada

Linha de Pesquisa: Linguagem e Tecnologia

Orientadora: Prof.^a Dr.^a Júnia Braga

Belo Horizonte
2017

LUCIENE BASSANI EMERIQUE

Dissertação intitulada *Jogos digitais: um estudo sobre a presença dos princípios dos “bons jogos” e dos princípios da aprendizagem de James Paul Gee em jogos digitais em inglês*, defendida por Luciene Bassani Emerique em __/__/__ e aprovada pela Banca Examinadora constituída pelos professores relacionados a seguir:

Júnia de Carvalho Fidélis Braga
ORIENTADORA

Valeska Virgínia Soares Souza – IFTM

Luciana de Oliveira Silva – UFMG

Belo Horizonte
2017

Dedico esta pesquisa aos meus amigos jogadores que aprenderam o inglês com o auxílio dos jogos digitais. Vocês me inspiraram a desenvolver este trabalho.

AGRADECIMENTOS

Primeiramente quero agradecer à minha orientadora, professora doutora Júnia Braga, pela paciência, disponibilidade e, por muitas vezes, abrir a porta de sua casa para discussões mais demoradas e profundas sobre essa pesquisa.

Aos professores do Programa de Pós-Graduação em Estudos Linguísticos da UFMG, o Poslin, por proporcionarem tanto aprendizado em tão pouco tempo.

À professora doutora Valeska Souza do IFTM e, principalmente, aos seus alunos voluntários, pela colaboração essencial na coleta de dados para a realização dessa pesquisa.

Ao meu marido Wellington pela paciência e compreensão, apoio e incentivo para a conclusão de mais esse projeto em minha vida.

Aos amigos com quem fiz nessa jornada, Tâmara Milhomen e Ivana Pinheiro, companheiras de trabalho, estudos e *happy hours*.

Em especial à minha amiga Amanda Pavani, por me convencer a não desistir dessa caminhada, quando mais me senti incapaz.

Aos amigos e família.

Muito obrigada!

RESUMO

Os jogos digitais, em *smartphones*, *videogames*, computadores e *tablets* estão há mais de duas décadas fazendo parte da vida dos jovens. Essa pesquisa é uma análise ancorada nos princípios dos bons jogos e da boa aprendizagem elaborados por James Paul Gee, de três jogos comerciais, de forma a discutir o papel desses jogos como recursos que possam auxiliar na aprendizagem de inglês. A escolha dos jogos foi realizada a partir de um levantamento feito em um questionário prévio, seguindo a metodologia qualitativa de perspectiva naturalista (DENZIN; LINCOLN, 2006). Esse questionário foi respondido por adolescentes do ensino médio entre 15 e 18 anos. Foram 142 informantes com 136 respostas válidas. Os jogos mais votados e elencados como preferidos pelos alunos e analisados foram *GTA San Andreas (Grand Theft Auto)*, *Counter Strike* e *Clash of Clans*. O objetivo geral foi buscar uma melhor compreensão sobre como os cinco princípios dos “bons jogos” de Gee (2008a) e os dezesseis princípios de aprendizagem de Gee (2005) se fazem presentes nos jogos em inglês selecionados por estudantes jogadores. Para corroborar essas análises, 10 alunos do questionário inicial foram voluntários como respondentes de uma entrevista voltada à validação desses princípios. Concluiu-se que, nos jogos analisados, os cinco princípios de Gee (2008a) estão presentes e que os dezesseis princípios da aprendizagem de Gee (2005) estão mais assinalados em *Clash of Clans* e *GTA San Andreas* que no jogo *Counter Strike* e oferecem mais oportunidades de aprendizagem, por permitirem maior contato com a língua inglesa.

Palavras Chave: Jogos digitais, aprendizagem, língua inglesa, princípios de Gee.

ABSTRACT

Digital games on smartphones, video games, computers and tablets have been part of the lives of young people for more than two decades. This research is an analysis anchored in the principles of good games and good learning developed by James Paul Gee, of three commercial games in order to discuss their role as resources that can aid in learning English. The choice of games was based on a survey conducted in a previous questionnaire, following the qualitative methodology of naturalistic perspective (DENZIN and LINCOLN, 2006). This questionnaire was answered by high school adolescents between 15 and 18 years of age. There were 142 informants with 136 valid answers. The most voted and preferred games by students, and subsequently analyzed, were GTA San Andreas (Grand Theft Auto), Counter Strike and Clash of Clans. The general goal is to gain a better understanding of how Gee's five principles of "good games" (2008a) and Gee's sixteen principles of learning (2005) are present in English-language games selected by student players. To corroborate these analyzes, 10 students from the initial questionnaire were volunteers as respondents of an interview aimed at validating these principles. I conclude that in the analyzed games the five principles of Gee (2008a) are present and that the sixteen principles of learning Gee (2005) are more marked in Clash of Clans and GTA San Andreas than in Counter Strike and offer more opportunities of learning by allowing greater contact with the English language.

Keywords: Digital games, learning, English language, Gee principles.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – O personagem de Marge no jogo fictício <i>Earthland Realms</i>	28
Figura 2 – Bart, o “Cavaleiro das Sombras” e Marge sua mãe a “Sacerdotisa”	29
Figura 3 – <i>GTA San Andreas</i> – Tela inicial.....	46
Figura 4 – Página inicial de <i>Counter Strike</i>	47
Figura 5 – Página inicial de <i>Clash of Clans</i>	48
Figura 6 – Cenário de <i>GTA San Andreas</i> em que o jogo dá dicas ao jogador.....	52
Figura 7 – Carl Johnson é ferido e vai ao hospital	53
Figura 8 – Fórum do <i>GTA San Andreas</i>	54
Figura 9 – <i>Feedback</i> no jogo <i>Counter Strike</i>	55
Figura 10 – Tabela de servidores de <i>Counter Strike</i>	56
Figura 11 – Fórum de <i>Counter Strike</i>	57
Figura 12 – Os <i>achievements</i> de <i>Clash of Clans</i>	58
Figura 13 – <i>Log</i> de defesa em <i>Clash of Clans</i>	59
Figura 14 – Escolha de oponente em <i>Clash of Clans</i>	60
Figura 15 – A batalha em andamento em <i>Clash of Clans</i>	61
Figuras 16 e 17 – Aldeia simples e aldeia complexa em <i>Clash of Clans</i>	62
Figura 18 – <i>Chat</i> Global de <i>Clash of Clans</i>	63
Figura 19 – <i>Chat</i> interno aos clãs de <i>Clash of Clans</i>	63
Figura 20 – Fórum do jogo <i>Clash of Clans</i>	64
Figura 21 – <i>Counter Strike</i> é um jogo em primeira pessoa	66
Figura 22 – Tela para escolha do time em <i>Counter Strike</i>	66
Figura 23 – Tela para escolha da classe do personagem em <i>Counter Strike</i>	67
Figura 24 – Personagem Carl Johnson	67
Figura 25 – <i>Clash of Clans</i> – Quem é o personagem?	68
Figura 26 – Sites e comunidades de <i>Clash of Clans</i>	72
Figura 27 – Caixa de diálogo com informações disponibilizadas pelo jogo.....	86
Figura 28 – Descrição de um guerreiro em <i>Clash of Clans</i>	92
Figura 29 – Armas de defesa em <i>Clash of Clans</i>	93
Figura 30 – Armas de ataque em <i>Clash of Clans</i>	93

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	12
1.1 Objetivo geral	13
1.2 Objetivos específicos	13
2. REFERENCIAL TEÓRICO.....	15
2.1 Definição e um breve olhar dos jogos através dos tempos	15
2.2 Os jogos digitais.....	16
2.3 Os jogos na aprendizagem de línguas	18
2.4 Jogos digitais e princípios de aprendizagem.....	22
2.4.1 Breve contextualização sobre os dezesseis princípios de Gee (2005).....	23
2.4.2 Os dezesseis princípios da aprendizagem.....	25
A. Princípio da Identidade.....	25
B. Princípio da Interação.....	27
C. Princípio da produção.....	28
A. Princípio do risco	30
D. Princípio da personalização ou customização	31
E. Princípio da agência	32
F. Princípio da boa ordenação	33
G. Princípio do desafio e consolidação	34
H. Princípio do “Na hora certa” e “a pedido” (<i>Just-in-Time</i> e <i>On Demand</i>)	34
I. Princípio dos significados situados ou contextualizados	35
J. Princípio da frustração prazerosa	35
K. Princípio do pensamento sistemático	36
L. Explorar, pensar lateralmente, repensar metas.....	37
M. Princípio das ferramentas inteligentes e da distribuição do conhecimento.....	37
N. Princípio das equipes multifuncionais ou transfuncionais	38
O. Princípio do desempenho antes da competência	38
2.5 Diálogo entre os constructos presentes nas discussões da linguística aplicada e os dezesseis princípios de aprendizagem de Gee (2005)	39
2.5.1 Motivação	40
2.5.2 Aprendizagem situada	42
2.5.3 Aprendizagem colaborativa e interação	42

3.	METODOLOGIA.....	45
3.1	Considerações teóricas e perspectiva da pesquisa	45
3.2	Contexto da pesquisa	45
3.3	Breve contextualização dos jogos analisados	46
3.3.1	<i>GTA (Grand Theft Auto)</i>	46
3.3.2	<i>Counter Strike</i>	47
3.4	Instrumentos e procedimentos de pesquisa.....	49
4.	ANÁLISE DOS DADOS	52
4.1	Análise dos jogos à luz dos cinco princípios dos “bons jogos” de Gee (2008a)	52
4.1.1	<i>GTA (Grand Theft Auto)</i>	52
4.1.2	<i>Counter Strike</i>	55
4.1.3	<i>Clash of Clans</i>	59
4.2	Os princípios de aprendizagem de Gee (2005) e as oportunidades de aprendizagem de línguas observadas nos jogos analisados, investigadas junto às falas dos alunos entrevistados	66
4.2.1	Princípio da Identidade	67
4.2.2	Princípio da Interação	72
4.2.3	Princípio da produção	78
4.2.4	Princípio do risco.....	80
4.2.5	Princípio da personalização	82
4.2.6	Princípio da agência.....	83
4.2.7	Princípio da boa ordenação.....	85
4.2.8	Princípio do desafio e consolidação	86
4.2.9	Princípio do “Na hora certa” e “a pedido” (“Just-in-Time” e “On Demand”)...87	
4.2.10	Princípio dos significados situados ou contextualizados.....	89
4.2.11	Princípio da frustração prazerosa	90
4.2.12	Princípio do pensamento sistemático	91
4.2.13	Explorar, pensar lateralmente, repensar metas	92
4.2.14	Princípio das ferramentas inteligentes e da distribuição do conhecimento	96
4.2.15	Princípio das equipes multifuncionais ou transfuncionais	97
4.2.16	Princípio do desempenho antes da competência	98
5.	CONSIDERAÇÕES FINAIS	100
5.1	De volta aos objetivos.....	100
5.2	Implicações desse estudo	103
5.3	Limitações e sugestões para pesquisas futuras	103

6. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	104
ANEXO A	111
OS 36 PRINCÍPIOS DE JAMES PAUL GEE	111
ANEXO B	116
QUESTIONÁRIO INICIAL.....	116
APÊNDICE A Perguntas para a entrevista.....	118
APÊNDICE B Entrevistas	120

1. INTRODUÇÃO

Há tempos os jogos são utilizados como ferramentas auxiliares na aprendizagem, principalmente entre as crianças pequenas, como com os chamados jogos lúdicos de aprendizagem. Segundo Piaget (1975), através do jogo, as crianças constroem o conhecimento sobre o mundo físico e social. Ainda em defesa do uso dos jogos na educação, Vigotsky (1984, p. 37) aponta que “o jogo é uma importante fonte de desenvolvimento e aprendizado para a criança”. Dessa forma, é possível afirmar que o reconhecimento do potencial de jogos para aprendizagem não é algo novo. Com a popularização dos jogos eletrônicos na década de 80 e com o surgimento de jogos digitais na sociedade atual, crianças, jovens e adultos fazem uso de jogos para entretenimento e para aprendizagem.

De acordo com a revista *Library Technology Reports*,¹ com dados de 2013 da “State of Online Gaming Report” da Spil Games,² o número de pessoas que jogam em computadores, *tablets* e *smartphones* atingiu a soma de mais de 1,2 bilhões, o corresponde a 17% da população mundial. A tendência é que o número de jogadores aumente cada vez mais, devido ao acesso a ambientes *online* com uma gama imensa de jogos diferenciados e plataformas que encorajam até mesmo a criação de jogos.

Eu, como professora e *gamer*, no início da minha revisão da literatura e em minhas primeiras leituras, ao ter contato com estudos relacionados à possibilidade de aprendizagem através dos jogos eletrônicos, de James Paul Gee (2003, 2005, 2008a, 2008b), e seus princípios de aprendizagem e das condições dos “bons jogos”, minha atenção e interesse foram despertados. Nesse pensamento, indago: como os princípios de Gee (2005, 2008a) podem ser aplicados para a avaliação dos “bons jogos” no contexto de aprendizagem de língua inglesa? De que maneira os jogos favoritos dos jovens de hoje atendem aos princípios de Gee? Que fatores e elementos levam os jovens a optar por um determinado jogo? Que oportunidades de aprendizagem de língua inglesa emergem a partir do uso dos jogos?

1Revista *online* sobre tecnologia, muito famosa entre os profissionais de informática e curiosos sobre o assunto. Produzida pela organização sem fins lucrativos ALA Tech Source. Disponível em: <<https://journals.ala.org/ltr>>. Acesso em: mai 2016.

2Spil games é um *site* de desenvolvimento de jogos e informações sobre jogos digitais. Publica diversas informações sobre o assunto.

Acredito que, com a literatura disponível na atualidade sobre jogos digitais e aprendizagem, é possível trazer uma análise desses jogos à luz dos princípios de Gee, após ressignificação desses princípios gerais de aprendizagem para que possam ser contextualizados para o ensino e aprendizagem de língua inglesa por meio de jogos digitais.

1.1 Objetivo geral

Buscar uma melhor compreensão sobre como os princípios de aprendizagem em “bons jogos” de Gee (2005, 2008a) se fazem presentes em jogos em inglês selecionados por estudantes jogadores.

1.2 Objetivos específicos

Fazem parte dos objetivos específicos deste trabalho:

- a) Identificar elementos nos jogos em inglês selecionados por alunos de ensino médio que atendam às condições dos “bons jogos” de Gee (2005, 2008a);
- b) Identificar conceitos comuns, entre os princípios de Gee (2005, 2008a) e a literatura sobre aprendizagem de línguas, de forma a buscar uma melhor compreensão do papel desses conceitos nas oportunidades de aprendizagem de línguas em jogos digitais em inglês. Além disso, apontar e discutir os princípios que atraem os alunos para os jogos favoritos, de forma a verificar a premissa de Gee de que a aprendizagem é uma condição para que os jogos sejam considerados bons.

Os depoimentos de alguns amigos e colegas sobre a aprendizagem da língua inglesa por meio de jogos digitais e minha própria experiência na área me motivaram nesta pesquisa. O interesse dos jovens pelos jogos e a adequação urgente aos novos perfis dos alunos nas escolas me instigaram a tentar entender como esse recurso pode ser utilizado em prol da aprendizagem de línguas. Tendo em mente o reconhecimento da importância dos jogos na aprendizagem (BOMFOCO, 2012; GEE, 2003, 2005, 2008b; PIAGET, 1975; VYGOTSKY, 1984), considero que os princípios gerais dos

“bons jogos” podem contribuir para ampliar a compreensão sobre como esses princípios podem ser utilizados na aprendizagem de língua adicional, em especial a língua inglesa.

Em pesquisas que envolvem jogos e aprendizagem torna-se relevante verificar como os usuários, no caso os alunos jogadores, percebem a contribuição dos jogos em seus próprios processos de aprendizagem. Gee (2005) afirma que os jogadores gostam do jogo quando aprendem com ele. É importante, então, descobrir se os alunos jogadores reconhecem nos jogos em inglês que apontaram como prediletos os princípios de aprendizagem de Gee (2005, 2008a). Para isso foi utilizada uma metodologia de cunho naturalista (DENZIN, LINCOLN; 2006) com um questionário e, posteriormente, foi feita uma entrevista com alunos do Ensino Médio, para investigar os seus jogos favoritos e quais premissas de Gee (2005) são mais observadas nos jogos analisados.

O texto deste trabalho está organizado em um referencial teórico, dividido em 5 partes, que compreende desde as definições dos jogos até um diálogo entre os constructos presentes na Linguística Aplicada em consonância com os princípios de Gee (2005). Em seguida, parto para a metodologia, na qual abordo brevemente cada um dos jogos selecionados e discuto o contexto, os instrumentos e procedimentos de pesquisa. *A posteriori* apresento a análise dos dados, parte mais relevante deste trabalho, em que os jogos foram analisados à luz das condições dos “bons jogos” e dos princípios de aprendizagem de Gee (2008a, 2005). Por fim, exponho minhas conclusões finais, com uma reflexão sobre toda a pesquisa, suas implicações, limitações e sugestões para pesquisas futuras.

2. REFERENCIAL TEÓRICO

O referencial teórico deste trabalho foi dividido em 5 partes. A primeira parte foi composta de uma pequena viagem às origens dos jogos tradicionais, até sua modernização e posterior digitalização a partir dos anos 80. Em segundo lugar, faço uma a exposição histórica dos jogos digitais, desde o mais antigo jogo de console até os modernos jogos desenvolvidos ou adaptados para dispositivos móveis – *mobile games*.³ Em continuidade, apresento os jogos digitais e como estão sendo estudados como ferramenta na aprendizagem como defendem alguns autores (BOMFOCO, 2012; MURTA; VALADARES, 2013; MENEZES, 2013; GODWIN-JONES, 2014; REINDERS, 2015) e trago algumas considerações presentes em pesquisas recentes sobre o assunto.

Em consonância com o exposto, apresento uma seção em que discuto os jogos digitais e os princípios de aprendizagem propostos por James Paul Gee (2005, 2008a). Em primeiro plano, trago os cinco princípios dos bons jogos e, em seguida, destaco os dezesseis princípios de aprendizagem, referência principal deste trabalho.

Finalmente, para encerrar o capítulo, proponho uma relação entre os princípios de Gee (2005, 2008a) e teorias da aprendizagem estudadas na Linguística Aplicada, de forma a buscar uma melhor compreensão sobre a relação desses princípios, com conceitos relevantes na área de aprendizagem de línguas, em especial no que concerne à aprendizagem de língua adicional.

2.1 Definição e um breve olhar dos jogos através dos tempos

Algumas definições iniciais do que são jogos estão presentes na literatura, e são interessantes de serem expostas para introduzir o assunto, como a de Huizinga (2007), em seu livro *Homo Ludens*, que os define da seguinte maneira:

Uma atividade livre, conscientemente tomada como “não séria” e exterior à vida habitual, mas, ao mesmo tempo, capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total. É uma atividade desligada de todo e qualquer lucro, praticada dentro de limites espaciais e temporais próprios, segundo uma certa ordem e certas regras. Promove a formação de grupos sociais com tendência a rodearem-se de segredo e a sublinharem sua diferença em relação ao resto do mundo por meio de disfarces ou outros meios semelhantes (HUIZINGA, 2007, p. 16).

³*Mobile games* – Jogos que têm como plataforma *tablets* e *smartphones*.

As discussões propostas por Brougere (1988) reafirmam a citação acima de Huizinga (2007), quando propõem que o jogo é o que o vocabulário científico denomina “atividade lúdica”. O adjetivo lúdico nasceu de ludo, cuja origem está no latim *ludus*, que se traduz por “jogo”, “divertimento” e “passatempo”. Ainda de acordo com a visão do autor, a noção de jogo como o conjunto de linguagem funciona em um contexto social. A utilização do termo jogo deve, pois, ser considerada como um fato social: tal designação remete à imagem do jogo encontrada no seio da sociedade em que ele é utilizado. Por isso, os jogos estão ligados à atividade intelectual e à interação social.

Sob um olhar histórico, a respeito dos jogos, manuscritos milenares falam do uso desses em todas as partes do planeta. Michael e Chen (2015) relatam que o filósofo grego Platão já fazia a conexão entre os jogos e a educação. O pensador recomendava o uso de jogos ao ensinar as crianças. Aos jovens e adultos, Platão desenvolveu a noção de questões hipotéticas (através da experimentação e de jogos filosóficos) como uma forma de examinar diferentes pontos de vista. Isso fez com que seus alunos analisassem ambos os lados de uma questão, o que fazia com que fossem bons governantes.

Já jogos de tabuleiro modernos, como Banco imobiliário, Jogo da vida, Detetive e *War* são conhecidos em diversas partes do mundo. Esses promovem a aprendizagem para a vida, o pensamento, ensinam a seguir pistas e ganhar dinheiro. O jogo *War* foi muito utilizado para o auxílio na aprendizagem de Geografia em algumas escolas. Era também comum na socialização entre as crianças, que se dava de forma saudável e lúdica.

Os jogos de RPG (*role-playing games*) foram sucesso absoluto entre os jovens no final dos anos 80 e 90 do século passado. Consistem na interpretação de personagens pré-definidos pelo jogador. Esses jogos desenvolvem a leitura, a escrita (através do *background* do personagem idealizado pelo jogador) e a estratégia. Além disso, esses jogos devem ser jogados em grupos. Isso permite que haja reuniões entre os jogadores, pois as sessões costumam ser muito demoradas (de 4 a 6 horas de jogo) e, por isso, a interação e socialização são estimuladas.

Com o advento da era tecnológica, foram desenvolvidas versões eletrônicas e, posteriormente, digitais, dos diversos jogos conhecidos. Além disso, outros foram sendo criados. Como continuidade do raciocínio sobre os jogos e sua colaboração nas diversas áreas da aprendizagem, os jogos digitais também podem ser considerados como facilitadores da interação. A seguir, discorro brevemente sobre esses tipos de jogos.

2.2 Os jogos digitais

Em 1958, o primeiro protótipo analógico foi introduzido para um jogo eletrônico, chamado “Tênis para dois”. Nessa época, os computadores ocupavam praticamente toda uma sala e eram extremamente caros. Começaram a ser introduzidos no mercado, a partir do ano de 1971, com 1500 unidades, os *arcades* (máquinas de jogos mediante ficha) com o jogo *Spacewar*. Em 1972, surgiu o jogo *Pong*, desenvolvido pela Atari, primeira companhia que comercializou com sucesso jogos eletrônicos. O Atari foi o primeiro videogame da maioria dos *gamers*. Com ele, muitas versões dos jogos clássicos ganharam versões eletrônicas, como o xadrez, a dama e o gamão.

Nos anos seguintes, houve o desenvolvimento de aparelhos cada vez mais especializados e a indústria do videogame se tornou muito lucrativa. Em 1985 foi lançado o Nintendo Entertainment System (NES), com o jogo *SuperMário Bros*, de 8 bits, que conquistou uma gama de fãs incondicionais. No Brasil houve muita concorrência entre os NES e o Master System da Sega, que tinha como carro chefe o jogo *Alex Kid*.

Nos anos 90, os computadores pessoais se tornaram mais comuns. No Brasil, esse fenômeno aconteceu mais tardiamente, a partir dos anos 2000. A partir desse ponto, os jogos se tornaram mais acessíveis e, com o advento da Internet, a oferta de jogos gratuitos e interativos se tornou uma realidade. Em 1997, o jogo *Ultimate Online* popularizou o gênero MMORPG (*Massive multiplayer online*, ou RPG). Em meados do mesmo ano, começam os estudos a respeito dos jogos eletrônicos e da sua utilização na educação.

Os aparelhos da sexta geração de 128 bits, como Playstation e Xbox, surgem a partir do ano 2000. Com gráficos cada vez mais inovadores, a evolução continuou e, em 2006, foi lançado o Nintendo Wii, que revolucionou os consoles de videogame, por possuir sensor de movimentos. Os jogos para computadores seguiram a evolução dessas máquinas e, com o aumento dos processadores e da memória, hoje é possível jogar a maioria dos jogos de outras máquinas nos computadores, com a utilização de emuladores.

Em relação aos estudos envolvendo os jogos digitais, a educação e a aprendizagem, eles se tornaram mais comuns a partir dos anos 90 e mais ainda nos anos 2000. Em 2003, Gee lança os trinta e seis princípios de aprendizagem através dos jogos, os quais são reformulados em 2005 para dezesseis itens. Ele também elabora as cinco condições dos “bons jogos” em 2008. Estudos recentes relacionam a estrutura engajadora e divertida dos jogos a como esse aspecto pode ser utilizado como auxiliar na aprendizagem de línguas (BOMFOCO, 2012; MURTA; VALADARES, 2013; MENEZES, 2013; GODWIN-JONES, 2014; REINDERS, 2015). A partir dos anos 2000, as

pesquisas sobre jogos digitais e aprendizagem também se desenvolveram com rapidez, inclusive na aprendizagem de línguas, o que relato a seguir.

2.3 Os jogos na aprendizagem de línguas

Observa-se na literatura revisada que os estudos a respeito dos jogos em relação à aprendizagem de línguas têm avançado (COSTA, 2013; FILSECKER; BUNDGENS, 2012; GODWIN-JONES, 2014; REINDERS; WATTANA, 2015). Um dos motivos desse avanço pode estar relacionado à tendência de se desenvolver ou adaptar propostas pedagógicas voltadas para a era digital. Considero que os sujeitos sociais se organizam, interagem e se representam de forma diferente nessa nova cultura, constituindo novas formas de aprender e de se relacionar. Nesse raciocínio, retomo Gee (2003, 2004, 2008a), que por anos questionou a escolaridade formal, uma vez que esta exige que os alunos “[...] usem suas memórias da maneira como os computadores o fazem, em vez da forma como os humanos o fazem (2013, p. 27) ”.

Os jogos digitais com suas possibilidades interacionais começaram recentemente a ser explorados pelo seu potencial para a aprendizagem (GEE, 2007; REINDERS, 2015). Muitos jogos incentivam e, até mesmo, exigem uma quantidade significativa de interação entre os jogadores. Formas complexas de compartilhamento e colaboração são alguns exemplos. Além disso, para Gee (2013), não apenas em um jogo toda situação de abstração e generalização está conectada a um contexto e emerge da experiência do agente com outros agentes e o contexto que os circundam, mas também é da interação entre os pares que emerge a situação de aprendizagem, tanto em jogos digitais, como em outros contextos formais e informais de educação. Gass (1997) destaca que é através da negociação de sentido que o aprendiz ganha informações adicionais sobre a língua e pode focar sua atenção em estruturas particulares. Esse foco, segundo a perspectiva de *input* e interação, é o primeiro passo para o desenvolvimento da língua adicional. Um exemplo, apontado pelo mesmo autor, é o estudo com estudantes japoneses de inglês de Jarrell e Freiermuth (2005), que compararam alunos que se comunicavam entre si em Inglês para resolver tarefas usando o *chat online* com aqueles que resolviam as mesmas tarefas em ambientes presenciais, utilizando a linguagem falada. Os nove grupos, constituídos por quatro participantes cada, participaram na resolução de tarefas, tanto no modo *online* quanto no ambiente tradicional face-a-face. Os resultados apontaram que o *chat online* proporcionou um ambiente mais confortável, aumentando a disposição dos estudantes para se comunicar.

Outro trabalho que destaca a interação é de Gunter *et al.* (2016), que trazem como exemplo um jogo voltado para a aprendizagem de línguas, de forma a ilustrar algumas questões acerca de como os jogos podem ser colaboradores nessa aprendizagem. *Mentira*, um jogo projetado por Holden e Spykes (2013), tem como objetivo facilitar a aprendizagem da língua espanhola e está disponível na *web* e para *Iphone*. O enredo do jogo baseia-se na resolução de um assassinato no bairro de Albuquerque, Novo México. Nele, os alunos interagem com os personagens, diálogos e filmes. É um jogo de realidade aumentada que permite ao aluno um compromisso com a resolução do jogo e, com isso, através das leituras, dos vídeos e imagens, o aluno aprende. A interação entre o aluno e o jogo e com outros jogadores permite que a aprendizagem possa ser concretizada.

Braga e Souza (2016) discutem, por meio de um estudo direcionado para estudantes do ensino técnico, que os jogos com seus múltiplos elementos semióticos presentes parecem gerar oportunidades de aprendizagem. Nas palavras das autoras:

é o caso do estudante que acompanha diálogos para interagir no jogo, do estudante que aprende a partir dos gestos que geram ação, das simulações e da necessidade contextual de cumprir as missões dos jogos. Essas dinâmicas são frequentemente representadas não somente por personagens, desenhos gráficos, história do jogo, mas também por textos falados e escritos em inglês. Dessa forma, a língua inglesa está em co-atividade com os outros elementos que mediam os jogos. Os estudantes se apropriam da língua inglesa para interagir com participantes das comunidades de jogos e com elementos não humanos. Observamos também que as práticas de jogos são sistemas abertos e interagem com outros agentes, influenciando-os e sendo por eles influenciados (BRAGA; SOUZA, 2016, p. 324).

Essa interação constante pode propiciar o que Shaffer *et al.* (2004) chamam de *epistemic frame*. Essa expressão, que pode ser traduzida como quadro epistêmico (MURTA; VALADARES, 2013), é compreendida pelos autores como a possibilidade de levar pessoas a pensar e agir de forma semelhante. Essas ações podem formar culturas locais através de grupos que possuem interesses em comum, como objetivos, habilidades e identidades, em “comunidades de prática” (LAVE; WENGER, 1991). Assim, o conhecimento adquirido pelo grupo é compartilhado. O jogador passa de aprendiz periférico, ao adquirir conhecimento, para participante pleno (LAVE; WENGER, 1991). Segundo Murta e Valadares (2013), esse tipo de aprendizagem é o que Lave e Wenger (1991) denominam de aprendizagem situada: o aprendiz aprende fazendo, vivendo as possibilidades propiciadas pela cultura e pelo ambiente, nesse caso, o jogo.

Para que a aprendizagem situada seja efetiva nos jogos, Shaffer *et al.* (2004) postulam o desenvolvimento dos *epistemic games*. De acordo com os autores, para construir os jogos comerciais, os profissionais desenvolvem formas de pensar e agir através da compreensão de práticas

epistêmicas.⁴ Isso é um investimento maior do que o observado na produção dos chamados jogos educativos. Esse trabalho de compreensão pode ser a base para um modelo social educativo alternativo, porque os jogos baseados no treinamento de profissionais começarão a construir um sistema educacional em que os alunos aprendam a trabalhar (e também a pensar) como indivíduos importantes da comunidade. Esses quadros epistêmicos são desenvolvidos para que possam fornecer aos alunos uma oportunidade de ver o mundo de várias formas fundamentadas em atividades significativas e alinhadas com as habilidades, hábitos e entendimentos da sociedade contemporânea. Já para Soares e Weissheimer (2013), um importante fator que pode facilitar a aprendizagem é a motivação. Para que ela aconteça durante uma atividade, é interessante que no processo se estabeleça a ativação de um sistema de recompensas que, ao serem conquistadas pelo jogador, ativam uma grande quantidade de dopamina, substância que traz sensação de prazer e bem-estar, o que, conseqüentemente, gera motivação (HERCULANO-HOUZEL, 2005). Nesse aspecto, os jogos eletrônicos provêm reforços externos por objetivo cumprido, na forma de recompensas e marcas de mérito (WHELDALL; MERRETT, 1984 *apud* WILLIAMS; BURDEN, 1997) e podem ser conquistadas pelo jogador através de *gifts*, pistas, brindes e pontos de experiência.

Além disso, Soares e Weissheimer (2013), em consonância com os dizeres de Gass (1997), afirmam que a aprendizagem ocorre quando os aprendizes têm oportunidade de se engajarem ativamente na reestruturação da sua língua adicional, por meio da participação em atividades comunicativas baseadas em objetivos específicos, fator presente na maioria dos jogos digitais, o que promove atividades comunicativas. Já Brown (2007), quando fala de um modelo ideal de aprendiz, diz que estes precisam ser confiantes e ter coragem de correr riscos, controlar a ansiedade e serem autossuficientes. É comum, por exemplo, estudantes de língua adicional sentirem dificuldades em desenvolver suas habilidades comunicativas por razões de timidez ou insegurança, especialmente no cenário da sala de aula, onde alunos podem se sentir constrangidos ou com medo de cometer erros, pois sabem que estão sendo constantemente avaliados (GUIORA *et al* 1972; KOLODNER, 1997; HUDSON, BRUCKMAN, 2002). Nos jogos, porém, esses fatores que inibem as condições de aprendizagem tornam-se mais amenas ou são sanadas, exatamente pela sua capacidade motivadora de oferta de recompensas, possibilidade de treinamento (pode-se sempre rejogar as fases a partir do último “*save*”).

⁴Kelly (2005) define práticas epistêmicas como as formas específicas de que os membros de uma comunidade propõem, justificam, avaliam e legitimam enunciados de conhecimento num determinado marco disciplinar.

De acordo com Reinders e Wattana (2014), a justificativa para o uso de jogos digitais em atividades em sala de aula é geralmente influenciada pela suposição de que os jogos aumentam a vontade de se comunicar (*Willingness to communicate* – WTC). Segundo a pesquisa dos autores supracitados, realizado com 30 aprendizes de inglês tailandeses, o uso da comunicação mediada por computador, ou *computer mediated communication* (CMC), pode diminuir a ansiedade e promover a autoconfiança na comunicação em língua adicional. Entre os dispositivos mais eficientes para essa mediação, se encontram os jogos digitais:

Apesar da considerável atenção para o papel dos CMCs em aumentar a quantidade de interação em L2, os níveis de menor esforço em WTC tem sido despendido na investigação de outras formas de interação on-line como em jogos baseados em rede. Os jogos digitais tem características de design que são particularmente relevantes para a aprendizagem de línguas” (Gee, 2012, p XIII.) e cada vez mais desempenham um papel no apoio à aprendizagem e aquisição de línguas (por exemplo, DEHAAN, 2005a; FUJII, 2010; RANALLI, 2008) (REINDERS; WATTANA, 2014, p. 103).⁵

Seguindo esse raciocínio, segundo Godwin-Jones (2014 *apud* ZHENG; NEWGARDEN; YOUNG, 2012, p. 10, tradução minha):

Os jogos podem oferecer um ambiente imersivo em que é feito o uso extensivo da L2. Para progredir no jogo, os jogadores devem muitas vezes fazer uso ativo dessa língua, interagindo verbalmente com objetos do jogo ou outros jogadores. Isso significa que eles estão usando a linguagem de forma real e significativa para realizar uma tarefa [...]. No processo, os jogadores são expostos ao conhecimento cultural e linguístico que não encontram em um livro ou em sala de aula. Normalmente, os jogadores encontrarão uma variedade de situações que exigem diferentes tipos de uso da língua, incluindo os pedidos de ajuda, explicações, coordenando as atividades planejadas, relatando uma ação, ou pedindo soluções alternativas.⁶

⁵ No original: “Despite the considerable attention for the role of CMC in increasing the amount of L2 interaction and levels of L2 WTC, less effort has been expended on investigating other forms of online interaction, particularly network-based games, on students’ WTC. Digital games “have design features that are particularly relevant to language learning” (Gee, 2012, p. xiii) and increasingly play a role in supporting language learning and acquisition (e.g., deHaan, 2005a; Fujii, 2010; Ranalli, 2008)”.

⁶No original: “games can offer an immersive environment in which extensive use is made of the target language. To progress in a game, players must often make active use of that language, interacting verbally with game objects or other players. This means that they are using language in real and meaningful ways to accomplish a task. It also means they use the target language in socially appropriate ways; in the game context, pragmatic appropriateness is more important than grammatical accuracy. In the process, gamers are exposed to cultural and linguistic knowledge that they are unlikely to have encountered in a textbook or in the classroom. Typically, gamers will encounter a variety of situations calling for different kinds of language use, including requests for help, giving explanations, coordinating planned activities, reporting an action, or asking for alternative solutions”.

Compartilho a ideia dos autores acima citados de que o uso de dispositivos como o computador e os dispositivos móveis podem favorecer a socialização e a interação, o que favorece o uso da língua adicional. A seguir, apresentarei as cinco condições dos “bons jogos” de Gee (2004, 2008a) bem como os dezesseis princípios de aprendizagem mencionados anteriormente.

2.4 Jogos digitais e princípios de aprendizagem

O pensamento inicial, no uso dos jogos digitais na educação, era o de criar jogos voltados para o ensino, elaborados por pedagogos e professores. Essa experiência sofreu críticas, pois os jogos que copiavam as pedagogias da escola não eram tão atraentes como os jogos criados para o entretenimento. Segundo Abreu (2012, p. 35),

Eric Kopler, Scot Osterweil e Katie Salen (2007), no trabalho intitulado *Moving Learning Games Forward*, produzem um pequeno histórico dos movimentos dos games eletrônicos em educação, que teve na década de 1980 do século passado o seu começo. O que é importante notar, pelo menos neste momento, em critérios argumentativos, é que os autores percebem um verdadeiro falimento de certas empreitadas acadêmicas, por volta dos anos 1990, voltadas para os jogos eletrônicos. O diagnóstico é simples: os jogos, simplesmente, não eram divertidos.

A partir dos anos 2000, essas discussões começam a ter maiores repercussões e os estudos sobre os jogos digitais como auxiliares na aprendizagem são expandidos, mas sem a preocupação em elaborar materiais voltados para esse fim. A aprendizagem é possibilitada com o uso dos jogos digitais usados na diversão dos jovens e crianças. Para isso, estratégias deveriam ser desenvolvidas e estudos deveriam ser aprofundados sobre o tema.

Gee (2008a) salienta que não considera qualquer jogo como eficiente e que, para que um jogo contribua para a aprendizagem, ele deve seguir cinco condições: A **primeira** diz respeito ao armazenamento de experiências. Segundo o autor, o armazenamento das melhores experiências acontece quando estas estão relacionadas a metas; a **segunda** se refere à interpretação das experiências durante e após as ações. Lições devem ser extraídas das experiências anteriores a fim de antecipar em quais outros contextos e de quais formas essas lições podem ser úteis novamente; a **terceira** condição é o *feedback* imediato. Nesse caso, as pessoas precisam de *feedback* durante as suas experiências para que possam reconhecer suas falhas. É importante que possam explicar seus erros e o que poderiam ter feito de forma diferente; a **quarta** se refere às diversas oportunidades de se aplicar as experiências anteriores a novos contextos. Assim, os jogadores podem melhorar a interpretação de suas experiências e generalizá-las a outros contextos e a **última** determina que as

peças precisam aprender a partir das experiências de outras, o que inclui a discussão com seus pares e a instrução dada por mentores.

2.4.1 Breve contextualização sobre os dezesseis princípios de Gee (2005)

As primeiras discussões de Gee foram pautadas em trinta e seis princípios da aprendizagem nos jogos, que foram publicados em um de seus livros: *What games have to teach us about learning and literacy*, com primeira edição datada de 2003. Esses princípios foram divididos em seis grandes categorias e subdivididos. Em 2005, Gee reconfigurou esses princípios de forma resumida, o que resultou em dezesseis princípios contemplando os trinta e seis princípios iniciais. Ao comparar esses trinta e seis princípios com a versão dos dezesseis princípios, é possível entender que alguns desses princípios que receberam, inicialmente, uma categorização separada, estão alinhados com outros. A partir de uma criteriosa leitura dos trabalhos de Gee (2005, 2008a), apresento, a título de exemplo, algumas considerações que percebi sobre essa nova reformulação.

A categoria do domínio semiótico compreende o princípio da aprendizagem crítica, o princípio do design e os princípios do domínio semiótico, e foram inicialmente contemplados nos 36 princípios. Os princípios do domínio semiótico estão presentes em todos os princípios na reformulação proposta por Gee em 2005. Como exemplo, cito o princípio da identidade, em que o autor afirma que o domínio semiótico (o jogador com compreensão e entendimento de toda a linguagem do jogo, seja ela imagética, textual ou auditiva) deve ser valorizado, utilizado e aprendido pelo jogador, para que a aprendizagem seja efetiva, ou seja, o domínio semiótico faz parte do princípio da identidade.

O princípio do design foi incorporado ao princípio da produção, da personalização, da customização e do pensamento sistemático, que, por sua vez, estão inseridos nos princípios que contemplam o domínio semiótico. Segundo Gee (2005), toda experiência de aprendizagem tem algum conteúdo, ou seja, fatos, princípios, informações e habilidades que precisam ser dominados. A semiótica é um dos mais importantes e precisa ser dominada pelo jogador para que a aprendizagem seja efetiva e, por isso, está presente em todos os dezesseis princípios.

A categoria da identidade e aprendizagem foi resumida em alguns princípios entre os dezesseis. Inicialmente subdividido em nove outros princípios, aqueles contemplavam os princípios da moratória psicossocial, do comprometimento, da identidade, do autoconhecimento, do *input*, da realização, da prática, da aprendizagem contínua e do regime de competência. Na reformulação

proposta por Gee em 2005, os princípios dessa categoria foram realocados, como o princípio da identidade, de agência, do desafio e consolidação e da frustração prazerosa.

A categoria compreensão e aprendizagem situada foi dividida em oito princípios, a saber, o princípio da sondagem, das múltiplas rotas, dos significados situados, do texto, princípio intertextual, o princípio multimodal (que pode ser associado ao domínio semiótico, e, por isso, está inserido em todos os dezesseis princípios), o princípio da inteligência material e o princípio do conhecimento intuitivo. Esses princípios estão relacionados à compreensão que o jogador precisa desenvolver nos jogos em conjunto com a aprendizagem situada. Esses princípios estão inseridos em quase todos os dezesseis princípios: o princípio da interação, dos significados situados, do risco, da boa ordenação, do desafio e consolidação, do pensamento sistemático, das equipes multifuncionais, explorar, pensar lateralmente, repensar metas e do desempenho antes da competência.

A categoria falando e fazendo (*Telling and doing*) compreende sete princípios entre os trinta e seis. São eles o princípio do subconjunto, o princípio incremental, o princípio da amostra, o princípio das habilidades básicas, o princípio da informação explícita, o princípio da descoberta, e o princípio da transferência. Esses princípios se encontram reconfigurados nos dezesseis princípios de Gee (2005) como o princípio da boa ordenação, do desafio e consolidação, do *just in time* e *on demand* (“na hora certa” e “a pedido”), do pensamento sistemático e do desempenho antes da competência.

A categoria de modelos culturais foi totalmente incorporada à reformulação de Gee (2005). Essa categoria contempla três princípios entre os trinta e seis iniciais. São eles o princípio cultural sobre os princípios mundiais, os modelos culturais sobre os princípios da aprendizagem e os modelos culturais sobre os domínios semióticos. Gee (2003) estabeleceu esses princípios para que os aprendizes estivessem conscientes da separação entre os modelos culturais do mundo real e do mundo virtual. Assim, os aprendizes devem refletir e ter consciência sobre os modelos culturais de mundo, sobre si mesmos e sobre o domínio semiótico, sem denegrirem o modelo cultural que possuem.

A categoria mente social (*the social mind*) contempla quatro princípios entre os trinta e seis iniciais. O princípio da distribuição, o princípio da dissipação, o princípio das afinidades de um grupo e o princípio do informante. Essa categoria envolve os princípios responsáveis pela interação e colaboração entre os jogadores, que pode ser observada em determinados jogos. Na reconfiguração proposta por Gee em 2005, remodelaram-se no princípio da interação, no princípio das equipes multifuncionais ou tranfuncionais e no das ferramentas inteligentes e distribuição do conhecimento. Além disso, o princípio do informante se encaixa no princípio da produção, extraído da categoria do

domínio semiótico. Para Gee (2003), os jogos digitais, como muitos outros jogos, são inerentemente sociais.

Com esse levantamento, percebe-se que os trinta e seis princípios foram absorvidos, remodulados e intrincados entre os dezesseis princípios reformulados. Não há separação entre eles, pois trabalham juntos. Gee (2003) diz que não importa a ordem dos princípios, exatamente porque essa ordem é desnecessária já que se precisa pensar em todos eles em conjunto. Para tal, deve-se ter em mente que os dezesseis princípios contemplam os trinta e seis em sua totalidade. Para melhor compreensão dos dezesseis princípios (GEE 2005), trago a seguir uma seção que objetiva elucidar cada um deles.

2.4.2 *Os dezesseis princípios da aprendizagem*

Apresento abaixo os 16 princípios postulados e discutidos por Gee (2005).

A. Princípio da Identidade

O princípio da identidade está relacionado à categoria aprendizagem e identidade. Para explicar melhor esse princípio, elucido alguns pontos dessa categoria. De acordo com Gee (2007, p. 59, tradução minha),

[...] As pessoas não podem aprender profundamente dentro de um domínio semiótico se não estiverem dispostas a se comprometer plenamente com a aprendizagem em termos de tempo, esforço e engajamento ativo. Tal compromisso exige que eles estejam dispostos a se verem em termos de uma nova identidade, isto é, ver-se como o tipo de pessoa que pode aprender, usar e valorizar o novo domínio semiótico. Por sua vez, eles precisam acreditar que, se forem aprendizes bem-sucedidos no domínio, eles serão valorizados e aceitos por outros comprometidos com esse domínio – isto é, por pessoas no grupo de afinidade associado ao domínio.⁷

⁷No original: “[...] People cannot learn in a deep way within a semiotic domain if they are not willing to commit themselves fully to the learning in terms of time, effort, and active engagement. Such a commitment requires that they are willing to see themselves in terms of a new identity, that is, to see themselves as the *kind of person* who can learn, use, and value the new semiotic domain. In turn, they need to believe that, if they are successful learners in the domain, they will be valued and accepted by others committed to that domain—that is, by people in the affinity group associated with the domain”.

O jogador precisa, portanto, estabelecer uma identidade dentro do jogo, de modo que possa se tornar parte da comunidade. Gee (2007) exemplifica com o fato de que alguns estudantes afro-americanos não conseguiam aprender de forma efetiva e resistiam à aprendizagem por se sentirem em uma escola de “brancos”. Como eles acreditam que uma sociedade racista nunca permitirá que sejam bem-sucedidos na escola ou na vida, não há esforço na aprendizagem. Ou seja, para Gee (2007), a aprendizagem pode ser menos efetiva se o aluno não se identifica ou tenha afinidade e compromisso com o mundo ao seu redor.

Outra característica que compõe o princípio da identidade é sua natureza tríplice. Segundo o autor, há a identidade virtual, a identidade múltipla do mundo real e a identidade projetiva, que podem ser respectivamente explicadas pelo seguinte exemplo exposto por Gee (2007): um aluno, ao participar de uma experiência em um laboratório, assume a identidade de um “cientista”. O professor deve trazer especificações, através de palavras, interações e ações que integrem o aluno ao mundo da ciência específica para aquela aula. O aluno, então, se envolve e assume a identidade de cientista. Essa é a realidade virtual (aluno como cientista). Porém, todos os alunos trazem suas identidades reais para a aula, podendo ser de qualquer classe, sexo, nacionalidade, além das particularidades específicas de cada um. Essas identidades são “filtradas”, por exemplo, nesse caso, seria um aluno, em uma aula de ciências, fazendo o “papal” de cientista. Por último, mas não menos importante, há a identidade projetiva, que é o resultado da exposição das identidades em que o aluno expõe seus valores e desejos sobre essa realidade virtual, o que os outros vêem (um aluno como cientista e acreditam nisso).

No caso de um jogo eletrônico, essas identidades se manifestam da mesma forma. A criança ou o jovem que é imerso em um mundo virtual, através do jogo, assume uma identidade virtual, como um elfo, um duende, um guerreiro, um semideus, branco, negro, mal, bom ou neutro. Essa é a identidade virtual. A identidade real é o filtro das escolhas que o jogador faz e “projeta” para que os outros jogadores e os personagens do jogo sejam capazes de interagir com o jogador dentro do domínio semiótico submetido pelo jogador. Um exemplo muito interessante da identidade virtual dentro dos jogos é analisado por Gee (2007, p. 54, tradução minha), no jogo *Arcanum*:

No mundo virtual do *Arcanum*, Bead Bead é uma criatura élfica (Uma fêmea metade elfo) e como eu desenvolvi-a até agora, há, em qualquer ponto, as coisas que ela pode fazer e coisas que ela não pode fazer. Por exemplo, num determinado lugar no jogo, Bead Bead quer persuadir uma reunião municipal para financiar a construção de um monumento para agradar o prefeito da cidade. Para fazer isso, ela precisa ser inteligente e persuasiva. Meio-Elfos são, por natureza, muito inteligentes e eu tinha construído Bead Bead para ser persuasiva durante o jogo (isto é, dada a sua facilidade nessa área). Assim, ela foi capaz de realizar a tarefa (Algo que eu duvidei muito um metade Orc poderia ter feito, embora tenham outros talentos). Estes traços (sua

inteligência e habilidades persuasivas) e sua realização na reunião da cidade de, pelo qual recebeu um amplo louvor fazem parte da minha identidade virtual como Bead Bead.⁸

Além das confecções de novas identidades virtuais, filtradas pelas identidades reais e projetadas, há um compromisso com essa identidade, ou seja, os jogadores têm uma missão consigo mesmos. Os bons jogos condicionam o jogador a colocar essa nova identidade em ação, utilizando os atributos comuns de sua identidade criada e adicionando outros oriundos de sua experiência prática adquirida ao jogar.

B. Princípio da Interação

Para Gee (2008b), a motivação dos jogos acontece pelo fato de eles serem interativos, ou seja, sistemas nos quais o jogador é ativo e acontece uma interação. Além disso, em seus princípios de aprendizagem, Gee (2007) argumenta que nada acontece em um jogo até que um jogador atue e tome decisões. Então, o jogo reage, dando *feedback* aos jogadores e novas missões. Para que o jogador tome essas decisões, há a troca de ideias com outros jogadores ou com o próprio jogo. Um exemplo muito comum é entre os jogadores de MMORPGs (jogos de múltiplos jogadores, disponíveis tanto em computadores como em consoles, em que há uma história desenvolvida pelo jogador ao evoluir seu personagem em uma história pré-determinada pelo jogo).⁹ A maioria desses jogos possui fóruns e *chats* de troca de informações entre os jogadores mais experientes e os iniciantes. Essa pesquisa dentro do mundo do próprio jogo é necessária para que a atuação do jogador seja efetiva e, portanto, também a aprendizagem.

No exemplo do aluno cientista, já utilizado no princípio anterior, a interação é entre o aluno, o professor e os colegas. Essa interação permite uma melhor atuação da identidade virtual, que o aluno projeta. Ao conversar com os colegas e com o professor sobre o experimento realizado na aula de ciências, o “aluno cientista” se apropria de mais informações sobre a aula e a aprendizagem

⁸No original: “In the virtual world of Arcanum, given the sort of creature Bead Bead is a female Half-Elf) and how I have developed her thus far, there are, at any point, things she can do and things she cannot do. For example, at a certain place in the game, Bead Bead wants to persuade a town meeting to fund the building of a monument to please the town’s mayor. To do this, she needs to be intelligent and persuasive. Half-Elves are, by nature, pretty intelligent, and I had built up Bead Bead to be persuasive during the game (i.e., given her points in this area). Thus, she was able to pull off the task at the town meeting (something I very much doubt a Half-Orc could have done, though Half-Orcs have other talents). These traits (her intelligence and persuasive skills) and her accomplishment at the town meeting—for which she received ample praise—are part of my virtual identity as Bead Bead”.

⁹ Estilo de jogo *Massively Multiplayer Online Role-Playing Game*.

decorre do interesse em obter um *feedback* da experiência, para que seja demonstrado para o seu professor e também aos colegas. O mesmo ocorre em um jogo. O jogador está em constante avaliação pelo universo do jogo (principalmente quando a interação entre os jogadores é mais escassa, no caso de jogos *single player*), e de seus colegas jogadores (quando há a interação via *chat* ou fórum). É importante que um jogo tenha adversários interagindo e, como resultado dessa interação, exista um vencedor e um perdedor.

Nesse pensamento, Gee (2008a) faz uma analogia do princípio de interação com a obra *Fedro*, de Platão. Na obra, o protagonista se queixa que os livros não são capazes de responder às suas perguntas, que não se pode estabelecer um diálogo. Com os jogos, isso é possível. O jogo “responde” a cada atuação e decisão do jogador, de forma positiva, ou negativa. A interação entre o jogador e o mundo virtual é feita através das ações e palavras que o jogador escolhe. Essa resposta é o *feedback* que o jogo proporciona de várias formas. Nos jogos analisados nessa pesquisa, as críticas ou elogios se dão através de perdas ou ganhos de itens, habilidades, dinheiro (virtual, somente do jogo), ou propriedades. No caso de falhas, o jogador tem a oportunidade de começar de novo ou de continuar do ponto em que fracassou, para tentar novamente obter um sucesso. Essa possibilidade será melhor explicada no princípio do risco.

C. Princípio da produção

Esse princípio parte da teoria de que, para que um jogo possa ser realizado, ele deve ser coescrito pelo jogador, porque é por meio de suas ações e decisões que o jogo evolui. Mesmo sem compreender inicialmente o objetivo do jogo e as formas de conseguir atingir esses objetivos, o jogador se compromete a jogar. Se a tentativa der resultados e o jogo tiver a capacidade de imersão do jogador em seu mundo, haverá a capacidade de coprodução do jogo. Alguns exemplos são, de acordo com Gee (2008a, p. 35), o jogo *Elder Scrolls III: Morrowind*, que é um jogo com final aberto e possui um final diferente para cada personagem. Outro exemplo é o *World of Warcraft* (2004), que é um jogo de múltiplos jogadores, em que as pessoas se comprometem a evoluir seus personagens em um mundo compartilhado com muitos outros jogadores, de todas as partes do mundo. Muitos jogos já vêm com versões do *software* que podem ser modificadas e são comuns nos jogos citados acima, bastando para isso mudar de personagem ou de universo.

Esses jogos são passíveis de várias formas de finalização. Toda vez que são jogados, podem gerar histórias muito diferentes. Essa característica está mais presente nos jogos MMORPG e

de estratégia. Os jogos mencionados acima, *Elder Scrolls* e *World of Warcraft*, são exemplos de MMORPGs. O que pode cooperar para que exista uma coprodução do jogador nesses jogos é a possibilidade de escolha entre os muitos personagens (*Elder Scrolls*, *World of Warcraft*), ou muitos mundos (*Age of Mythology*). Isso muda totalmente a história do jogo e, cada vez que se joga novamente, é configurada uma nova história.

A evolução dos personagens, sua índole e suas missões também configuram diferentes coproduções entre jogo e jogador. Esses fatos estimulam o aprendizado, porque os jogadores ajudam a “escrever” o mundo em que vivem com suas novas identidades. Apresento um exemplo que julguei elucidativo, como grande interessada em jogos e jogadora, um exemplo muito interessante, retirado de um episódio do desenho “Os Simpsons”.

Figura 1 – O personagem de Marge no jogo fictício *Earthland Realms*



Figura 2 – Bart “O Cavaleiro das Sombras” e Marge, sua mãe, “A Sacerdotisa”¹⁰

¹⁰ Imagens disponíveis em: <<http://lossimpsonsguia.site90.com/Temporada%2018.html>> e <<https://meblogwritegood.wordpress.com/2012/11/27/395-marge-gamer/>>.



O episódio 17, “Marge na Internet” da décima oitava temporada, mostra Marge jogando *Earthland Realms* (uma versão para o desenho de *World of Warcraft*). Ela, uma elfa do bem, encontra seu filho Bart, um guerreiro maligno. Por causa dos laços familiares da vida real, a personagem de Marge obriga o personagem de seu filho Bart a parar de torturar e matar as pessoas da vila virtual. O interessante é que toda a cidade fictícia de Springfield está presente no jogo, com personagens construídos com base em suas características individuais. No final, a fraqueza demonstrada pelo personagem de Bart encoraja os outros personagens a matá-lo (com requintes de crueldade) e livrar o povo de “Springworld” das maldades do “Cavaleiro das Sombras”. Essa foi uma coprodução de Marge no jogo, que mudou o final da história. O *link* para o episódio se encontra em nota.¹¹

A. Princípio do risco

Esse princípio é muito usado em jogos que permitem *save*, o salvar e começar novamente, na mesma fase. Para isso, o jogo deve permitir mais de uma forma de completar uma missão. Em jogos MMORPG e MMO,¹² esse princípio é muito bem aplicado, pois permite ao jogador várias escolhas de como passar de fase. Uma grande diferença que pode ser analisada entre os jogos e a

¹¹ Disponível em: <<http://animesonlinetk.xpg.uol.com.br/128307>>.

¹² Jogos *Massive Multiplayer Online*.

escola é que o jogo dá a oportunidade de refazer ou tentar novamente, enquanto que, na escola, nem sempre o *feedback* envolve novas oportunidades de aprendizagem. Tomo como exemplo, novamente, o aluno cientista. Se sua experiência for malsucedida, existe a possibilidade de ele receber *feedback* negativo, tanto de professores, como de colegas. No jogo, isso também ocorre, mas há sempre a chance de se tentar novamente. O que atrai o jogador a tentar conseguir vencer a mesma fase do jogo é a recompensa e a continuação no jogo, e, conseqüentemente, o seu término; em outras palavras, o famoso “zerar” o jogo.

Gee (2008a) faz uma comparação entre “zerar” um jogo com “zerar” uma experiência na escola. Para o autor, conseguir resolver um obstáculo, ou seja, “zerar” um problema na escola, geralmente não oferece novas oportunidades e tentativas e também não permite várias formas de resolução, como será esclarecido no princípio da personalização. Esse problema é amenizado quando se utiliza o jogo como facilitador da aprendizagem. O risco de tentar várias formas de conseguir continuar a jornada no mundo de determinados jogos permite também um “treino” e, com isso, maiores chances de não cometer os mesmos erros. Esse princípio, segundo Gee (2008a), reduz as conseqüências das falhas dos jogadores. Fracassar em um jogo pode ser uma coisa boa. Quando o jogador assume os riscos em um determinado jogo, há o encorajamento em experimentar novos caminhos e aprender com os já tomados. Diante de um “chefão” (ou seja, um novo nível de problemas), o jogador usa as falhas iniciais como forma de encontrar as suas fraquezas e resolver a missão.

D. Princípio da personalização ou customização

Esse princípio determina como personalizar um jogo, para que a aprendizagem seja constante. Os jogos são muito diferentes e definem o estilo de jogar. De acordo com Gee (2008a), em um jogo de interpretação (MMORPG), os diferentes atributos que cada jogador escolhe para seu papel determinam o modo como o *game* será jogado. Os jogadores podem experimentar novos estilos, graças ao princípio do risco indicado acima. Isso permite que o jogador resolva os problemas e missões determinados pelo jogo de várias maneiras diferentes.

Tomando como uma possível verdade que os jogadores determinam uma maneira de jogar particular e, portanto, também aprendem de maneira particular, não há como associar a aprendizagem a uma fórmula única. Nesse contexto, Gee (2007, p. 73, tradução minha) explana:

A aprendizagem é considerada uma questão de grandes generalizações, princípios, regras, abstrações e cálculos lógicos. Esta visão trata a mente humana como se parecesse com um computador digital. Computadores digitais operam por regras que diz-lhes como manipular símbolos, que não têm significados reais para o computador para além das manipulações que o computador realiza sobre eles. Outro ponto de vista da aprendizagem, sustenta que a aprendizagem humana e o pensamento, na verdade, sempre funcionam desta maneira, muitas vezes, não funcionam desta forma quando os seres humanos estão pensando no seu melhor. Este ponto de vista sustenta que, pelo contrário, os seres humanos aprendem, pensam e resolvem problemas, refletindo sobre as suas experiências anteriores encarnadas no mundo. Ou seja, os seres humanos têm experiências, armazenam essas experiências e fazem conexões ou associações entre elas.¹³

A mente humana é muito rica e pode se adaptar e resolver problemas de diversas formas. Isso pode ser praticado nos jogos eletrônicos. Uma das maiores fontes de evidência do rico pensamento humano está enraizada na experiência corporificada do estudo dos idiomas. Em todas as línguas humanas, muitas vezes, noções abstratas são codificadas em palavras e frases que constituem metáforas, consubstanciando experiências de um mundo material. Para Gee (2007), o melhor argumento é que a linguagem constrói abstrações de experiências passadas em um mundo real e a aprendizagem também o faz. Um exemplo comum de customização em jogos eletrônicos é a possibilidade de escolha da dificuldade.

E. Princípio da agência

James Paul Gee apresenta vários de seus princípios em vídeos, que podem ser acessados pelo YouTube¹⁴. O primeiro princípio que Gee discute nesses vídeos é o princípio da agência, que ele diz ser o princípio empoderador dos aprendizes e é também chamado de princípio do *co-designer*. Nas palavras de Gee (2014):

Em um bom aprendizado o aluno deve sentir como se ele cumprisse missões. Deve se sentir como um agente. E os jogos lhe tornam um agente de uma maneira muito interessante. Mesmo jogando um game, você (o aluno) está atuando como co-design,

¹³No original: “Learning is held to be a matter of grand generalizations, principles, rules, abstractions, and logical computations. This view treats the human mind as if it is pretty much like a digital computer. Digital computers operate by rules that tell them how to manipulate symbols, symbols that have no real meanings to the computer beyond the manipulations the computer carries out on them. Another view of learning holds that human learning and thinking does not, in fact, always work this way and often does not work this way when humans are thinking at their best. This view holds, rather, that humans learn, think, and solve problems by reflecting on their previous embodied experiences in the world. That is, humans have experiences, store these experiences, and make connections or associations among them”.

¹⁴ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=WJusHZBNhik>>, <<https://www.youtube.com/watch?v=4aQAgAjTozk&t=110s>>, <<https://www.youtube.com/watch?v=dnLwe94IP5Y>>.

porque o que você faz em jogo, altera o próprio jogo. As decisões que você toma, as ações que realiza, como você afeta o jogo, afeta os resultados e afeta a forma como você resolve os problemas daquele jogo. Então de certo modo, o game designer estabelece conjuntos de escolhas e decisões e ações para você realizar. E, por realizá-las à sua maneira, você está co-desenvolvendo o real desempenho daquele jogo com o designer. E, de fato, para ser um jogador bem-sucedido, você deve pensar como um designer. Você deve se perguntar, como esse jogo foi projetado? Como as regras interagem para que eu possa considerá-las para meus próprios objetivos e para meu sucesso?¹⁵

Portanto, o princípio da agência concretiza a sensação de controle do jogador, e, da mesma forma, o aluno deve ter controle sobre sua aprendizagem. Graças aos princípios anteriores, um senso de propriedade real do jogador sobre suas ações é concretizado.

F. Princípio da boa ordenação

Os bons jogos eletrônicos distribuem as missões a serem cumpridas pelos jogadores em forma crescente de dificuldade. Isso permite que, se o problema anterior foi bem resolvido, os jogadores possam formular hipóteses bastante funcionais para os problemas posteriores, que serão logicamente mais complexos. De acordo com Gee (2008a), as pesquisas têm mostrado que, quando os aprendizes são deixados livres para perambular em um espaço de problemas complexos, como ocorre em ambientes em que se pode pôr a “mão na massa”. Os alunos tendem a alcançar soluções criativas para esses problemas, mas essas são soluções que não conduzem à elaboração de boas hipóteses sobre como resolver problemas posteriores, ainda que mais fáceis (ELMAN, 1991).

Além dessa possibilidade de aprendizagem, quando o jogo permite que se jogue em níveis, pode haver maior motivação. Quando se conhece pouco ou nada sobre o jogo, é mais difícil imergir nesse universo. Quando se começa dos níveis mais básicos para os mais complexos, o conhecimento a respeito da história e de como se joga é efetivo nos níveis mais básicos e permite uma melhor reflexão nos níveis mais complexos. Nesse contexto, Gee (2008b) diz que a forma como os problemas são organizados no espaço faz diferença. Por isso, é preciso pensar também sobre como ordenar esses problemas em um rico espaço imersivo.

Se tomarmos como exemplo o estudante cientista, em uma experiência mais simples são adicionadas informações para que experiências mais complexas sejam feitas. É muito mais

¹⁵ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=tvGsyBmGFbQ>>.

compreensível que o aluno que estudou os princípios mais básicos de qualquer disciplina possua mais facilidade de absorver os conteúdos mais complexos. O mesmo acontece nos jogos.

G. Princípio do desafio e consolidação

Gee (2005) argumenta que os bons jogos oferecem aos jogadores um conjunto de desafios e problemas e, em seguida, deixa-os resolvê-los até que as suas soluções sejam praticamente automáticas. Esse princípio foi baseado em um estudo anterior, chamado de “ciclo da expertise” postulado por Bereiter e Scardamalia em 1993. Carvalho (2002, [s.p.]) explica esse ciclo, em que são seis os níveis descritos pelos citados autores:

o primeiro consiste na mera reflexão sobre a realidade que conhecemos. No segundo nível, esse conhecimento obtido empiricamente é testado no sentido de ser confirmado experimentalmente. O terceiro nível é o da análise com o objetivo de detectar regras e princípios que, embora não revelem diretamente o processo de aprendizagem, podem fornecer indicações de forma indireta. No quarto nível, procura-se descrever o processo, com as dificuldades inerentes ao fato de o pensamento não ser diretamente observável. O quinto nível é o da avaliação de teorias, pelo teste das suas implicações empíricas, diferindo do segundo nível na medida em que pressupõe uma teoria ou modelo como referência; no nível mais elevado, o sexto, assiste-se à simulação dos processos e, naquilo que os autores designam por simulação por intervenção que procurasse ativar processos hipoteticamente semelhantes, através da rotinização de determinados procedimentos.

Depois da concretização desses níveis, a facilitação processual (SCARDAMALIA; BEREITER, 1983; BEREITER, SCARDAMALIA, 1987), que consiste na introdução e rotinização de um mecanismo regulador, permitirá ao sujeito realizar tarefas que normalmente não se enquadram no seu comportamento habitual. Esse “ciclo da expertise”, segundo Gee (2008a), está nos bons jogos, que oferecem aos jogadores um conjunto de problemas desafiadores, deixando, então, que os jogadores resolvam esses problemas até que tenham virtualmente rotinizado ou automatizado suas soluções. Em seguida, o jogo lança uma nova classe de problemas aos jogadores, exigindo que eles repensem sua recém-adquirida maestria, que aprendam algo novo e que integrem esse novo aprendizado ao seu conhecimento anterior. Essa nova maestria, por sua vez, é consolidada pela repetição (com variações), para ser novamente desafiada.

H. Princípio do “Na hora certa” e “a pedido” (*Just-in-Time* e *On Demand*)

Gee (2007) postula que os seres humanos têm dificuldades em aprender a partir de informações fora dos contextos em que dada informação pode ser usada. Esse problema pode ser atenuado se os alunos já tiveram alguma experiência em tais situações e podem simulá-las em suas mentes, como ouvir ou ler informações. Além disso, os seres humanos tendem a processar informações com muita dificuldade e também tendem a esquecer facilmente as informações que receberam em contextos fora do uso real, especialmente se não podem imaginar tais contextos.

Para que essas dificuldades sejam amenizadas, as pessoas devem ser expostas às informações de forma que as possam arquivar em suas mentes. Os bons jogos quase sempre dão a informação verbal *just in time*, ou seja, exatamente quando os jogadores precisam e podem usá-la; ou *on demand*, ou seja, quando o jogador sente sua necessidade e está preparado e pode fazer bom uso dela. Isso permite uma maior exposição às informações, quando são necessárias dentro do contexto do jogo, o que pode melhorar o desempenho na aprendizagem.

I. Princípio dos significados situados ou contextualizados

Gee (2008a) postula que as pessoas têm dificuldade em aprender o que as palavras significam quando tudo o que recebem é uma definição que explica a palavra em termos de outras palavras. As pessoas aprendem com mais facilidade quando conseguem ligar as palavras aos tipos de experiências a que se referem. Como exemplo, associado a um objeto simples, como a cadeira, as pessoas se lembram o que ela é porque associam percepções, ações e introspecções associadas à palavra. Nesse caso, quando se olha para a cadeira, lembram-se que se pode sentar nela, como ela é disposta, que ações se pode fazer com uma cadeira. Isso, segundo Gee (2008a), contextualiza os sentidos das palavras, fazendo com que deixem de ser apenas símbolos verbais.

Os bons jogos contextualizam os significados das palavras através de diversos recursos semióticos (ações, imagens, diálogos), que se relacionam e variam através de diferentes percepções, ações e introspecções. Os bons jogos não oferecem palavras somente por palavras; eles possuem um contexto específico para cada jogo. Isso permite que a aprendizagem seja mais eficiente.

J. Princípio da frustração prazerosa

Os jogos inserem-se numa dimensão do “regime de competência” do jogador (DISESSA, 2000), fazendo com que sintam que cada tarefa é exequível, mas desafiante, o que tem um efeito

altamente motivador. Segundo Gee (2005), a aprendizagem funciona melhor quando novos desafios são frustrantes, no sentido de os jogadores se sentirem capazes de solucionar, mas que são desafiadores, e atendem ao seu “regime de competência”, ou seja, esses desafios são difíceis, mas “factíveis”. Além disso, os jogadores sentem e obtêm provas disso, de que seu esforço está valendo a pena, no sentido poderem ver, mesmo quando falham, como e se estão fazendo progresso.

Os bons jogos, ainda segundo Gee (2005), ajustam os desafios e dão *feedback*, de forma que diferentes jogadores sentem que o jogo é desafiador, mas que o seu esforço está valendo a pena. Quando os jogadores recebem algum *feedback*, isso indica que eles estão no caminho certo para o sucesso, ou seja, conseguir chegar ao final do jogo. Quando os jogadores perdem, talvez várias vezes, eles obtêm *feedback* sobre o tipo de progresso que estão fazendo de modo que, pelo menos, saibam se e como estão se movendo na direção certa para o sucesso.

Um exemplo clássico observado nos jogos é que a motivação para o ser humano encontra-se no sentimento de ser desafiado, mas de forma que se possa conseguir resultados e na obtenção de *feedback* contínuo, lhes permitindo saber quais progressos estão fazendo.

K. Princípio do pensamento sistemático

As habilidades das pessoas são melhor desenvolvidas quando há relação entre os eventos, os fatos e habilidades. Segundo Gee (2005), quando as pessoas vêem como as habilidades se encaixam em um sistema maior, há mais significado. Aliás, qualquer experiência é reforçada quando entendemos como ele se encaixa em um todo significativo maior. Os jogadores precisam aprender a perceber cada jogo (na verdade cada gênero de jogo) como um sistema semiótico distinto, que proporciona e desencoraja certos tipos de ações e interações.

Os bons jogos são capazes de demonstrar essa particularidade ao jogador e fazem com que ele perceba que suas regras não são iguais. Os jogadores são capazes de compreender e entender cada um dos seus elementos e como se encaixam, de modo que é perceptível o que funciona e o que não funciona no jogo. Gee (2005) menciona que esse princípio deveria se tornar uma habilidade recorrente nas pessoas, inclusive que deveria ser desenvolvida na escola, porque, no mundo globalizado atual, a interação e o pensamento sistematizado são extremamente necessários e sua ausência pode ser perigosa.

Na escola, quando os alunos falham ao não sentir que o sistema que eles estão estudando é conectado, quando não conseguem vê-lo como um conjunto de

interações e relações complexas, cada fato e cada elemento isolado memorizado para os seus testes não fará sentido. Além disso, não há nenhuma maneira que eles possam usar esses fatos e elementos para alavancarem uma ação, uma vez que atuar em sistemas complexos com nenhuma compreensão pode levar a desastres. Cidadãos com tais entendimentos limitados vão ser perigos para si e outros no futuro (GEE, 2005, p. 14).¹⁶

Gee (2007, p. 123) ainda menciona que, se o jogo não foi programado para que o jogador possa compreender suas regras de forma clara, ainda há outros recursos que podem ser utilizados, como o manual do jogador, ou a interação com jogadores mais experientes, ou pelo método da experimentação. Ou seja, testar todos os comandos e “treinar” primeiramente, antes de começar o jogo para valer.

L. Explorar, pensar lateralmente, repensar metas

Antigos sistemas educacionais consideravam que o aprendizado deveria ser objetivo e rápido; que ser inteligente seria sinônimo de efetividade e objetividade. Além disso, esses sistemas consideravam que o individual é mais importante que o coletivo. Para Gee (2008a), os bons jogos permitem que o jogador pense e explore detalhadamente cada característica do jogo antes de ir adiante, na velocidade que o jogador se permitir. Os bons jogos conseguem fazer com que o jogador pense lateralmente, não apenas na forma linear. Isso permite repensar ações e até os próprios objetivos. Essa forma de pensamento lateral é muito mais eficiente para alcançar metas e atingir os objetivos estabelecidos pelo próprio jogador.

M. Princípio das ferramentas inteligentes e da distribuição do conhecimento

Os bons jogos, segundo Gee (2008a), não exigem dos jogadores certos conhecimentos e sim os oferecem como ferramentas inteligentes que colaboram para o melhor andamento do jogo. Como exemplo, o autor discorre sobre o jogo *Full Spectrum Warrior* (2004) em que os soldados sabem como se mover automaticamente e assumem diferentes formações na batalha. Assim, isso é

¹⁶ No original: “In school, when students fail to have a feeling for the whole system which they are studying, when they fail to see it as a set of complex interactions and relationships, each fact and isolated element they memorize for their tests is meaningless. Further, there is no way they can use these facts and elements as leverage for action – and we would hardly want them to, given that acting in complex systems with no understanding can lead to disasters. Citizens with such limited understandings are going to be dangers to themselves and others in the future”.

algo que o jogador não precisa memorizar. O jogador tem que saber quando e para onde encaminhar cada formação, a fim de que os soldados possam se movimentar com segurança de uma posição à outra. O conhecimento necessário para jogar o jogo é distribuído entre o jogador e os soldados (ou seja, a máquina).

Além disso, esse princípio postula que cada jogador possui as habilidades e conhecimentos próprios do personagem, que são emprestados ao jogador. Em jogos MMORPG e MMO, cada membro do grupo contribui com as habilidades específicas de seu personagem. Os jogadores colaboram entre si, com a divisão de tarefas e seguindo as especificações de cada um, que facilitam conseguir vencer o jogo. Essa é a distribuição do conhecimento. Isso facilita as missões, porque um só jogador não precisa acumular todas as habilidades para conseguir ir adiante. Há uma colaboração massiva entre o grupo.

N. Princípio das equipes multifuncionais ou transfuncionais

Apesar de o princípio anterior postular que os jogadores não precisam reunir todas as habilidades em um só personagem para conseguir jogar, as suas próprias especificidades devem ser completamente dominadas pelo jogador. Isso é necessário porque cada um possui sua função no jogo e, na falha de um, todo o jogo pode ser perdido. Gee (2008a) exemplifica com o jogo *World of Warcraft* (2004) que os jogadores, muitas vezes, jogam em equipes. Cada jogador possui um conjunto de habilidades específicas e diferentes entre si, como exemplo, um mago com poderes sobrenaturais, um guerreiro com grande força, ou um clérigo que possui a habilidade de cura. Cada jogador deve dominar bem sua especialidade, uma vez que um mago não joga como um guerreiro e nem este como um clérigo; todavia, devem conhecer as especialidades do grupo, para coordenar-se entre si (compreensão transfuncional).

Além disso, em tais equipes, as pessoas estarão ligadas por um compromisso comum. Características físicas como sua raça, classe, etnia ou sexo somente são usadas quando o jogo o exige e se o jogador permitir, como recurso global, salvar o grupo inteiro, ou seja, as características individuais são menos importantes que as habilidades necessárias para enriquecer o grupo em que se está inserido no jogo.

O. Princípio do desempenho antes da competência

Gee (2005) define desempenho antes da competência como a possibilidade de exercitar-se antes de ser competente no jogo. Nesse raciocínio, Cazden (1981) postula que, ao ser considerado competente, precede-se a capacidade de executar, ou, pelo menos, é assim que a educação costuma trabalhar. Por exemplo, aprender a dirigir um carro requer que o motorista seja competente antes de viajar por uma rodovia, mas levar um carro de corrida virtual para a estrada não requer nenhuma instrução formal ou treinamento. No entanto, isso também significa que alguém pode chegar a compreender alguns dos fundamentos da condução usando *Mario Kart*.

Esse desempenho é assegurado pelas “ferramentas inteligentes” que os jogos oferecem, além do design que também pode favorecer os jogadores (GEE, 2008a). Esse princípio postula que, além de a máquina ser uma facilitadora para que os jogadores possam exercer sua performance de forma que possam, um dia, ser competentes no jogo, este deve oferecer ferramentas em que os colegas jogadores, mais avançados em competências que os iniciantes, possam apoiar-se mutuamente (nos jogos MMORPG e MMO, são comuns as salas de bate papo, *chats* e fóruns).

Um outro exemplo em que esse princípio é bastante usado é o da aquisição de linguagem que, segundo Gee (2008b), deve ser feita dessa maneira. Primeiramente deve haver a performance, deve-se compreender o que se está falando para depois seguir em direção à competência, com a leitura de textos e a escrita.

Apesar de os princípios serem discutidos nesse trabalho de forma fragmentada, eles estão em constante dinâmica e funcionam de forma unida. Segundo Gee (2008b), os elementos semióticos são responsáveis pelas experimentações que os jogos oferecem – ver, sentir, operar em – o mundo de maneiras diferentes e inovadoras. Esses domínios são compartilhados por pessoas que dominam práticas sociais distintas e ganham, com a experiência, o potencial para aderir a grupos sociais (mesmo que a interação seja somente eletrônica). Além disso, os recursos semióticos dos jogos nos preparam para uma aprendizagem futura com a resolução de problemas no jogo e em jogos relacionados. Essas três ações obedecem ao que Gee (2008b) chama de “aprendizagem ativa”, que é “experimentar o mundo de novas maneiras, formando novas filiações e preparações para a aprendizagem futura”. Como continuidade a essa reflexão, proponho um diálogo em que procuro relacionar os princípios da aprendizagem de Gee com três teorias de aprendizagem presentes na literatura em linguística aplicada, voltadas ao ensino de língua adicional.

2.5 Diálogo entre os constructos presentes nas discussões da linguística aplicada e os dezesseis princípios de aprendizagem de Gee (2005)

Durante a revisão da literatura e dos princípios que Gee (2005) postula sobre as condições de aprendizagem nos jogos, observei o fato de que alguns constructos presentes nas teorias em Linguística Aplicada dialogam com esses princípios. Nesta seção farei uma breve revisão dos constructos mais recorrentes identificados: motivação, aprendizagem situada e aprendizagem colaborativa e interação.

2.5.1 *Motivação*

Gee (2008a), ao discutir os 16 princípios, postula que a motivação é uma das forças propulsoras da aprendizagem e que alguns desses princípios “motivam” o aluno a continuar jogando. Para o autor, “Os jogos eletrônicos são considerados desafiadores e, por isso, são também motivadores, pois dependem da competência do jogador”. Para Michelon (2003, p. 3),

A visão psicológica cognitivista salienta os pensamentos e crenças do indivíduo que são transformadas em ações e explica a motivação como um fenômeno mais profundo e inobservável, em que a diferença está no tipo de motivação e no poder da auto-recompensa. Os tipos de motivação são nomeados na literatura segundo os motivos que levam o indivíduo a motivar-se; por exemplo, a motivação para o trabalho, para a aprendizagem, etc, ao passo que a auto-recompensa se refere aos resultados obtidos a partir do comportamento motivado.

Segundo os preceitos de Dornyei (1998), a elevada motivação pode compensar as deficiências consideráveis tanto em suas condições de aptidão de linguagem, quanto as de aprendizagem. Ainda segundo o autor, a motivação para aprender uma língua adicional apresenta uma complexa e única situação dentro da psicologia motivacional, devido à natureza multifacetada e funções da própria linguagem. A linguagem é ao mesmo tempo: (a) a comunicação de um sistema de codificação que pode ser ensinada como uma disciplina escolar; (b) uma parte integrante da identidade do indivíduo envolvido em quase todas atividades mentais; e (c) o canal mais importante é a organização social embutida na cultura da comunidade onde é usada. Portanto, a base inspiradora para se falar outra língua não é comparável à de outras disciplinas. O conhecimento de uma língua adicional envolve também o desenvolvimento de algum tipo de “identidade” e incorporação de elementos da cultura da língua adicional, que está sendo aprendida.

Dialogando com as afirmações acima, reafirmo a frase de Gee (2007) de que a aprendizagem pode ser menos efetiva se o aluno não se identifica, tenha afinidade e compromisso com o mundo ao seu redor. No caso do aprendizado de uma língua adicional, a imersão na cultura e nos costumes leva o aprendiz a desenvolver uma nova identidade, o que é postulada no princípio da

aprendizagem de Gee (2005) de mesmo nome. Além disso, a interação com os falantes da língua adicional também torna possível a aprendizagem de forma mais efetiva. Elementos como as recompensas e o *feedback* gerados pelos “bons jogos” motivam o jogador a continuar jogando, e, conseqüentemente, aprendendo.

Segundo Santos (2011), a motivação está relacionada à interação ou às oportunidades de se comunicar com um dado grupo com o qual o indivíduo se identifica, como um aprendiz que se dispõe a aprender uma língua porque os membros de uma comunidade na qual ele tem interesse de ingressar a falam. O princípio de identidade defendido por Gee (2005) pode também ser observado nesse sentido. Nas suas palavras: “Os jogadores se comprometem com o novo mundo virtual, em que eles vão viver, aprender, e agir através do compromisso com a nova identidade”. Perine (2012), em seu estudo sobre motivação e os princípios de Gee (2005), ainda afirma:

Gee chega a afirmar que quando a motivação acaba, a aprendizagem acaba e o jogo acaba. Ele afirma que bons jogos são motivadores para muitas pessoas, então eles podem nos dar dicas de como a motivação pode ser gerada e mantida. Os aprendizes praticam uma ação à distância e essas ações fazem com que o indivíduo se sinta como se seu corpo e mente estivessem incorporados em um novo espaço, o que gera um estado motivador. Creemos que a sensação que temos é de viver em outro mundo. Ao manipular seu personagem e tomar decisões, o aprendiz tem mais ânimo para investir no jogo. Esse investimento parece ser a chave para a motivação e para prosseguir com o desejo de aperfeiçoar no jogo. Os jogos nos auxiliam na compreensão de como as pessoas investem em novas identidades ou papéis, o que podem ser circunstâncias motivadoras para uma aprendizagem nova e profunda. Gee conclui então que a magnitude dos jogos de computador e videogames reside em permitir que as pessoas se recriem a si mesmas em novos mundos e desfrutem de recreação e aprendizagem paralelamente (PERINE, 2012, p. 2015).

Para concluir, Gee (2008 *apud* SOARES, 2013) defende que muitos associam a motivação dos jogos ao fato de serem interativos, ou seja, o jogador é ativo. Porém, no caso da aprendizagem, a importância não está alocada somente na interatividade, mas no fato de muitos jogadores terem sensações de propriedade e agenciamento (princípio da produção e agência), os jogadores fazem as coisas acontecerem, suas escolhas e ações importarem (princípio da personalização). Além disso, no mesmo trabalho, Soares (2013) destaca outra afirmação de Gee (2008a), que destaca que a falha nos jogos, em vez de desencorajar os jogadores, tem efeito inverso, já que o jogo sabe como lidar com a falha (princípio da frustração prazerosa). Nos bons jogos, o preço da falha é diminuído. Quando os jogadores falham, podem começar novamente a partir do último ponto salvo (princípio do desafio e consolidação). Essa característica dos jogos possibilita uma visão otimista de superação, o que encoraja o jogador a testar hipóteses e correr riscos (princípio do risco).

2.5.2 *Aprendizagem situada*

Essa perspectiva teórica enfatiza o aprendizado como um entendimento social e histórico-cultural, que compreende a pessoa em sua totalidade na sua relação com a comunidade em que se situa, e não como um ser que se sujeita ao papel de receptor de um corpo de conhecimento sobre fatos relacionados ao mundo. Assim, a abordagem da aprendizagem situada busca entender a atividade dentro e com o mundo, vislumbrando o agente, a atividade e o mundo como sendo mutuamente constitutivos e inter-relacionados. Nesse pensamento, de acordo com alguns princípios de Gee (2005) que envolvem interação, coparticipação e colaboração, como o princípio da interação, que condiciona o jogador com o mundo do jogo e com os outros jogadores (quando possível), o princípio da produção, na qual os jogadores colaboram na construção do jogo, na estruturação de sua história e no princípio das ferramentas inteligentes e distribuição do conhecimento, sinalizam o que Wenger (1998, p. 54) diz: “o significado não existe dentro de nós nem no mundo exterior, mas na relação dinâmica da vivência no mundo”, mundo esse que está inserido dentro dos jogos digitais.

Para que essa cooperação seja efetiva, são formadas (ou não) as Comunidades de Prática, que são essencialmente grupos de pessoas que compartilham uma preocupação ou uma paixão por algo que fazem (no caso, jogar) e procuram aprimorar, cada vez mais, suas habilidades, por meio de trocas de experiências (WENGER, 2000), buscando soluções para uma classe comum de problemas e incorporando, conseqüentemente, um estoque de conhecimento (LAVE; WENGER, 1991).

Gee (2008b, p. 22) afirma que, “a teoria de aprendizagem moderna tende a sublinhar mais o social e o cultural”. A razão para isso (dos “bons jogos” serem bons para a aprendizagem) é que os elementos de experiências geralmente emergem da participação em um grupo social, ou do que às vezes são chamados de “comunidades de prática”, ou “grupos de afiliação”. Por exemplo, se sou um observador de pássaros, tenho muita experiência na procura de pássaros, mas minhas experiências nesse domínio têm sido grandemente moldadas por outras pessoas e instituições dedicadas aos pássaros e aves. Gee (2008a) denomina esse aspecto como “identidade social” (*social identity*).

2.5.3 *Aprendizagem colaborativa e interação*

Segundo Gee (2008a), “em um bom jogo, as palavras e os atos são colocados no contexto de uma relação interativa entre o jogador e o mundo, os games respondem”. Nada acontece até que o jogador aja e tome decisões. Essa interação é entre homem e máquina. Porém, a interação entre os

jogadores é muito comum em alguns tipos de jogos e isso pode tornar o jogo mais interessante, o que possibilita ser um “bom jogo” que favorece a aprendizagem. Essa interação é observada em alguns dos 16 princípios de Gee (princípio da interação, das equipes multifuncionais e das ferramentas inteligentes e distribuição do conhecimento) que podem ser associados à aprendizagem colaborativa.

Figueiredo (2006) observa, conforme alguns autores (TINZMAN *et al.*, 1990; OXFORD, 1997; NYIKOS; HASHIMOTO, 1997), que a aprendizagem colaborativa se baseia na teoria sociocultural de Vygotsky e seus colaboradores. De acordo com essa teoria, o homem é um ser social e aprende por meio da interação com outras pessoas. Ainda no mesmo pensamento, Vygotsky destaca que a interação social é essencial ao desenvolvimento cognitivo dos indivíduos, uma vez que é mediadora desse processo. A ênfase dada ao papel da interação social através do conceito da Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP),¹⁷ também definido por Vygotsky, começou a influenciar a área de jogos em meados dos anos 90, o que permitiu a inserção de elementos colaborativos nos jogos digitais, como *chats* e fóruns.

Ainda no que concerne ao mundo virtual e, inserido neste, os jogos, Figueiredo (2006) apoia que a aprendizagem colaborativa pode ocorrer nesse ambiente. A interação mediada por computador é, para o autor, uma oportunidade para a socialização, para a produção linguística e para a aprendizagem. Ele ainda observa que o uso do mundo virtual dissolve barreiras espaciais e temporais, o que propicia um acesso de maior quantidade de participantes que possam interagir (em jogos em que isso é permitido). Isso faz com que a aprendizagem seja facilitada e favorecida pelas trocas interacionais e pela colaboração entre os participantes.

De acordo com a resenha de Coscarelli (2009, p. 3):

Gee não deixa de discutir como os games apresentam diferentes modelos culturais aos jogadores, fazendo com que eles acabem por questionar o modelo cultural em que vivem, contrastando-o com as várias outras possibilidades experimentadas nos games. Além disso, mostra ao leitor, de forma convincente, como os games acabam por gerar uma rede social da qual participam jogadores, seja trocando informações sobre os jogos, criando equipes para jogar, se ajudando a vencer as etapas do jogo, criando fóruns de discussão e participando de um mercado em que são negociados vários itens relacionados aos jogos. Ou seja, além de fomentar um mercado milionário para os produtores dos games, esses jogos criam uma rede de intensa troca de informações, de criação e negociação de produtos, e, sobretudo, de intensa cooperação.

17 Zona de desenvolvimento aproximado – ZDP – A distância entre o nível de desenvolvimento real, que se costuma determinar através da solução de problemas, e o nível de desenvolvimento potencial, determinado através da solução de problemas sob orientação de um adulto ou em colaboração com companheiros mais capazes.

Ao refletir sobre a citação acima, percebe-se que a aprendizagem colaborativa permite aos jogadores construir novos conceitos através da colaboração e interação entre os membros da comunidade do jogo. Isso ocorre nos fóruns, *chats* e outras formas de interação entre os jogadores, ou mesmo entre jogador e máquina, na inserção de um mundo virtual, em que a interação com o mundo virtual propicia a aprendizagem através da colaboração dos elementos semióticos presentes no jogo.

Em sequência, no próximo capítulo, trago a metodologia utilizada, de forma a cumprir os objetivos propostos para a realização dessa pesquisa.

3. METODOLOGIA

Esta seção trata da metodologia utilizada nesta pesquisa e apresenta os fundamentos teóricos norteadores e os instrumentos utilizados para coleta de dados necessários para cumprimento dos objetivos. Para tal, descrevo os jogos analisados, a perspectiva da pesquisa, os instrumentos e procedimentos de pesquisa, o contexto e o perfil dos participantes envolvidos.

3.1 Considerações teóricas e perspectiva da pesquisa

Esta pesquisa se enquadra nos moldes do paradigma qualitativo de perspectiva naturalista, considerando o cenário social em que os jogos digitais estão inseridos. A investigação qualitativa constitui-se, principalmente, como um conjunto de práticas que buscam estabelecer diálogos entre os sujeitos envolvidos, no caso pesquisador e participantes. Desse modo, a coleta de dados pode ser compreendida como uma prática que busca captar na dinâmica dos cenários naturais uma visibilidade do mundo social (DENZIN; LINCOLN, 2006, p. 17).

A perspectiva é naturalista porque esta pesquisa realizou-se em contextos onde as experiências do cotidiano se desenvolveram. Denzin e Lincoln (2006) detalham que a pesquisa qualitativa envolve uma abordagem naturalista porque interpreta o mundo. Além disso, os autores mencionam que se busca entender o fenômeno em termos dos significados que as pessoas a eles conferem.

Complementando, para Alves (1991), no processo de investigação não se deve deixar de mencionar a imersão do pesquisador no contexto da pesquisa, com a interação entre os participantes, importante para apreender os significados dos fenômenos estudados. Nesse contexto, estudei os objetos, no caso os jogos digitais, e interpretei os seus significados de acordo com o que os participantes da pesquisa os conferiram.

3.2 Contexto da pesquisa

Participaram desta pesquisa 142 alunos do Ensino Médio de instituições públicas, com idade entre 15 e 18 anos. Inicialmente, esses participantes responderam a um questionário a fim de investigar suas preferências sobre jogos em inglês de forma a definir os jogos que foram analisados

neste estudo. Dos 142 respondentes, selecionei 136 respostas, pois esse número correspondeu aos alunos que declararam fazer uso de jogos em inglês. Os questionários *online* foram disponibilizados a esses alunos via e-mail pessoal, por seus respectivos professores, colaboradores deste trabalho.

Os jogos mais votados e elencados como preferidos pelos alunos foram *GTA (Grand Theft Auto)* com 22 votos e *Mario e Super Mario* (com 19 votos). Outros destaques foram os jogos *League of Legends* (15 votos), *Counter Strike* (13 votos) e *Clash of Clans* (12 votos). Analisei *GTA (Grand Theft Auto)*, *Counter Strike* e *Clash of Clans*. Os jogos foram selecionados obedecendo ao critério de que cada um fosse disponibilizado em uma plataforma diferente (console, computador e dispositivos móveis). Os jogos *Mario*, *Super Mario* e *League of Legends* não foram analisados porque já apresentam versões traduzidas, que são mais sistematicamente utilizadas que as versões em inglês.

Dos respondentes do questionário inicial foram selecionados 35 alunos que preferiam jogar os jogos abordados nessa pesquisa. Desses 35 estudantes, respondentes do questionário inicial, 10 se voluntariaram para a entrevista. O professor colaborador disponibilizou, com a autorização dos alunos e de seus respectivos pais, seus telefones, para a realização da entrevista via WhatsApp Messenger. A entrevista consistiu em perguntas com referência aos dezesseis princípios de aprendizagem postulados por Gee (2005).

3.3 Breve contextualização dos jogos analisados

3.3.1 *GTA (Grand Theft Auto)*

O jogo *GTA (Grand Theft Auto)* possui muitas versões. Para a análise foi escolhido o jogo *GTA San Andreas*, que foi o listado como o mais jogado no questionário, possivelmente por ser a versão mais acessível na Internet. Considerado um dos títulos mais significativos entre os jogos digitais e, por muitos críticos, de ser um dos maiores jogos de todos os tempos, *San Andreas* recebeu elogios por sua música, história e jogabilidade. O jogo é até hoje o mais vendido para Playstation 2. No entanto, o conteúdo de violência sexual de *San Andreas* tem sido fonte de grande controvérsia e preocupação pública.

O interessante desse jogo é a disponibilização em diversas plataformas. O jogo está disponível para Playstation 2, Playstation 3, Xbox, Xbox 360 com venda direta (lojas virtuais e físicas) e para computadores e dispositivos móveis através do *site* Amazon.com. Hoje, já é possível baixar o jogo pela Google play, App Store e pela Windows Phone Store. Também é possível comprar o jogo pela plataforma Steam. Ou seja, o jogo pode ser jogado em qualquer aparelho, mas não é possível

conectar-se às várias plataformas ao qual se joga, como acontece com jogos da rede social Facebook (*Candy Crush* e outros), em que os dispositivos móveis são conectados ao jogo na rede social, sendo possível continuá-lo em qualquer das plataformas.

É um jogo, como os outros da série *GTA*, que consiste em elementos de um jogo de tiro em terceira pessoa (o jogador conduz o personagem principal Carl Johnson pela cidade fictícia de San Andreas), cometendo os mais diversos crimes. Além da possibilidade de atirar e usar outras armas, o personagem pode roubar veículos diversos e conduzi-los, o que permite maior movimentação. A pé, o jogador é capaz de fazer dezenas de movimentos com o personagem, como correr, escalar, nadar, saltar e andar. Com ambiente aberto e a possibilidade de jogar de forma não linear, o jogador pode escolher como jogar o jogo. Há várias missões que o jogador pode escolher para enriquecer seu jogador sem afetar as missões que devem ser completadas. É possível jogar no modo *multiplayer*, com dois, quatro ou até 30 personagens ao mesmo tempo. O que define a quantidade de jogadores que podem jogar é a plataforma.

Figura 3 – *GTA San Andreas* – Tela inicial



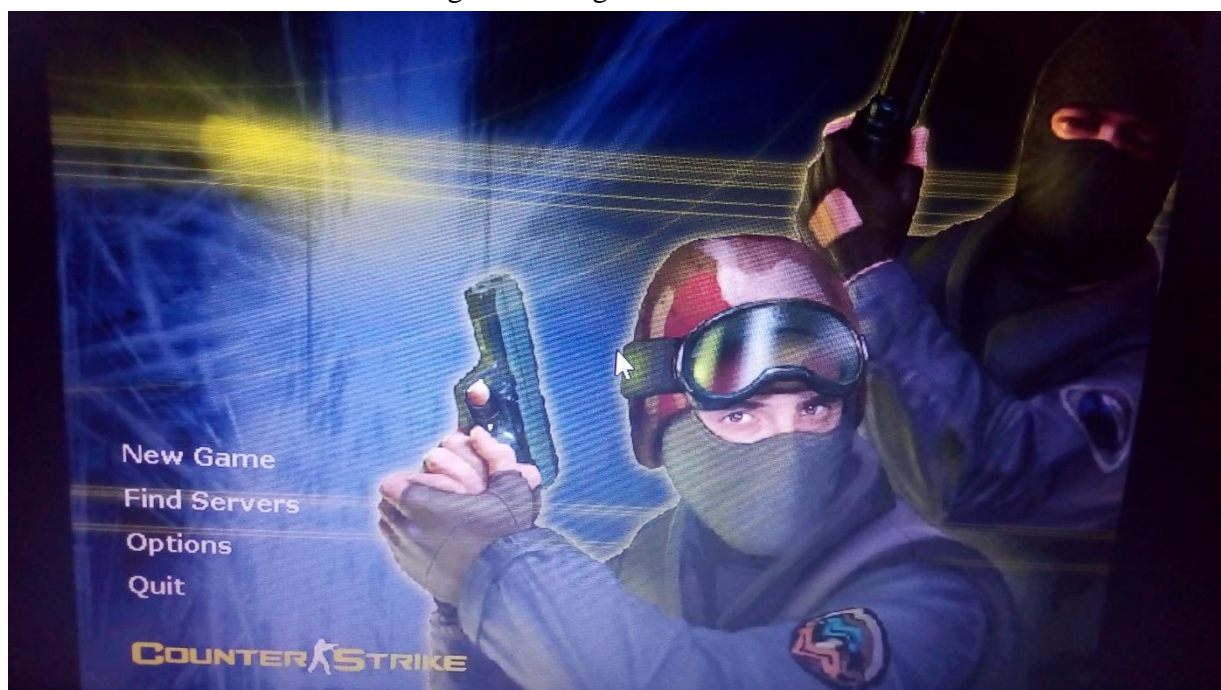
3.3.2 *Counter Strike*

Counter Strike é um jogo de tiro em primeira pessoa cujo objetivo é armar ou desarmar bombas, salvar ou resgatar reféns. Observa-se com esses objetivos conflitantes que o jogador pode escolher ser do time terrorista ou do time contra-terrorista. No modo *single player*, o jogador escolhe

seu time; já no modo *multiplayer*, disponível *online*, cada jogador escolhe um time e, nesse caso, o jogador pode se aliar com outros times de mesma índole. Diferentemente da maioria dos jogos de ação em primeira pessoa *online* baseado em equipes, na qual os jogadores mortos ressuscitam imediatamente após a morte, no *Counter-Strike*, ao morrer deve-se esperar o fim da rodada como espectador, retornando no próximo *round*.

A versão *Counter Strike 1.6* foi melhorada e incorporada à plataforma Steam. A última atualização do jogo ocorreu em março de 2013. Mesmo depois de 16 anos de seu lançamento, o jogo continua a ser um dos mais jogados *online*. Os motivos podem incluir a facilidade em conseguir o *download* gratuito do jogo, a necessidade de apenas 300 megabytes para rodar e o fato de não serem necessários programas específicos: basta baixar, instalar e jogar. Essa foi a versão jogada nesta pesquisa, por ser considerada por muitos jogadores como a melhor versão¹⁸ do jogo, lançada em 2004.

Figura 4 – Página inicial de *Counter Strike*



3.3.3 *Clash of Clans*

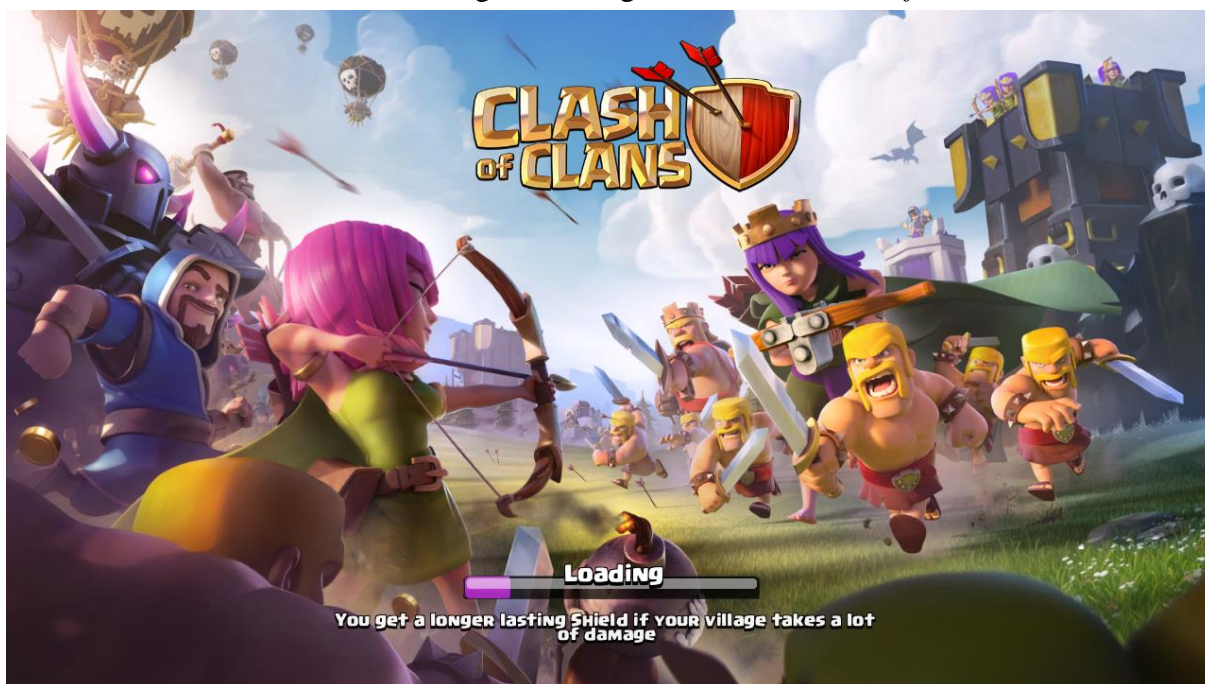
Clash of Clans é um jogo MMO móvel de estratégia e combate especialmente criado para iPad e iPhone e também para a plataforma Android. Foi criado pela Supercell e lançado em outubro

¹⁸Disponível em: <<https://counter-strike.en.uptodown.com/windows>>.

de 2013. O jogador forma exércitos com combinações e estratégias diversas para atacar no modo *singleplayer* (para um jogador – contra vilas dos *goblins*) ou no modo *multiplayer*, no qual ele ataca outros jogadores, de todas as partes do mundo. É um jogo cuja missão principal é construir sua própria cidade e, utilizando os recursos que a esta produz, atacar outros jogadores, guerrear pelo seu clã e obter mais recursos nessas batalhas. Os recursos são o ouro, o elixir e o elixir escuro.

O detalhe desse jogo é a própria visão de clã ou comunidade, em que se percebe a importância de ajudar e ser ajudado pelos membros do grupo, já que os jogadores podem juntar-se em grupos de até 50 jogadores em clãs que podem conversar entre si, doar tropas uns aos outros e participar das “*Clan Wars*” (“guerras de clã”). O jogo é gratuito; apenas no intuito de acelerar a evolução no jogo é que o jogador pode comprar gemas (pedras), através de uma conta na loja do aplicativo, com um cartão de crédito internacional. As gemas têm capacidade de comprar mais construtores (em nível inicial são somente dois) e artigos de defesa, como escudos.

Figura 5 – Página inicial de *Clash of Clans*



3.4 Instrumentos e procedimentos de pesquisa

A coleta de dados desta pesquisa se deu em dois momentos distintos. Primeiramente, foi aplicado um questionário semiestruturado com perguntas, desenvolvido por um grupo de interesses comuns aos dessa pesquisa, sendo utilizadas apenas as perguntas relacionadas à preferência dos jogos

em inglês e os fatores que atrairiam os jogadores a esses jogos, nos meses de novembro a setembro de 2015. O questionário procurou descobrir os jogos em inglês foram mais jogados, as plataformas preferidas, a frequência de jogo, entre outras investigações, que foram e serão utilizadas em pesquisas posteriores. Através desse questionário foram selecionados, em uma análise simples de porcentagem, os jogos em inglês que foram os preferidos pelos respondentes. Portanto, as seguintes ações foram consolidadas:

- a. Os jogos na versão em inglês indicados como favoritos pelos respondentes do questionário inicial foram jogados e analisados por mim. Indiquei evidências dos princípios de aprendizagem de Gee (2005), bem como a obediência ou não desses jogos às cinco condições dos “bons jogos” (GEE, 2008a).
- b. Identifiquei conceitos comuns entre os princípios de Gee (2005, 2008a) e a literatura sobre aprendizagem de línguas, de forma a buscar uma melhor compreensão do papel desses conceitos nas oportunidades de aprendizagem de línguas em jogos digitais em inglês. Além disso, apontei e discuti os princípios que atraem os alunos para os jogos favoritos, de forma a verificar a premissa de Gee de que a aprendizagem é uma condição para que os jogos sejam considerados bons.

O segundo momento consistiu na realização de em uma entrevista via WhatsApp com os alunos respondentes do questionário inicial. Para Zacharias (2012), as entrevistas semiestruturadas permitem uma maior flexibilidade, podendo alternar a ordem das perguntas com o propósito de se elaborar perguntas de acompanhamento. Sua vantagem é que permite diversidade e flexibilidade de cada participante através da comparação das respostas e dos dados que se complementam.

As entrevistas foram realizadas pela ferramenta WhatsApp Messenger, aplicativo disponível na maioria dos dispositivos móveis atuais. A pesquisa *online* é um excelente recurso para otimizar o tempo e as possibilidades de pesquisa, tornando a coleta de dados menos dispendiosa e exaustiva. Segundo Freitas *et al.* (2004), esse tipo de pesquisa possibilita a utilização de recursos que, em um contexto normal de pesquisa, não seriam possíveis. O respondente, por sua vez, recebe vários estímulos, podendo ser visuais, sonoros ou de outra natureza semiótica, que o incentivam a participar. Para o pesquisador, as vantagens são a facilidade de coleta e descrição dos dados e, para o respondente, a liberdade de participar quando lhe for mais conveniente.

As perguntas (Apêndice A) foram desenvolvidas de forma a elucidar se os princípios de aprendizagem de Gee (2005) estão presentes nos jogos, além de investigar as teorias da Linguística

Aplicada que são contempladas nesses princípios. A condução da entrevista foi realizada de acordo com a preferência do respondente (por áudio ou por texto). Apenas dois informantes se sentiram à vontade de serem entrevistados via áudio; o restante foi por meio de mensagens textuais. As entrevistas se encontram em sua totalidade no Apêndice B desta dissertação.

Passo, então, para a análise dos dados, cumprindo os objetivos acima mencionados. Primeiramente, analiso as cinco condições dos “bons jogos” (GEE, 2008a) presentes nos jogos selecionados e, em seguida, passo a investigar a presença dos 16 princípios de aprendizagem de Gee (2005) nos jogos escolhidos.

4. 4 ANÁLISE DOS DADOS

4.1 Análise dos jogos à luz dos cinco princípios dos “bons jogos” de Gee (2008a)

Neste capítulo são analisados os jogos mais votados do questionário preliminar aplicado aos alunos jogadores. Os jogos elencados foram *GTA* (para plataformas móveis e console), *Counter Strike* (para computadores e console) e *Clash of Clans* (para plataforma móvel). A análise partiu das condições dos “bons jogos” de Gee (2008a) supracitados e explicados anteriormente.

4.1.1 *GTA (Grand Theft Auto)*

Como já mencionado na metodologia, o jogo *GTA* se resume na saga de Carl Johnson, que escapou da prisão em Los Santos, *San Andreas*. Diante de muitas tragédias, como o assassinato de sua mãe, além de todos os seus amigos estarem mortos ou no mundo do crime, Carl ainda é acusado por policiais corruptos de ter cometido um homicídio. Isso obriga o protagonista a voltar para *San Andreas* e conseguir retomar o controle das ruas e salvar o restante de sua família.

Nesse jogo, as estratégias devem ser muito bem pensadas para o personagem não ser preso ou ser ferido nas fugas. Os cenários são muitos, o que motiva o jogador a cumprir as missões para chegar a outros. A possibilidade de efetuar missões fora do enredo principal permite ao jogador treinamento e familiarização com o jogo, para posteriormente se dedicar às missões evolutivas, além de oferecer armas, dinheiro e outros itens relevantes para o sucesso do jogador.

A seguir relaciono cada um dos 5 princípios dos “bons jogos” de Gee (2008a) com o que observei no jogo *GTA San Andreas*:

- 1) As pessoas armazenam suas melhores experiências quando estas estão relacionadas a metas:

GTA possui muitas metas. Primeiramente, o personagem precisa encontrar seu irmão, que o informa sobre o assassinato de sua mãe, depois é chantageado pela polícia e precisa colaborar para não ser preso por um crime que não cometeu. Em seguida, precisa reformular sua gangue há algum tempo desmantelada e com novos líderes. Assim segue a história de Carl Johnson: a cada missão cumprida, segue outra até que consiga ser novamente um “rei do crime” na cidade de *San Andreas*. Considero que as metas são por si só motivadoras, pois garantem que o jogador continue a jogar até atingir seus objetivos.

- 2) As experiências devem ser interpretadas durante e após as ações. Lições devem ser extraídas das experiências anteriores a fim de antecipar em quais outros contextos e de que formas essas lições podem ser úteis novamente.

Qualquer ação no jogo pode levar o personagem a um sucesso ou a um fracasso. As estratégias devem ser muito bem pensadas e analisadas. Além de cometer crimes, o personagem tem que se livrar da polícia, que sempre aparece quando o personagem comete um crime. A possibilidade de participar de missões que não estão no escopo evolutivo do jogo faz com que o jogador se familiarize com os cenários e possibilidades de jogabilidade. Essas experiências podem ser de grande utilidade quando necessárias.

- 3) As pessoas devem receber *feedback* imediato durante as suas experiências para que possam reconhecer seus erros. É importante que possam explicar seus erros e o que poderiam ter feito de forma diferente.

O *feedback* é constante no jogo. Caso tenha sucesso na missão, outras são habilitadas para o jogador. No caso de missões de “treinamento”, o jogador recebe muitas recompensas, como dinheiro, carros, mulheres, jantares e joias. Além disso, o jogo constantemente dá dicas em forma textual. A interação com a máquina é constante, com diálogos sobre a história de CJ e o que o personagem precisa realizar no jogo para que seja bem-sucedido. O *feedback* foi considerado pelos alunos respondentes das entrevistas como um dos recursos mais importantes que o jogo deve oferecer, como é assinalado na análise dos dezesseis princípios.

Exemplos de dicas que o jogo oferece:

Figura 6 – Cenário de *GTA San Andreas* em que o jogo dá dicas ao jogador¹⁹



¹⁹ Em português, “Dirija até o Big Smoke para conhecê-lo. Se você precisa de uma arma, vá até a casa do Emmet”.

Figura 7 – Carl Johnson é ferido e vai ao hospital²⁰



- 4) As pessoas precisam de diversas oportunidades para aplicar suas experiências anteriores em novos contextos. Assim, elas podem melhorar a interpretação de suas experiências e generalizá-las a outros contextos.

As missões, como explanado anteriormente, têm, cada uma, uma meta diferente. A experiência adquirida em missões (erros e acertos) pode ser novamente colocada em prática nas missões subsequentes. Como exemplo, pode-se citar o jogador que foi perseguido pela polícia em determinado local e preso não cometerá a mesma falta novamente. Para fugir com maior rapidez ele precisará roubar um carro ou outro veículo. Essa condição dialoga com o princípio da boa ordenação, do risco, da frustração prazerosa e do desempenho antes da competência. Esses princípios defendem que errar é necessário e bom quando o jogo não permite que se anule os esforços do jogador até então, que pratique em missões mais simples para chegar às mais complexas e que errar e repetir as ações melhora o desempenho do jogador. Essas condições são consideradas por Gee (2005) como um treinamento.

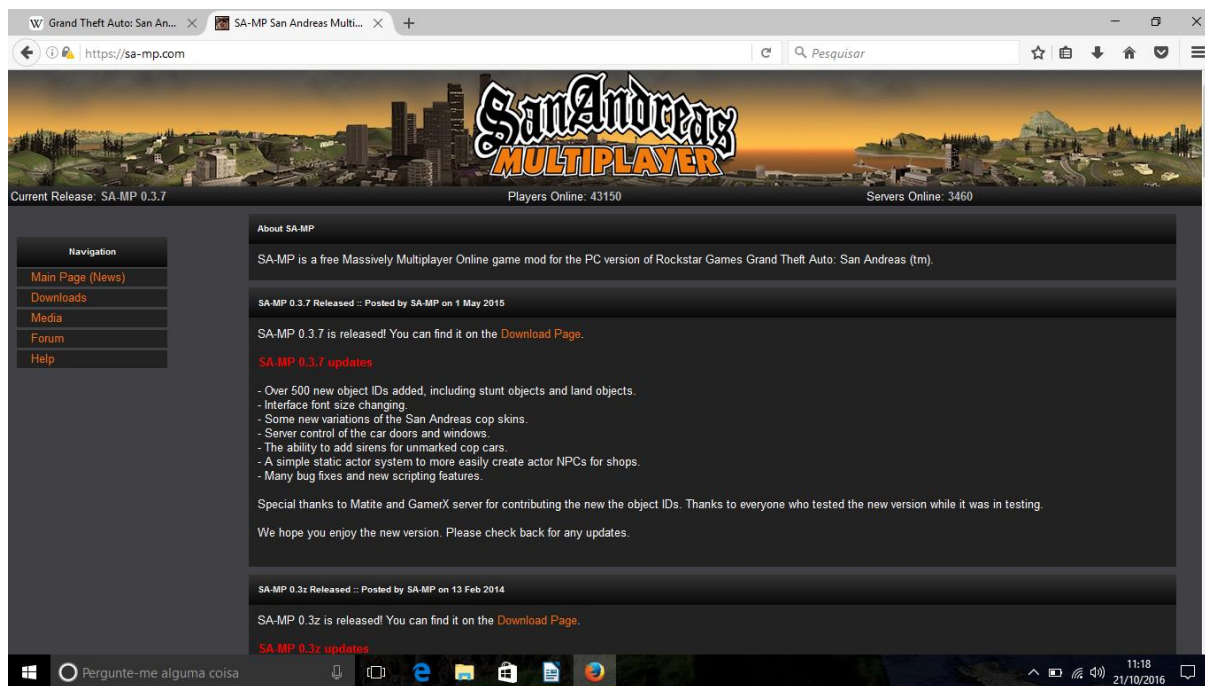
- 5) As pessoas precisam aprender a partir das experiências de outras, o que inclui a discussão com seus pares e a instrução dada por mentores.

O jogo *GTA San Andreas* não possui *chat* interno, a não ser que você esteja jogando com “auxiliares”. Nesse caso, o jogo disponibiliza um mecanismo de conversa *online*. Porém, há diversos

²⁰ Em português, “Antes de ser despachado, o pessoal do hospital confiscou todas as suas armas e as venderá para pagar pelo tratamento que você recebeu”.

fóruns na rede em que há discussões diversas, como dicas e pistas para completar as missões. Os jogadores mais experientes relatam quais missões dão mais recompensas e auxiliam outros jogadores menos experientes.

Figura 8 – Fórum do *GTA San Andreas*



Na página inicial, ficam disponíveis os servidores para jogar com outros jogadores. Na figura acima observa-se que foram disponibilizadas 500 novas IDs (identificações de servidores). O *site* também informa quantos jogadores estão *online*. Além disso, na aba navegação, é possível ler notícias sobre o jogo, ter acesso a outras mídias como vídeos e tutoriais, participar do fórum *online* e obter ajuda em algum problema no jogo.²¹

4.1.2 Counter Strike

²¹ Disponível em: <https://www.sa-mp.com/>.

Como introduzido na metodologia, *Counter Strike* é um jogo em primeira pessoa, cujo objetivo é vencer o time adversário. O jogador pode escolher entre jogar com os terroristas ou com os contraterroristas.

A seguir, relaciono cada uma das cinco condições dos “bons jogos” de Gee (2008a) com o que observei no jogo *Counter Strike*:

- 1) As pessoas armazenam suas melhores experiências quando estas estão relacionadas a metas:

No jogo, a meta é vencer o time inimigo: no caso dos contraterroristas, isso significa salvar os reféns, desarmar bombas e matar os terroristas. No caso dos terroristas, impedir que os contraterroristas consigam tais proezas. As metas são bem estabelecidas no jogo.

- 2) As experiências devem ser interpretadas durante e após as ações. Lições devem ser extraídas das experiências anteriores a fim de antecipar em quais outros contextos e de que formas essas lições podem ser úteis novamente;

Em *Counter Strike* cada experiência pode ser levada adiante como aprendizado dentro do jogo. Uma estratégia que não deu certo pode ser descartada e outras podem ser colocadas em prática. Como o jogo é bastante repetitivo, as ações fracassadas são fáceis de serem memorizadas, e as lições extraídas são efetivas. Os cenários se repetem; portanto, com a prática, sabe-se onde a bomba dos terroristas foi implantada, por exemplo, e onde estão escondidos os reféns.

- 3) As pessoas devem receber *feedback* imediato durante as suas experiências para que possam reconhecer seus erros. É importante que possam explicar seus erros e o que poderiam ter feito de forma diferente.

O *feedback* nesse jogo é “indireto”, isto é, dado pelas ações dos outros colegas do time. O pior *feedback* é não conseguir vencer a missão. Um *replay* é disponibilizado aos jogadores após a ação final, quando os erros da equipe podem ser analisados. Infelizmente, pela falta de um *chat* ou outro meio de comunicação durante o jogo, não há como o jogador explicar suas ações equivocadas.

Figura 9 – *Feedback* no jogo *Counter Strike*

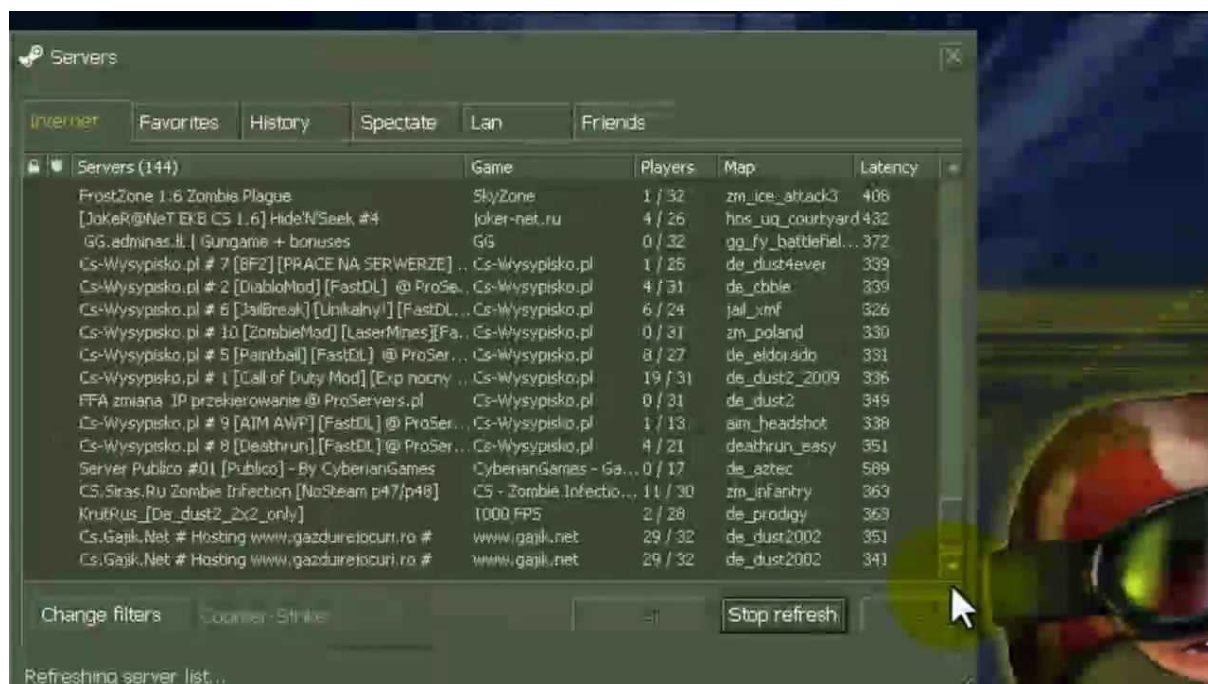


O jogo indica os jogadores que ainda estão ativos na tela à direita superior. O *feedback* dado pelo jogo é indicado abaixo, na voz do personagem Cataclysm, pedindo reforços. Caso o jogador não vá ao local para ajudar, o jogo pode ser perdido, mas também podem haver outros jogadores no mesmo servidor que também ajudarão.

- 4) As pessoas precisam de diversas oportunidades para aplicar suas experiências anteriores em novos contextos. Assim, elas podem melhorar a interpretação de suas experiências e generalizá-las a outros contextos.

Cada missão é diferente em *Counter Strike*. O jogador pode escolher entre vários servidores e, até mesmo, criar um. Novos contextos são comuns no jogo, apesar de o cenário não mudar muito. Cada ação do jogador pode colocar todo o jogo em risco, e experiências anteriores que resultaram em sucesso são geralmente reutilizadas em novos contextos com a possibilidade de um novo sucesso.

Figura 10 – Tabela de servidores de *Counter Strike*

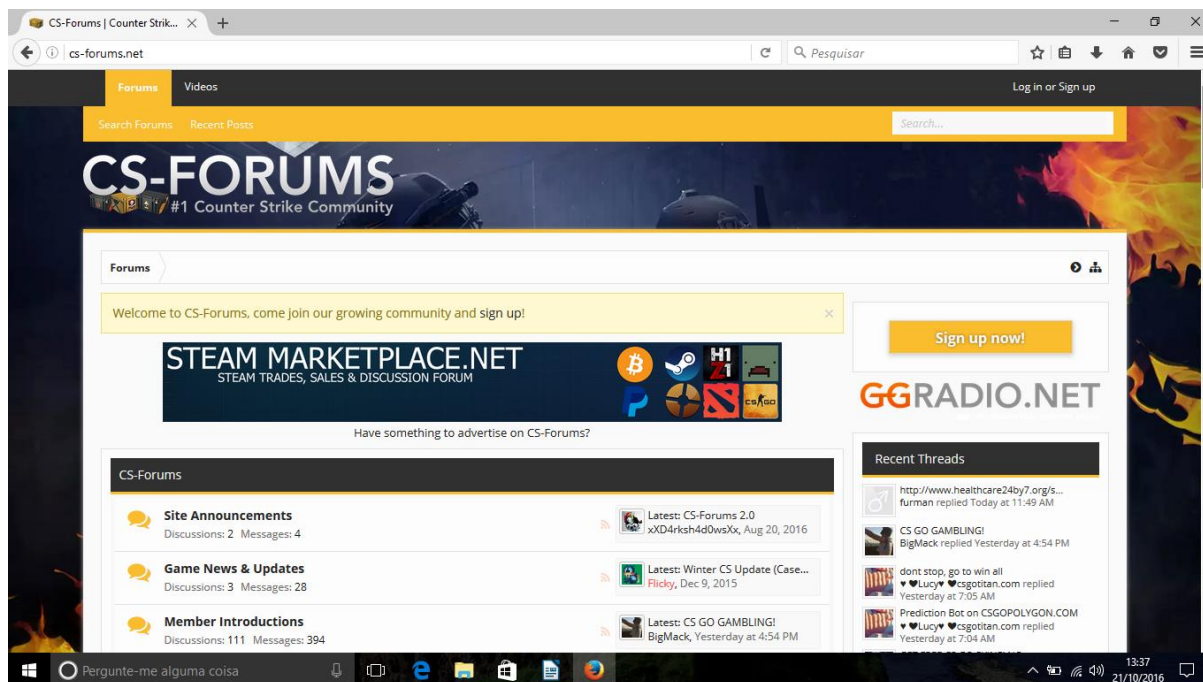


Esse é um dos diversos servidores que o jogador pode escolher para jogar no modo *multiplayer*. Apesar dessa possibilidade, não há comunicação entre os jogadores durante o jogo, a não ser por mensagens rápidas disponibilizadas na tela para acompanhar a equipe.

- 5) As pessoas precisam aprender a partir das experiências de outras, o que inclui a discussão com seus pares e a instrução dada por mentores.

O jogo *Counter Strike* não possui essa possibilidade enquanto se joga, pela ausência de *chats* ou outra forma comunicativa direta jogador/jogador. Somente é possível a troca de experiências e discussões nos vários fóruns disponíveis na Internet e outras ferramentas que os jogadores podem compartilhar, como grupos em canais comunicativos *online*, ou *e-mails*.

Figura 11 – Fórum de *Counter Strike*



São muitos os *sites* que possuem fóruns de discussão do jogo *Counter Strike*. O exemplo acima é um dos *sites* oficiais, ligados à plataforma Steam, que gerencia os *downloads* do jogo. Os fóruns são divididos por assunto, como observado no título CS fóruns. Anúncios, notícias e apresentação dos membros componentes do fórum são possibilidades para o jogador. Para participar é necessário um cadastro gratuito.²²

4.1.3 *Clash of Clans*

Assim como os dois jogos anteriormente citados, o jogo a seguir foi descrito com maiores detalhes na metodologia dessa pesquisa. O jogo *Clash of Clans* se resume à construção de uma aldeia por um jogador que é considerado a partir do início do jogo como o responsável pelas construções, defesas e declarações de guerra do local.

O jogo é gratuito; só quando se quer levar vantagem no tempo de construção das estruturas da cidade, ou fazer aquisições especiais, é que o jogador pode comprar gemas (pedras) – através de uma conta na loja do aplicativo, com um cartão de crédito internacional. As gemas têm

²² Disponível em: <Cs-fóruns.net>.

capacidade de comprar mais construtores (em nível inicial são somente dois) e artigos de defesa, como escudos.

A seguir relaciono cada um dos 5 princípios dos “bons jogos” de Gee (2008a) com o que observei no jogo *Clash of Clans*:

- 1) As pessoas armazenam suas melhores experiências quando estas estão relacionadas a metas.

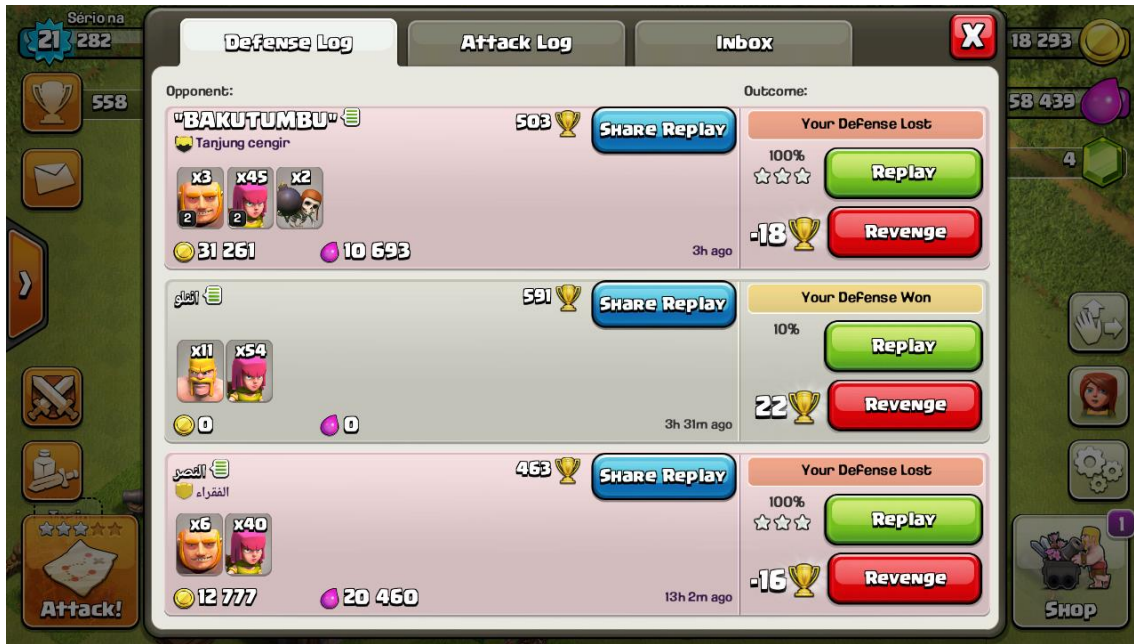
Em *Clash of Clans* a meta principal é aumentar a cidade e vencer guerras contra os *goblins*, os outros jogadores e contra outros clãs. Além disso, outros objetivos tangenciais a esse são subir no *ranking* e completar as chamadas “conquistas” (*achievements*). Quanto mais o jogador sobe no *ranking*, maior seu número de troféus e, quanto mais conquistas, mais gemas são recebidas.

Figura 12 – Os *achievements* de *Clash of Clans*



A cada missão cumprida, o jogador ganha uma recompensa em gemas e uma estrela, até o máximo de três. Essa é uma das metas do jogo.

Figura 13 – Log de defesa em *Clash of Clans*



Outra meta é construir defesas o suficiente na cidade para que o jogador consiga se defender do ataque de outros jogadores. A figura acima demonstra quem venceu, quanto do tesouro foi pilhado e permite que o jogador, através do botão “*share replay*”, consiga rever suas batalhas e os ataques inimigos à sua aldeia.

- 2) As experiências devem ser interpretadas durante e após as ações. Lições devem ser extraídas das experiências anteriores a fim de antecipar em quais outros contextos e de que formas essas lições podem ser úteis novamente;

O jogo permite que as batalhas entre jogadores sejam possíveis como uma forma de treinamento, para melhor utilizar as estratégias de combate. Cada personagem que é treinado para a guerra possui uma especificidade (os bárbaros são bons em combate com a espada, as arqueiras com o arco, os duendes são bons em pilhar as cidades, os gigantes em destruir defesas). No momento em que se perde um conflito, pode-se rever através de um *replay* tudo o que ocorreu. Assim, o jogador pode analisar suas ações e delas tirar lições de suas experiências.

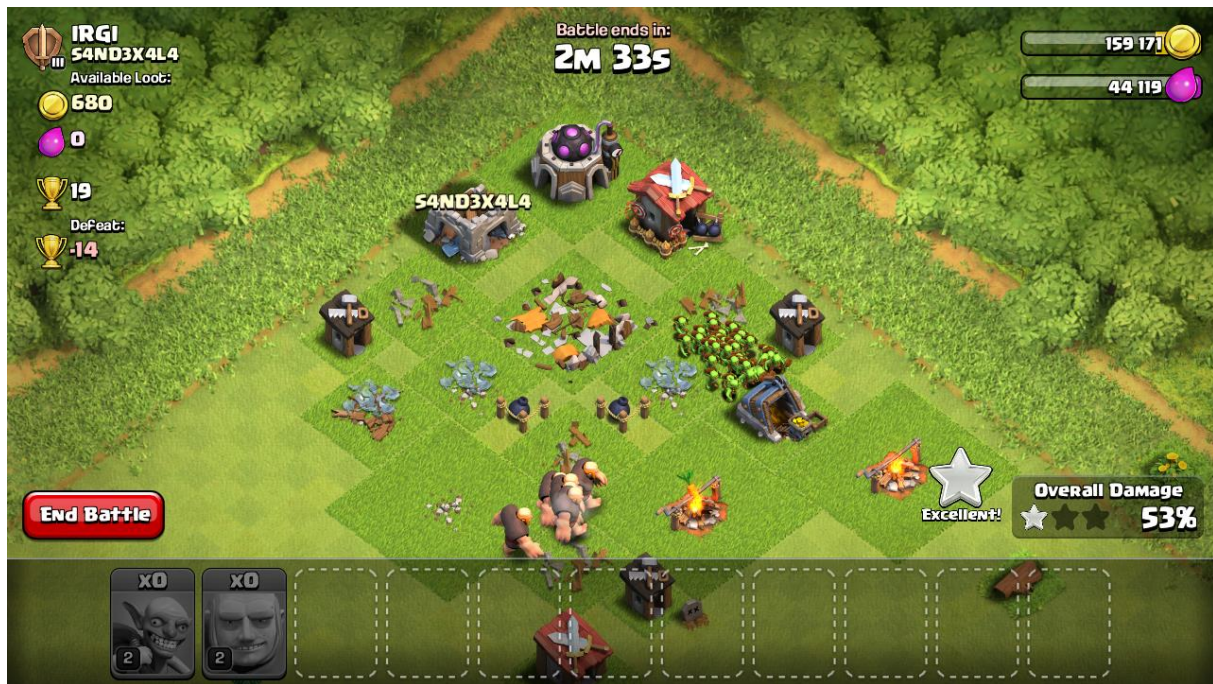
Figura 14 – Escolha de oponente em *Clash of Clans*

A escolha de um oponente custa um pouco de ouro e o jogador tem um minuto para aceitar ou abandonar a batalha. O jogo anuncia: “toque ou pressione para enviar as tropas”.

- 3) As pessoas devem receber *feedback* imediato durante as suas experiências para que possam reconhecer seus erros. É importante que possam explicar seus erros e o que poderiam ter feito de forma diferente.

O *feedback* é imediato em *Clash of Clans*. Ao ganhar uma batalha, além de ouro e elixir, o jogador ganha pontos de experiência. Além disso, durante os conflitos, a cidade atacada é pilhada e o jogador pode ganhar muitos recursos nessas incursões. O jogo, através de palavras-chave e frases, contribui para o *feedback* do jogador. Palavras como *awesome*, *excellent* e *perfect* especificam as vitórias do jogador em batalha.

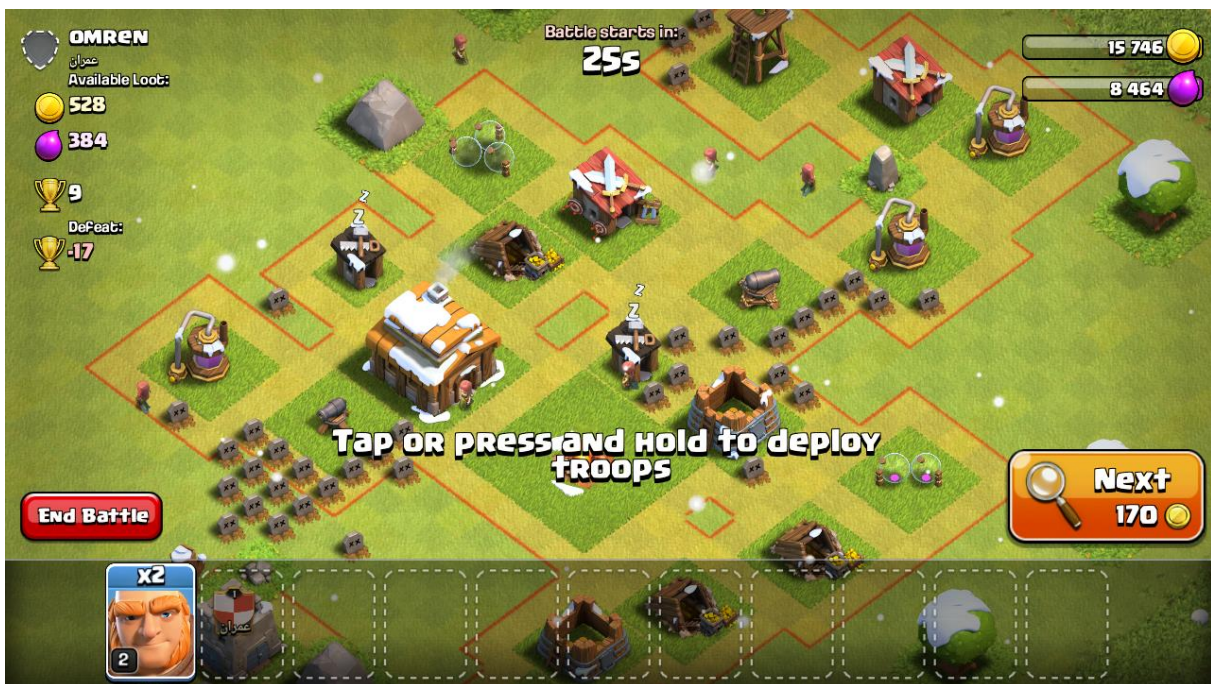
Figura 15 – A batalha em andamento em *Clash of Clans*



À medida que o jogador consegue sucesso nas batalhas, o jogo oferece o *feedback* de quanto foi o dano da aldeia inimiga (*overall damage*) no canto direito, e as estrelas *excellent*, *perfect* e *awesome*.

- 4) As pessoas precisam de diversas oportunidades para aplicar suas experiências anteriores em novos contextos. Assim, elas podem melhorar a interpretação de suas experiências e generalizá-las a outros contextos.

Cada batalha é diferente, porque as cidades são diferentes. Algumas são mais fortificadas que outras e há a necessidade de o jogador buscar melhores pontos de posicionamento do exército, que podem lhe oferecer vantagens. As experiências em outras batalhas são enriquecedoras para o jogador, que pode utilizar as estratégias de sucesso utilizadas em outros contextos.

Figuras 16 e 17 – Aldeia simples e aldeia complexa em *Clash of Clans*

A primeira figura demonstra uma aldeia muito mais fortificada que a da segunda figura. A primeira possui muito mais defesas. O jogador pode escolher uma cidade mais fortificada, que conseqüentemente terá maiores recompensas, ou uma cidade sem defesas, com menor quantidade de ouro e elixir que pode ser pilhado.

- 5) As pessoas precisam aprender a partir das experiências de outras, o que inclui a discussão com seus pares e a instrução dada por mentores.

O jogo *Clash of Clans* possui um *chat* interno em que os jogadores se auxiliam mutuamente, através da doação de guerreiros e recursos, além das dicas e pistas que são oferecidas pelos jogadores mais experientes. Para acesso a essas informações, o jogador pode se unir a um dos muitos clãs existentes. Além disso, o jogo possui fóruns *online* hospedados em vários *sites*, facilitando a interação e a troca de informações entre os jogadores.

Figura 18 – *Chat Global de Clash of Clans*

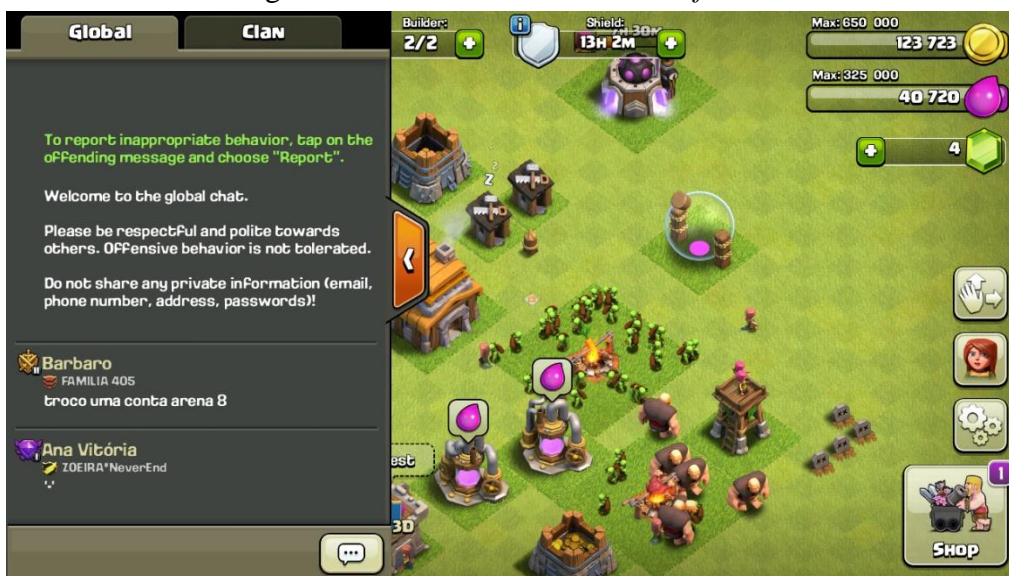
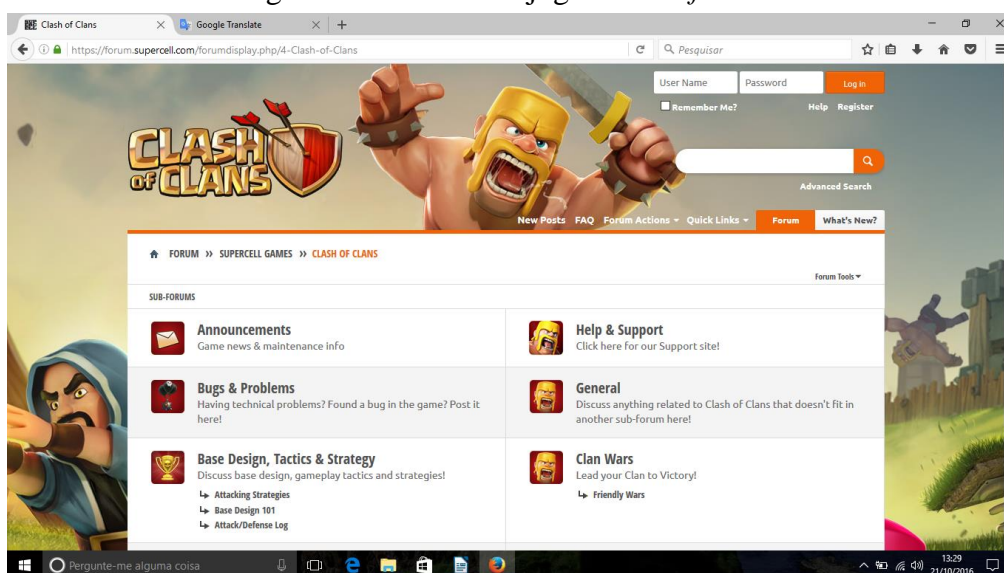


Figura 19 – *Chat interno aos clãs de Clash of Clans*



Na figura 17, o *chat* é global e pode ser utilizado para comunicação com qualquer jogador. A figura 18 demonstra o *chat* interno ao clã. Somente o jogador que aceitou entrar para um clã possui esse recurso, utilizado para a comunicação exclusiva entre os membros do clã escolhido pelo jogador, constituindo um exemplo de interação constante entre jogadores no universo do jogo.

Figura 20 – Fórum do jogo *Clash of Clans*



O *site* é disponibilizado internamente, o que permite que o jogador tenha acesso ao *site* oficial. Como nos *sites* dos outros jogos, além dos fóruns, o *site* permite que o jogador leia as últimas notícias, reporte problemas como *bugs* e sugira estratégias. Através do fórum “*Clan Wars*”, as guerras entre clãs são combinadas entre os jogadores.

No próximo capítulo, apresento um levantamento das oportunidades de aprendizagem de língua inglesa observadas nos jogos elencados pelos alunos no questionário. Relaciono-as com os 16 princípios de Gee (2005), em consonância com o objetivo b. Esse propósito consiste em identificar conceitos comuns, entre os princípios de Gee (2005, 2008a) e a literatura sobre aprendizagem de línguas, que ofereçam oportunidades de aprendizagem, presentes nessa pesquisa.

4.2 Os princípios de aprendizagem de Gee (2005) e as oportunidades de aprendizagem de línguas observadas nos jogos analisados, investigadas junto às falas dos alunos entrevistados

Como já mencionado na seção 2.5, alguns dos princípios de Gee (2005) podem ser associados a algumas teorias em Linguística Aplicada. Nesta seção, relaciono a análise dos jogos com as teorias apresentadas e procurarei apontar, através da fala dos respondentes das entrevistas, se os princípios de aprendizagem de Gee (2005) podem ser associados a essas teorias e também contribuir para a aprendizagem de língua adicional.

4.2.1 *Princípio da Identidade*

De acordo com Gee (2007), não há como haver aprendizagem se o aluno não se identifica, tenha afinidade e compromisso com o mundo ao seu redor. Esse princípio foi por mim observado no jogo *Counter Strike*, através da escolha dos personagens. Essa característica permite ao jogador a leitura das características de cada time e classe (terrorista e contraterrorista). Por meio dessa possibilidade, o jogador é motivado a, nas palavras de Gee (2007), aprender, ver e valorizar o novo domínio semiótico. As informações presentes no jogo permitem que a aprendizagem aconteça por possibilitarem que o jogador tenha afinidade com o universo do jogo e que seja aceito em sua comunidade de participantes. Por intermédio da fala dos alunos entrevistados, pode-se validar essa discussão: quando indagados sobre os personagens e se fazem a leitura da biografia e de suas características e habilidades, a maioria dos respondentes deram resposta afirmativa. Abaixo, algumas respostas:

Entrevistado 1: “Sim, antes mesmo de escolher (o personagem) eu procuro saber as características e habilidades de cada personagem e assim saber com qual eu mais me identifico. ”

Entrevistado 4: “Sim. É importante pro desenvolvimento das ações durante o jogo. ”

As informações contidas nas respostas das entrevistas apontam os objetivos do personagem/jogador e estimulam a projeção da identidade real na identidade virtual estabelecida no jogo. De acordo com Gee (2005), ao manipular seu personagem e tomar decisões, a motivação cresce.

Figura 21 – *Counter Strike* é um jogo em primeira pessoa



Em *Counter Strike* não há avatar ou personagem para jogar; a identidade do jogador é ele mesmo, pois o jogo é em primeira pessoa. Porém, o jogador pode escolher entre times e equipes possíveis, como pode ser ilustrado nas duas imagens a seguir.

Figura 22 – Tela para escolha do time em *Counter Strike*

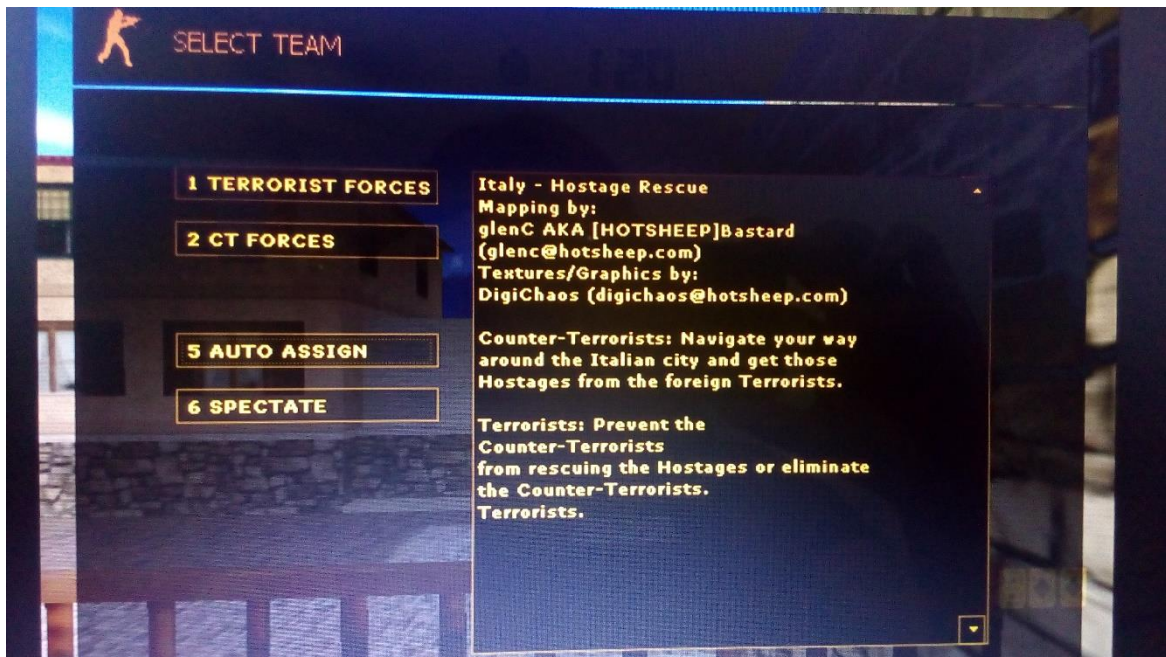


Figura 23 – Tela para escolha da classe do personagem em *Counter Strike*



No jogo *GTA San Andreas*, esse recurso não é possível, porque apenas se joga com um único personagem (O personagem Carl J. representado na figura abaixo). Apesar de haver apenas uma possibilidade de escolha de personagem, esse é representado graficamente no domínio semiótico do jogo, mas há limitações na sua customização. Porém, somente essa possibilidade pode acionar a identidade virtual do jogador que melhor se identifica com o personagem.

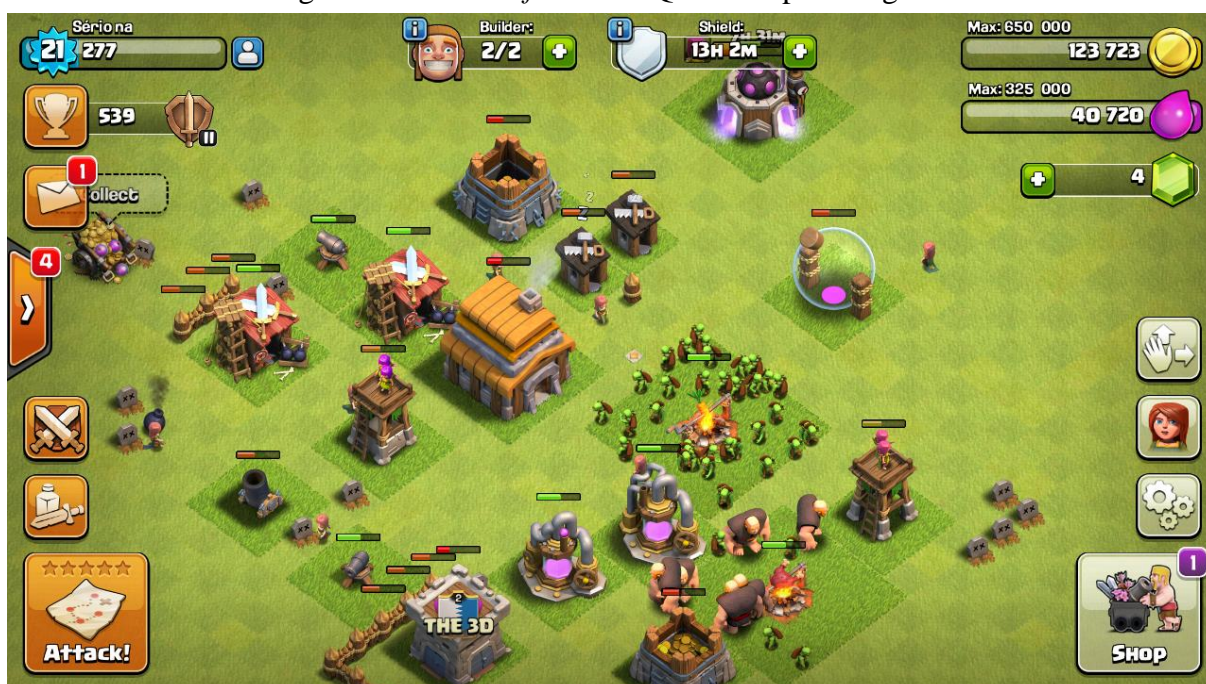
Figura 24 – Personagem Carl Johnson



Esse é o único personagem que o jogador consegue movimentar no jogo.

Também não há a possibilidade de escolha de um “avatar” em *Clash of Clans*. Entretanto, o jogo interage com o jogador através de comandos como “*your village has been raided by Marcus*” (“sua vila foi atacada por Marcus”) ou “*come on chief, your guards needs you*” (“venha chefe, seu exército precisa de você”) que demonstram ao jogador que ele é o chefe da aldeia, apesar de não possuir um personagem gráfico no jogo, nem a possibilidade de customização. A identidade se manifesta com as ações do jogador, declarando guerras, treinando tropas e na construção e reforço da aldeia.

Figura 25 – *Clash of Clans* – Quem é o personagem?



O jogador não possui avatar. Este é conhecido pelo nome na extrema esquerda superior do vídeo; no exemplo acima, Sériona. O jogador construtor que é o chefe da aldeia e decide o seu destino.

Essas características observadas nos jogos analisados podem ser consideradas motivadoras para a aprendizagem de línguas, pois permitem com as leituras e as ações de seus personagens o contato com a língua inglesa. Gee (2005) postula que a escolha do personagem é muito importante, pois é por intermédio dele que o jogador estabelece uma identidade, para que possa fazer parte da “comunidade” do jogo. O jogador assume uma identidade virtual e essa nova identidade motiva o jogador a aprender. Além disso, retomando a fala de Dornyei (1998), mencionada na revisão

da literatura deste trabalho, o conhecimento de uma língua adicional envolve também o desenvolvimento de algum tipo de “identidade” e incorporação de elementos da cultura da língua adicional que está sendo aprendida. Para validar essas discussões, trago as respostas de alguns entrevistados.

Entrevistado 6: “Na maioria dos jogos olho [no caso lê sobre] o personagem que se parece mais comigo, ou o que parecer mais eficiente. ”

*Entrevistado 7: “Eu leio sim, inclusive um critério de escolha de personagem. Por exemplo a Drow Ranger. Meu personagem no **Dota** [jogo digital]. Ela é uma espécie de arqueira do gelo e uma guardiã das florestas. Eu a escolhi por causa disso. A história dela é interessantíssima e daria um filme. ”*

Entrevistado 10: Sim eu acho que é interessante ler sobre o personagem, e influencia na escolha, porque todo mundo joga com a intenção de ganhar, então quanto mais forte a equipe (e os personagens) forem, melhor.

Nas respostas dos entrevistados, pode-se perceber que essa escolha está atrelada a características físicas e/ou psicológicas, que correspondem à realidade do jogador. Existe um compromisso entre o jogador e o personagem por ele construído. Por isso, o princípio da identidade também pode ser associado ao constructo da aprendizagem situada, em que o jogador socializa com o mundo do jogo, participa ativamente e inter-relaciona o real e o virtual, podendo ou não formar “comunidades de prática”.

Portanto, ler sobre o personagem é uma ação necessária entre os jogadores. De acordo com Gee (2005), a escolha desses personagens é condicionada ao mundo real (como observado na resposta seis). O jogador projeta o real no virtual, e assim possibilita sua interação com o domínio semiótico. Nos jogos analisados, a possibilidade de ler os atributos do personagem só é observada no jogo *Counter Strike*. Apesar disso, a motivação promovida pela projeção da identidade do mundo real para o virtual é observada nos três jogos analisados, intermediada não somente pelo personagem, mas pela interação entre o jogador e o jogo.

Quando os alunos jogadores foram indagados sobre a importância de conhecer seus inimigos e ler sobre os outros integrantes, suas habilidades e como progredem no jogo, a resposta dos entrevistados foi em sua maioria positiva. Ter conhecimento sobre os inimigos e sobre os companheiros garante segurança ao jogador para descobrir o ponto fraco, ou explorar melhor as habilidades do companheiro e, como ilustram as respostas abaixo, pode melhorar as estratégias utilizadas no jogo. Essas perguntas demonstram o porquê de interesses em comum estarem em evidência nos jogos. Assim, esses interesses podem (ou não) formar comunidades de prática.

Entrevistado 1: “Sim, pois eu tendo conhecimento dos outros integrantes do grupo eu consigo ter um melhor desempenho ao lado deles. Para saber qual pode ser o ponto fraco dele de modo que eu ache a melhor maneira pra eu vencê-lo. ”

Entrevistado 6: “Sim, leio para organizar melhores meios e estratégias para ganhar, se for o caso. ”

Entrevistado 3: “Então sobre os inimigos do jogo [leio] às vezes. É bom conhecer com quem você batalha. Pode sim ajudar na estratégia. ”

O princípio da identidade, portanto, é uma provável amostra do que é a atividade dentro e com o mundo. Afinal, o jogador assume um compromisso com sua nova identidade, o que permite a interrelação entre o real e o virtual. O jogador se projeta no mundo do jogo, para participar efetivamente da comunidade nele inserida. Além disso, a necessidade de conhecimento sobre todos os elementos do jogo leva os jogadores a procurar informações sobre o seu inimigo ou seus aliados.

4.2.2 Princípio da Interação

O princípio da interação é observado, segundo Gee (2005), quando, em um “bom jogo”, palavras e ações são colocadas no contexto de uma relação interativa entre o jogador e o mundo. No jogo *Counter Strike* percebi que a interação ocorre, principalmente, entre jogador e jogo. Apesar de existir a possibilidade de jogar no modo *multiplayer* com jogadores *online* (*multiserver*), a interação se dá de forma indireta, por meio das ações dos jogadores que o jogo dispõe. A interação pode ocorrer em forma textual (a mais comum) e auditiva (por meio de das frases e palavras presentes em uma espécie de “rádio” virtual no jogo). Essas características permitem que os jogadores saibam o que ocorre com o grupo e, ao final, qual time ganhou.

A interação entre os jogadores em *Counter Strike* permite perceber o que Gee (2007) argumenta: que nada acontece em um jogo até que um jogador atue e tome decisões. Essas decisões são cruciais para levar o time à vitória e, para isso, o jogador deve prestar muita atenção às ações também de seus companheiros de time. Portanto, a interação é responsável pela atuação da identidade virtual do jogador. Um exemplo de como a interação ocorre no jogo pode ser observada nos alunos entrevistados. Quando indagados se houve colaboração entre os colegas jogadores para pedir dicas e pistas sobre os jogos e como essas dicas podem mudar as estratégias dos jogadores, as respostas foram:

Entrevistado 7: Sim. Meus amigos. Tipo “Ah, morri na B”.

Pesquisador: E você usa essas pistas e dicas para mudar estratégias durante o jogo?

Entrevistado 7: Claro, por exemplo, se ele morreu na B, é porque tem gente, entendeu?

Pesquisador: Não. Pode explicar melhor?

Entrevistado 7: É por que no CS (Counter Strike) existem áreas. B é o nome do lugar. Aí meu amigo falou que morreu lá. É porque tem algum outro inimigo lá. Ou saindo pelas passagens de lá.

Pesquisador: Então existe uma comunicação específica do jogo.

Entrevistado 7: Hmm, (sic) eu não jogo muito ele, prefiro outros jogos. Mas às vezes, usamos outras plataformas também, Pra comunicar, entende.

Essas afirmações elucidam que a jogadora entrou em contato com outro jogador de *Counter Strike* para discutir sobre o que aconteceu em determinada área do jogo e o que ocorreu. No caso, o amigo da entrevistada disse que morreu na área B, então, deve-se levar reforços a essa área porque o inimigo está lá. Outra alegação é a de que o inimigo pode estar saindo pelas passagens da área mencionada, o que também pode facilitar o sucesso do grupo no jogo através da interação por outros canais de comunicação, como comunidades criadas pelos próprios jogadores de um determinado servidor do jogo. As pistas e dicas são também usadas em outras plataformas, não somente nos fóruns e *chats*, como mencionado pela jogadora, que não informa as outras plataformas que são por eles utilizadas.

Em *GTA San Andreas*, considerei que a interação entre o jogo e o jogador é constante, com observações sobre o que ocorre em todas as ações do jogador, com textos e diálogos (áudio). O contato com a língua inglesa é realizado por meio de avisos e de diálogos estabelecidos entre os criminosos e a polícia, além de dicas e descrições de armas e locais, o que permite a imersão no idioma. Apesar do objetivo principal ser o de cometer crimes, o jogador deve ficar atento às várias missões que precisam ser cumpridas (descritas em inglês) e as recompensas oferecidas por cada uma. Há várias dicas, quando o personagem é preso ou hospitalizado, do que o jogador deve esperar que aconteça e sobre como proceder depois do ocorrido. Essa interação jogo/jogador permite uma menor chance de desistir do jogo, como salientado por Gee (2008a): “Em um bom jogo, as palavras e os atos são colocados no contexto de uma relação interativa entre o jogador e o mundo, os *games* respondem”.

No modo *multiplayer online*, vários personagens podem se unir com o objetivo comum de cometer crimes. Isso acontece por intermédio de um *chat* interno. Com a possibilidade de comunicação por *chat* e fóruns condicionados ao jogo, a aprendizagem colaborativa é observada, já que, como já mencionado por Coscarelli (2009), “[...] os *games* acabam por gerar uma rede social da qual participam jogadores, seja trocando informações sobre os jogos, criando equipes para jogar, se ajudando a vencer as etapas do jogo, criando fóruns de discussão [...]”. É possível jogar *online* com até 16 jogadores; no Playstation 3, são possíveis até 30. O *chat* interno só acessível por meio da

plataforma da Rockstar games, mas a comunicação entre os jogadores, com dicas e pistas, está presente nos muitos fóruns do jogo.

Em *Clash of Clans* a interação é muito maior e mais recorrente, graças aos muitos recursos internos de comunicação, como os dois tipos de *chats* (um é para comunicação global com a comunidade do jogo, e outro somente para comunicação de um determinado clã, o escolhido pelo jogador). Além disso, há a comunicação entre jogador e jogo, que é constante, com muitos *feedbacks* sobre o desempenho dos jogadores em batalhas, tanto no modo *single player* quanto no modo *multiplayer*. O jogador pode (e é aconselhável) se unir a um clã, para que se ajudem mutuamente em guerras (com a doação de soldados) e também com conselhos e dicas que podem ser pedidos pelos jogadores menos experientes aos mais experientes. O jogo disponibiliza muitas formas interativas, inclusive dando recompensas aos jogadores que as acessam, ou seja, a interação é incentivada. A figura abaixo ilustra essa característica no jogo.

Figura 26 – Sites e comunidades de *Clash of Clans*



Para informações sobre o *ranking* dos jogadores, basta clicar no troféu localizado no menu do jogo. Lá aparecem os “*top leagues*” *top clans*” e “*top players*”. Além disso, na aba “*friends*”, estão listados os amigos jogadores presentes em redes sociais (como *Facebook*) que estão em vantagem no jogo. Devido ao grande número de possibilidades de interação, o jogo *Clash of Clans* corrobora o que Gee (2007) e Reinders (2015) afirmam ao dizerem que os jogos digitais, com suas possibilidades interacionais, começaram recentemente a ser explorados pelo seu potencial para a aprendizagem, sendo da interação entre os pares que emergem as oportunidades de aprendizagem. O

feedback constante do jogo corrobora a teoria que a motivação para o ser humano encontra-se no sentimento de ser desafiado, mas de forma que se possa conseguir resultados e na obtenção de respostas contínuas, que lhes permite saber quais os progressos estão fazendo.

Outra característica percebida nesses jogos são características do domínio semiótico que podem promover a motivação, um dos constructos da linguística aplicada utilizados para elucidar esse trabalho. Gee, ao discutir os 16 princípios, postula que a motivação é uma das forças propulsoras da aprendizagem e que alguns desses princípios “motivam” o aluno a continuar jogando. Para o autor, “Os jogos eletrônicos são considerados desafiadores e, por isso, são também motivadores, pois dependem da competência do jogador. Quando a motivação acaba, a aprendizagem acaba e o jogo acaba (2012 p. 215) ”.

Porém, as respostas dos entrevistados demonstram que a maioria dos respondentes preferem não se comunicar virtualmente com jogadores que não conhecem pessoalmente. Apenas 40% das pessoas entrevistadas participam efetivamente dos fóruns dos jogos e interagem com pessoas desconhecidas. A participação nos *chats* é mais comum (80%), porém alguns respondentes afirmam também não participarem desse recurso, principalmente porque consideram perder a concentração no jogo, ou mesmo por falta de interesse ou tempo. Quando perguntados se interagem dos fóruns nos jogos, a maioria dos alunos respondeu não participar ativamente, somente em casos específicos (como em eventos).

Entrevistado 1: “Às vezes, não costumo entrar em fóruns de jogos, somente de vez em quando”.

Entrevistado 2: “Pra ser sincera nunca parei para ler. ”

Entrevistado 3: “Quando se trata de eventos, sim. ”

Entrevistado 4: “Sim, sempre participo dos fóruns. ”

Entrevistado 5: “Não, muito raramente eu acesso algum tipo de fórum sobre algum jogo. ”

Entrevistado 6: “Sinceramente, não costumo ler com frequência”

*Pergunta: “E dos **chats** você participa”?*

*Entrevistado 1: “**Chats** eu participo, para interagir com as pessoas que também jogam”.*

Entrevistado 2: “Às vezes sim”.

Entrevistado 3: “Não muito, quase nunca, pra falar a verdade, acho que perde a concentração. ”

Entrevistado 4: “Não muito, quase nunca. ”

Entrevistado 5: “Só quando há necessidade. ”

Entrevistado 6: “Também não, possuo pouco tempo para jogar”

Pergunta: “Mesmo que você não interaja com os outros jogadores, é comum que ofereçam ajuda, como dicas e pistas sobre o jogo? Ou você procura sozinho?”

Entrevistado 1: “Eu procuro algumas dicas com jogadores, como também procuro sozinho”.

Entrevistado 2: “Quando é alguém que já conheço sim, caso contrário não é comum.”

Entrevistado 3: “Na verdade, quando eu preciso de ajuda, eu pergunto pra alguém, ou senão eu vou na internet e vejo.”

Entrevistado 4: “Procuro sozinho.”

Entrevistado 5: “Na maioria das vezes eu procuro sozinho.”

Entrevistado 6: “Procuro essas informações sozinho mesmo.”

Interessante observar que, quando indagados se, mesmo sem a interação com outros jogadores, é comum que ofereçam ajuda, os alunos entrevistados em sua maioria preferem não ser ajudados. Por falta de tempo para jogar, os alunos preferem procurar as informações sozinhos, pela Internet ou por tutoriais, a não ser em algumas exceções. Considero, por isso, que os alunos entrevistados tendem a preferir a interação com o próprio artefato, ou seja, o jogo. Esse fato elucidado que a aprendizagem não se limita à interação entre pessoas, podendo ocorrer também quando o jogador interage com o insumo em inglês disponibilizado nos jogos.

Sobre o *feedback* do jogo encontra-se a opinião unânime dos entrevistados de ser um dos quesitos mais importantes, porque pode ajudar a “zerar”, objetivo final da maioria dos jogadores. Quando perguntados sobre o *feedback* nos jogos, de que forma este é demonstrado (se de forma textual, alguma ação) e se esses jogos precisam oferecer recompensas descritas por intermédio de textos, imagens ou áudio, a maioria dos respondentes declarou que o jogo deve, por excelência, possuir esses recursos, pois é uma das principais características motivacionais dos jogos.

*Entrevistado 1: “Sim, pois dependendo da informação que eu recebo do jogo eu penso melhor no que devo fazer. Essas informações de recompensas que **eu ganho quando estou jogando me motivam**, pelo motivo que eu estou conquistando algumas etapas do jogo”.*

*Entrevistado 2: “Sim, **porque provoca mais vontade de continuar** é de sempre conseguir mais (feedback e recompensas).”*

*Entrevistado 3: “Sim, pois ao você conquistar um certo prêmio, **você irá querer mais outros, e assim surge o objetivo de zerar o jogo.**”*

Entrevistado 4: “Alguns textos alertam sobre o que pode acontecer. Em alguns casos se ganha recompensas, descritas na maioria das vezes em textos. Influencia um pouco a continuidade do jogo, mas não vejo como fator de suma importância. Por tratar-se de

recompensas secundárias, elas não impedem que eu possa concluir o jogo, somente facilitam isso, e em alguns casos podem facilitar tanto que faz com que o jogo perca um pouco sua emoção. ”

Como salientado anteriormente, o *feedback* é uma resposta do jogo, e este o proporciona de várias formas. Em *Counter Strike*, através da experiência adquirida em determinadas áreas, há necessidade de informações compartilhadas para que o time vença. Em *GTA San Andreas*, o *feedback* dá *status* e fama ao personagem e permite que outras missões sejam “destravadas”. Em *Clash of Clans*, o *feedback* é imediato em quase todas as ações no jogo, desde as vantagens na construção de uma torre mágica até o desempenho do jogador em batalha. É isso que Gee (2005) sugere quando diz que os jogos ajustam os desafios e dão *feedback* aos jogadores. A interação do jogo com o jogador por entre esse recurso é um dos principais efeitos motivadores nos jogos, de acordo com a literatura revista neste trabalho (WHELDALL; MERRETT, 1984 *apud* WILLIAMS; BURDEN, 1997, HERCULANO-HOUZEL, 2005).

Além das questões apontadas, a interação é um dos princípios que pode ser associado à teoria da aprendizagem situada, já que corrobora o que Gee (2008a, p.14) diz: “a teoria de aprendizagem moderna tende a sublinhar mais o social e o cultural”. Como a aprendizagem situada também busca entender a atividade dentro e com o mundo, vislumbrando o agente, a atividade e o mundo como sendo mutuamente constitutivos e inter-relacionados, as decisões que os jogadores tomam são os espelhos dos elementos constitutivos de mundo que demonstram em suas ações enquanto jogam. Essas características também são notadas no princípio da produção e da personalização, assim como no princípio da agência, que serão analisados posteriormente.

Na teoria da aprendizagem situada, a participação na comunidade se torna efetiva quando um participante periférico (iniciante) se torna um participante pleno (experiente), ou seja, se aprende fazendo. No sentido de comunidade, em apenas uma resposta o entrevistado confirma que ajuda os outros jogadores a alcançarem suas metas, com dicas e outras formas de interação.

Entrevistado 8: “Quando eu vejo algo que não sei eu sempre pergunto e também costumo ajudar aqueles que vejo que ainda não sabem”.

Essa interação também é incomum nos outros respondentes, que preferem apenas a troca de informações entre pessoas de seu círculo de amizades. Entretanto, a vivência no social ainda acontece, mas por meio de interações que ocorrem fora do jogo. Talvez por serem muito jovens, ou por falta de tempo e de disponibilidade, os respondentes temem a interação com pessoas desconhecidas e preferem a segurança de seu grupo social. Isso não consente muito a aprendizagem

colaborativa, pois não há muita interação entre jogadores principiantes e experientes, já sendo conhecidas as habilidades alheias no jogo por serem pessoas próximas.

4.2.3 Princípio da produção

Para Gee (2005) os jogadores são produtores. Mesmo no nível mais simples, os jogadores são *co-designers* dos jogos pelas ações e decisões que eles tomam. Esse princípio pode ser associado à aprendizagem colaborativa e dialoga com o princípio da interação, principalmente entre jogo e jogador. Em *Counter Strike*, observei que por meio da leitura das ações de seus companheiros de time, o jogador pode mudar estratégias e ações, com o objetivo de vencer o jogo com maior rapidez e eficiência. As ações tomadas pelo jogador ou por seus companheiros pode induzir o jogo a um final diferente, ou condicioná-los à derrota, caso não atendam aos chamados de perigo em determinadas áreas. Esses avisos são dados em forma textual e por áudio, mas de forma muito rápida, em consonância com as outras ações dos jogadores. A escolha do time e da classe do personagem do jogador também modifica os objetivos do jogo. Caso escolha o time dos terroristas, o jogador deve colaborar em alocar bombas, capturar reféns e eliminar os contraterroristas. As ações dos contraterroristas são contrárias as dos terroristas, mas cada classe de cada time possui as suas particularidades.

Em *GTA San Andreas*, é perceptível que as escolhas do jogador são muito importantes e podem levá-lo ao fracasso ou ao sucesso. Essas opções podem levá-lo a diferentes missões, porém todas podem adicionar fama, dinheiro e influência ao personagem, o que o torna mais respeitado na cidade e proporciona maior facilidade para que seja possível remontar a gangue de CJ. Porém, toda missão escolhida possibilita que o jogo tenha um desenvolvimento diferente. A escolha de participar de outras missões fora do contexto evolutivo do jogo também pode mudar totalmente a sequência, assim como os cenários. Quanto mais missões o jogador cumprir, mais recompensas receberá.

Em *Clash of Clans*, as ações do jogador podem ser influenciadas pelos comandos do jogo. Por exemplo, para entrar em uma batalha, deve-se primeiro treinar as tropas, o que é alertado pelo jogo por pequenos textos em alerta, no imperativo. A decisão de entrar ou não em um conflito também assente que o clã do jogador possa ou não vencer. A possibilidade de vingança de alguma cidade atacada também deve ser observada. Isso pode ser decidido nos dias de batalha (*battle days*) assinalados pelos domínios semióticos do jogo. Qualquer ação pode ocasionar uma coprodução do jogador. Portanto, em *Clash of Clans*, o jogador praticamente direciona o jogo para um determinado

fim, de acordo com suas decisões. Quando atacado, o jogador pode tentar se vingar de seu oponente, mas corre o risco de não conseguir vencer as tropas inimigas e perder pontos de experiência e soldados. Além disso, o jogo permite a opção de escolha do alvo (mediante o pagamento de 170 peças de ouro). O jogador pode analisar a aldeia que vai atacar, se seu exército é páreo para as defesas do lugar, pelo tempo de um minuto. Outra característica que possibilita a coprodução é a escolha da construção de itens de defesa ou de recursos, como minas de ouro ou canhões e a possibilidade de aumentar os “níveis” de cada um. Quanto maior o nível de uma construção, mais ela produz ou mais ela defende. O *layout* da cidade também fica por conta do jogador, que pode construir sua aldeia do jeito que quiser, enfeitá-la e murá-la da forma que melhor lhe convier.

De acordo com Gee (2005), esse princípio parte da teoria de que, para que um jogo possa ser realizado, ele deve ser coescrito pelo jogador, porque é por meio de suas ações e decisões que o jogo evolui. Para que todas essas ações sejam possíveis, o jogador deve conhecer o domínio semiótico do jogo, de forma a ser capaz de compreender todas as imagens, textos e outros recursos que o jogo oferece. Nesse caso, a aprendizagem acontece, mesmo que de forma indutiva. A leitura dos elementos semióticos do jogo outorga que o jogador compreenda, mesmo que em outras línguas, comandos necessários ao andamento do jogo. A possibilidade de auxiliar o seu time ao sucesso, como em *Counter Strike*, ou ser o rei do crime, em *GTA*, ou de sua aldeia ser a mais “poderosa”, em *Clash of Clans*, faz com que o jogador seja motivado a continuar no jogo, simultaneamente, coproduzindo-o. Porém, os jogos analisados não possuem outras formas de finalização, como assinalado nos jogos de MMORPG, em que o princípio da produção é melhor assistido. O jogo *Clash Of Clans*, por exemplo, parece não ter fim, somente evolução ao nível mais alto das hierarquias de jogadores e clãs. Para validar os elementos presentes no jogo como motivadores, os alunos entrevistados, quando perguntados se os jogos possuem algum elemento linguístico, como textos, imagens ou comandos que os motivem a continuar jogando, a resposta foi positiva em 9 dos 10 respondentes.

Entrevistado 1: Sim, quando eu estou jogando um jogo me interessa por ele pelo motivo de ter gostado do gráfico e do conteúdo em si, por ele ser completo, fazendo um sentido ao decorrer do jogo.

Entrevistado 2: Possuem sim, principalmente imagens.

Entrevistado 4: Sim, principalmente imagens e comandos.

Em controversa às respostas anteriores, um aluno afirmou que a história do jogo não tem nada de linguístico. Porém, sua colocação é equivocada, talvez por não conhecimento do que seja linguístico, devido à idade, e nunca ter sido exposto às definições do que pode ser considerado como

tal. Considero que a linguagem utilizada pelo jogo, sendo ela pertencente a qualquer domínio semiótico, é uma forma de linguagem e, portanto, é linguística.

Entrevistado 3: Penso eu que não. Quando eu continuo um jogo, é porque a história dele está me interessando, e fazendo com que eu queira saber o que vai acontecer depois, mas isso não tem nada de linguístico.

O princípio da produção também pode ser associado à aprendizagem colaborativa, principalmente em jogos em equipe. No caso dos jogos analisados, somente no modo *multiplayer* isso pode ser notado, especialmente no jogo *Clash of Clans*. A possibilidade de auxiliar os colegas de clã ou negar-lhes auxílio também faz dos colegas jogadores coprodutores da história do jogador. A doação de soldados, itens mágicos e dinheiro faz com que a colaboração entre os jogadores também auxilie no entendimento dos elementos semióticos, através do *chat* interno do jogo.

4.2.4 Princípio do risco

Para Gee (2005), os bons jogos diminuem as consequências do um fracasso; os jogadores podem começar a partir do último ponto salvo do jogo, quando eles falham. Essa característica é comum nos jogos modernos, que possuem formas de salvar na Internet (nuvem) ou em *memory cards*, no caso de jogos de console. Ao analisar e jogar *Counter Strike*, constatei que o jogo permite recomeçar o jogo várias vezes com a escolha de diferentes personagens, porém não há o recurso “salvar”. São missões pequenas com objetivos específicos para cada time, com o tempo para completá-la determinado pelo jogo. O jogador deve ficar atento às missões, lendo o que se pede, às orientações do jogo e ao que está acontecendo no momento. Como é um jogo em primeira pessoa e o objetivo é de um time, o maior risco é o de não completar a missão. Esse jogo é mais de competição entre os jogadores, ou seja, quem completa a missão em menos tempo. Muitos campeonatos desse jogo são estipulados dessa maneira. A morte de um companheiro de time pode colocar todo o jogo a perder, mas, desde que os restantes tenham atenção e se esforcem para auxiliar uns aos outros, sendo atentos ao que os áudios e textos que o jogo dispõe sobre o que está ocorrendo ao time, a vitória pode ser conquistada. A necessidade de atenção aos recursos textuais do jogo, porém, coloca o jogador em contato com a língua inglesa a todo momento, e, portanto, favorece a aprendizagem dessa língua.

Considero que os jogos *GTA*, de qualquer extensão, possuem uma história, que deve ser seguida pelo jogador. O jogo possui o recurso de ser salvo no ponto em que o jogador parou, portanto diminui as consequências do fracasso, como postulado por Gee (2005). As dicas que o próprio jogo

oferece, em forma textual, lembretes de que, depois de derrotado, o jogador deva rever suas estratégias para melhor responder ao objetivo final. Essa característica também concede contato com a língua inglesa de forma textual. Os áudios são comuns nos prelúdios, ou seja, antes do começo de cada missão há diálogos entre os criminosos ou entre a polícia, e o jogador deve prestar atenção a isso, porque essas interações podem conter pistas de como conseguir vencer a missão. Esses prelúdios somente podem ser ouvidos novamente se o jogador perder e voltar novamente ao início da “fase”. O risco é constante, porque a polícia e os inimigos do personagem Carl Johnson sempre estão atrás do personagem, até mesmo nos crimes mais leves.

Em *Clash of Clans* observei que o risco se resume a batalhas e guerras travadas entre jogadores e clãs. O jogador não é obrigado a participar das guerras a que seu clã se submete, mas ao participar pode ganhar muitos pontos, dinheiro e elixir. O jogador deve ficar atento aos avisos textuais e imagéticos que o jogo apresenta como “*Battle preparation day*” e “*Battle day*”. A cada ataque ou guerra o jogador pode perder ou ganhar recursos. As construções da aldeia são recuperadas logo após o ataque, mas os recursos são perdidos. O risco de atacar as aldeias permite ao jogador analisar melhor cada uma e, com a experiência, saber quais soldados são especializados em determinado tipo de saque. Também é se arriscando que o jogador aprende quais armas atacam melhor quais soldados. Um exemplo é o lançador de mísseis. Em aldeias que tenham essa arma, o jogador deve preferir atacar por terra, para evitar que seus balões sejam derrubados. As fraquezas do inimigo se tornam mais evidentes, já que as armas e magias são as mesmas em todas as aldeias.

Para corroborar a ideia de que o risco pode ser um princípio de aprendizagem, vejamos o que os alunos respondem quando perguntados se a repetição de se jogar várias vezes o mesmo jogo possibilita maior facilidade para alcançar os objetivos deste.

Entrevistado 1: Sim, pois com a repetição eu consigo conhecer mais as etapas do jogo.

Entrevistado 3: Sim, pois você acaba aprendendo o que se deve fazer em tal ponto do jogo.

Entrevistado 6: Sim, com certeza, você passa a conhecer as palavras.

A repetição só é possível quando os “bons jogos” trazem o princípio do risco, a possibilidade de salvar de um ponto ou das perdas serem mínimas. O risco pode ser corrido se há a possibilidade de voltar e repetir a mesma fase. Essa repetição também torna possível que o jogador se torne familiarizado com as palavras e imagens, absorvendo seu sentido, o que colabora com a aprendizagem. A aprendizagem situada pode ser associada a esse princípio, pois, como postulam Lave e Wenger (1991), na aprendizagem situada o aprendiz aprende fazendo, vivendo as

possibilidades propiciadas pela cultura e pelo ambiente. A repetição necessária para que o princípio do risco seja observado corrobora que o aprendiz repita o que faz e, com isso, aprofunde seus conhecimentos sobre o jogo e sua cultura e aprenda fazendo.

4.2.5 Princípio da personalização

Gee (2005) postula que os jogadores, de uma forma ou de outra, personalizam um jogo para fixar sua aprendizagem e seu estilo de jogo, ou seja, a personalização do estilo de jogar faz com que a aprendizagem viabilizada pelos jogos seja constante. Os jogos, muitas vezes, têm diferentes níveis de dificuldade, e muitos “bons jogos” possibilitam que os jogadores resolvam problemas de muitas maneiras diferentes.

A forma de resolução dos problemas em *Counter Strike* é medida por conseguir realizar aquilo que o jogo pede. Como isso será feito, cabe ao jogador e sua equipe decidir. A personalização também pode ser observada na escolha do time e da classe do personagem. Os objetivos diferem em cada uma dessas escolhas, por isso, é aconselhável que o jogador leia a biografia de cada um. As variações modo de jogo também podem personalizá-lo, de forma a atingir o objetivo estabelecido pelo time escolhido. O nível de dificuldade também pode diferenciar e personalizar os objetivos do jogador. Todas essas ações personalizam o jogo, de forma que o jogador o domine à sua maneira e a seu tempo.

Considero que o princípio do risco, do desafio e consolidação que será analisado adiante é aqui importante porque a possibilidade de salvar e de repetir as fases do jogo colabora para a personalização. Como falado anteriormente neste trabalho, os princípios de Gee (2005, 2008a) trabalham em consonância e não podem ser considerados em separado na prática.

Em *GTA San Andreas* observei ao jogar que as escolhas e ações do jogador e a ordem de seus objetivos podem modificar totalmente o jogo. As várias missões que podem ser realizadas à escolha do jogador podem trazer mais fama ou, no caso de não conseguir completá-las, mais dificuldades em ascender Carl Johnson no mundo do crime. A forma como essas missões são cumpridas também acarreta a personalização do jogador em cada uma delas. Há aqueles que preferem que as missões sejam cumpridas em sigilo, não alertando a polícia nem os inimigos. Há aqueles que preferem a provocação com fugas desesperadas, para maior emoção no jogo. *GTA San Andreas* pode ser personalizado pelo jogador de diversas formas e, podendo se utilizar de cada uma delas a cada vez que joga.

Em *Clash of Clans* o jogador pode personalizar sua aldeia, com mais defesas, ou mais recursos, ou mais beleza. Os objetivos são muitos e por isso a personalização do jogo pode ser mais explorada. O objetivo central do jogo é fazer crescer ao máximo sua cidade, porém, como o jogador escolhe. À medida que os níveis maiores são conquistados, seja com mais construções de itens que oferecem recursos, seja nas batalhas frequentes ou com a possibilidade de treinar mais soldados para a guerra e melhorar as defesas da aldeia. Assim, os vários recursos semióticos presentes no jogo auxiliam o jogador em suas tomadas de decisões. A interação do jogo com o jogador propicia que o princípio da personalização ocorra, com as várias árvores, arbustos e troncos espalhados periodicamente pela aldeia que, quando retirados, podem oferecer gemas, muito úteis ao jogo.

Essas observações são corroboradas pelas respostas dos entrevistados que validam a personalização dos jogos ao afirmarem ser recorrente e necessário que os jogos apresentem textos e imagens que facilitem o entendimento do jogo. Quando perguntados se eles usam pistas e dicas do jogo para o auxílio em atingir seus objetivos, os alunos foram unânimes em respostas positivas.

Entrevistado 1: Sim, pois dependendo das pistas e dicas que o jogo oferece eu tenho uma nova interpretação de como eu devo desenvolver minhas estratégias e quais eu devo escolher.

As pistas e dicas no jogo podem personalizá-lo, de forma que o jogador possa escolher outras estratégias, como o aluno acima destacou. As outras respostas se resumiram a apenas uma resposta afirmativa sem maiores depoimentos sobre a questão.

O princípio da personalização também é destacado no constructo aprendizagem situada da Linguística Aplicada, porque a prática constante e a personalização nos jogos viabilizam que o aluno aprenda fazendo e se sinta membro de uma comunidade com os mesmos objetivos. As oportunidades de aprendizagem emergem quando o jogador percebe a possibilidade de jogar de diversas formas e compreende como fazer isso através das várias pistas e dicas ou oferecidas pelos jogos, ou pela procura em *sites* relacionados. Aqui destaco o princípio da interação, que, unido ao da personalização, permite que o jogador tenha acesso a esses *sites*, fóruns ou outras formas de troca de informações entre os membros da comunidade do jogo.

4.2.6 Princípio da agência

Considero que o princípio da agência é associado ao princípio da produção, porque ambos corroboram a participação dos jogadores como *co-designers* dos jogos. De acordo com Gee (2005),

os jogadores sentem uma verdadeira sensação de agência e controle e um senso real de propriedade sobre o que estão fazendo, ou seja, o jogador é responsável por seu personagem, por sua missão e, no caso do jogo *Clash of Clans*, por sua aldeia. Ainda nas palavras de Gee (2014), o jogador é um *co-designer* do jogo, porque o que se faz em um jogo pode alterá-lo completamente. O jogador deve estar atento às orientações presentes no jogo, como onde ir e em que lugar ajudar seus companheiros. Em *Counter Strike* esse princípio pode direcionar todo o time do jogador à vitória, como também pode atrapalhar os companheiros.

Em *GTA San Andreas*, observei que é o jogador que possui controle sobre a evolução do personagem CJ. No modo *multiplayer*, outros personagens podem apenas ajudar CJ em seus crimes. A agência pertence a cada jogador, que se compromete a auxiliar a terminar o jogo. Esse compromisso torna ao mesmo tempo o jogador o “senhor” do jogo, e pode manipulá-lo da forma que melhor lhe convier, somente respeitando as suas regras. Jogos que não outorgam esse tipo de empoderamento não são considerados bons para a aprendizagem, de acordo com Gee (2014).

Esse sentimento de agência é melhor observado em *Clash of Clans*. O jogador é o chefe da aldeia e, portanto, o responsável pela sua cidade, podendo decidir o seu destino ou modificá-la esteticamente. O jogador é quem escolhe quais soldados treinar, quantos enviar para a batalha e ainda escolhe as batalhas que vai lutar. Além disso, o jogador pode ajudar seu clã em momentos de dificuldade. Com a intermediação do *chat* é possível estabelecer uma comunicação com seus colegas de clã, com seus amigos que jogam e com outros jogadores para que façam parte de seu clã, para que possam ajudar com a doação de guerreiros para a batalha. Quanto maior, mais rica e fortificada for a cidade, mais convites a algum clã ocorrerão e também há a possibilidade do jogador fundar o próprio clã, ou ser líder ou colíder de algum. Isso admite ainda mais o princípio da agência.

Gee (2014) propõe algumas perguntas para que o jogador se sinta agenciador do jogo. O professor diz: “Você deve se perguntar, como esse jogo foi projetado? Como as regras interagem para que eu possa considerá-las para meus próprios objetivos e para meu sucesso?” e essa pergunta foi aplicada à entrevista junto aos alunos voluntários. Ao serem indagados sobre as regras do jogo, se estas auxiliam no sucesso do jogador, e na permissão de se tornar um *co-designer*, as respostas foram que sim, possibilitam ao jogador estabelecer melhor as estratégias, havendo a possibilidade de o jogo “responder” melhor aos jogadores. Alguns apontaram um pouco de dificuldades na leitura dessas instruções em inglês, mas a maioria disse evoluir significativamente no idioma por causa desse contato com a língua. Vejamos algumas respostas:

Entrevistado 1: Sempre leio, não, elas se diferem em alguns pontos quando são jogos diferentes. Sim, pois quando eu leio o manual eu consigo ter em mente o que dá ou não dá certo no jogo.

Entrevistado 9: Eu leio as instruções e elas ajudam bastante.

Considero que as regras, instruções e outras formas de inserir o jogador no mundo do jogo como responsáveis pelo princípio da agência nos jogos. Essas formas de inteirar o jogador com o universo a ser desenvolvido pelo mesmo no ato de jogar oportunizam que as estratégias e escolhas do jogador devam ser pensadas para aquele universo, porém com ele se perguntando se aquelas regras permitem que suas decisões sejam respeitadas e a possibilidade de tomar vários caminhos diferentes seja possível, mostrando o jogador como *co-designer*, como analisado no princípio da produção. Essa possibilidade de ser o agente do jogo também é muito motivadora, porque o jogador se sente em seu domínio, essa motivação consente que ele continue a jogar e, conseqüentemente, a aprender.

4.2.7 *Princípio da boa ordenação*

Gee (2005) postula que se os jogadores enfrentam problemas ordenados de forma que, se o anterior for bem resolvido, isso leva os jogadores a formular hipóteses que funcionem bem para problemas futuros e mais difíceis. É importante como o espaço do problema é organizado. É por isso que os bons jogos têm “níveis”. Esse princípio viabiliza o raciocínio crescente ao longo do jogo. Começar com as fases mais fáceis torna as fases mais difíceis com maiores chances de serem solucionadas. Esse recurso pode tornar os jogos mais motivadores, porque admitem que o jogador adquira bastante conhecimento sobre o universo do jogo.

No jogo *Counter Strike* constatei que esse princípio não é observado. O jogo não tem “fases”, repete-se sempre os mesmos cenários e as partidas têm limite determinado de tempo. A única opção é a escolha da dificuldade, que ocorre do fácil ao nível difícil. O jogo é voltado a competições entre os vários servidores e em quanto tempo consegue-se concluir as missões, por isso esse princípio não se adequa ao jogo. As informações também não são ordenadas em forma crescente de dificuldade.

Em *GTA San Andreas*, por sua vez, a ordenação está presente desde o início do jogo. O personagem primeiramente enfrenta as missões mais simples, para em consequência das resoluções destas, “destravar” missões mais difíceis. À medida que o jogador completa as missões, este é recompensado com fama, dinheiro e *status*, que o personagem precisa para ser novamente o maior

criminoso da região e o “chefe” da gangue. As informações são ordenadas em forma crescente de dificuldade.

Em *Clash of Clans* foi possível observar que o jogador começa com poucos recursos e construções em sua aldeia, além de poucas informações complexas. À medida que consegue vencer batalhas no modo *single player* e no modo *multiplayer*, a aldeia começa a ter mais recursos para construir outros itens que favoreçam a produção de mais recursos, de soldados e de artefatos de defesa. O princípio da ordenação é visível porque, à medida que as batalhas mais fáceis são ganhas, as posteriores começam a ficar mais complicadas e o jogador precisa melhorar sua aldeia com a elevação dos níveis de suas construções, de forma a permitir a sua defesa dos atacantes em níveis mais altos. Quanto mais a aldeia cresce, as dificuldades também aumentam, mas as recompensas são maiores e melhores. No modo *single player* isso se dá de forma simples por níveis. No modo *multiplayer* o jogador pode perceber que, quanto mais fortificada a cidade atacada, maiores serão as recompensas em ouro e elixir.

Retomando as palavras de Gee (2008a), a forma como os problemas são organizados no espaço faz diferença; por isso é preciso pensar também sobre como ordenar esses problemas em um rico espaço imersivo. Em *GTA San Andreas* e *Clash of Clans* isso foi claramente observado. Considero que a estratégia de continuidade em níveis não se aplica ao jogo *Counter Strike* porque esse jogo é diferente, com outros propósitos que não contemplam a evolução de um personagem ou de uma cidade.

O conhecimento gradativo do universo do jogo e também das informações ofertadas aos jogadores, dos níveis mais fáceis aos mais difíceis, concede ao jogador tempo para familiarizar-se com o jogo e com os textos e imagens disponíveis. Esse pode ser um elemento motivador, porque gradualmente as missões vão ficando mais complexas, assim como suas instruções e elementos gráficos existentes nelas.

4.2.8 Princípio do desafio e consolidação

O princípio do desafio e da consolidação de acordo com Gee (2005) postula que os “bons jogos” oferecem aos jogadores um conjunto de desafios e problemas e, em seguida, deixa-os resolvê-los até que as suas soluções sejam praticamente automáticas. Em *Counter Strike*, o jogador pode se tornar um “expert”, quando se acostuma com a rapidez das informações na sequência de pistas que o jogo oferece. Quanto mais se joga, maior a possibilidade de conseguir vencer o jogo. Esse princípio

pode ser associado ao princípio da boa ordenação, que possibilita o nivelamento das fases do jogo e, portanto, permite o treinamento através das fases mais fáceis, para que nas fases mais difíceis o jogador já tenha atingido um nível de expertise capaz de resolvê-las com facilidade.

Em *GTA San Andreas* percebi que a experiência, proporcionada ao cometer o mesmo crime diversas vezes, e a repetição de missões promovem o cumprimento dos objetivos com maior rapidez e eficiência pelo jogador. A possibilidade de salvar o jogo, porém, retira a preliminar de que a repetição seja um caminho escolhido pelos jogadores. Essa repetição, portanto, seria de bom proveito, como constatado em análise no princípio do risco e foi corroborada pelos estudantes respondentes da entrevista. Repetir várias vezes a mesma fase auxilia na resolução das missões.

Em *Clash of Clans*, a experiência em batalhas e em estratégias com a leitura e observação dos atributos dos guerreiros em treinamento pode melhorar o desempenho no jogo. As conquistas são conseguidas mediante a repetição de várias ações, sejam elas as batalhas no modo *multiplayer* ou no modo *single player*. No combate em aldeias semelhantes, as mesmas estratégias podem ser utilizadas pelo jogador. O jogo possui um recurso de treinar os mesmos exércitos em “*quick train*”, que pode auxiliar o jogador a se lembrar das forças que foram utilizadas e também possui o recurso do *replay* das batalhas, que o jogador pode assistir quantas vezes quiser, para estabelecer quais foram suas falhas e seus acertos.

4.2.9 Princípio do “Na hora certa” e “a pedido” (“Just-in-Time” e “On Demand”)

Para Gee (2005), os “bons jogos”, quase sempre dão a informação verbal “*just in time*”, ou seja, exatamente quando os jogadores precisam e podem usá-la; ou “*on demand*”, ou seja, quando o jogador sente sua necessidade e está preparado e pode fazer bom uso dela. Ao jogar *Counter Strike*, pude perceber que o texto e as formas de comunicação correspondem ao universo do jogo e estão dispostas à medida que o jogador necessita delas. O princípio é bem observado no jogo, com o destaque para os avisos, por exemplo, de não atirar quando os reféns podem ser atingidos. Palavras e frases no imperativo afirmam a necessidade de correr para salvar reféns, desarmar bombas ou impedir que isso aconteça.

O jogo *GTA San Andreas* possui um vocabulário do mundo do crime. Os diálogos promovidos entre CJ e os seus comparsas ou com a polícia são bem contextualizados no jogo. As dicas que o jogo oferece e o *feedback* proporcionado também são dados na hora certa. Um exemplo pode ser observado quando o personagem é preso. Todas as informações a respeito são

disponibilizadas via texto aos jogadores. As informações no jogo, porém, não são contextualizadas. Os diálogos são ricos em gírias, o que pode dificultar o entendimento de jogadores iniciantes (na língua inglesa).

Figura 27 – Caixa de diálogo com informações disponibilizadas pelo jogo²³



Em *Clash of Clans*, os textos e outras formas de comunicação correspondem ao universo do jogo, inclusive no *chat*, em que se observa que os jogadores também se comunicam com jargões e palavras comumente utilizadas no jogo. O uso do imperativo somente ocorre quando há necessidade para algo, ou alguma ordem. Como exemplo, para entrar em uma batalha deve-se primeiro “*train*” (treinar) as tropas.

Esse princípio foi apontado pelos alunos entrevistados como um dos mais importantes em um jogo. Ao serem indagados se consideram que os jogos demonstram palavras e frases na hora em que são necessárias e se isso tem importância, houve maioria de respostas afirmativas. O jogo precisa auxiliar o jogador com informações na hora certa, ou deve dispor de informações que possam ser acessadas quando o jogador precisa de alguma informação.

²³ Na caixa diz: “Habilidade de atirar melhorada. Continue praticando e você poderá chegar ao nível assassino”.

Entrevistado 1: Sim, pois essas informações fazem que você pense melhor na hora de tomar um rumo no jogo.

Entrevistado 4: Sim. Às vezes por não conhecermos o jogo, principalmente o seu cenário, as dicas por meio de frases ou até mesmo som são importantes para nos auxiliar.

Entrevistado 5: Sim, são muito importantes pois ajudam no desempenho.

Apenas um aluno declarou que os jogos não oferecem as informações na hora certa, e que seria necessário sair do jogo e pesquisar na Internet.

Entrevistado 2: Não. Muitas das vezes que precisamos da ajuda do jogo não ocorre nada, o que nos obriga a sair dele para procurar informações na Internet.

Com maioria das opiniões positiva e, no decorrer da análise dos três jogos neste trabalho, considero que esse princípio é importante para que as informações sejam devidamente demonstradas aos jogadores. Esse recurso, em união com o princípio da boa ordenação, proporciona que as informações menos complexas sejam primeiramente divulgadas de uma forma gradativa de contato com a língua inglesa nesses jogos. Os alunos entrevistados corroboram que, com essa forma de auxílio, melhoram o desempenho no jogo, principalmente quando não estão familiarizados com o universo.

4.2.10 Princípio dos significados situados ou contextualizados

Para Gee (2005), os “bons jogos” sempre situam os significados das palavras em ações, imagens e diálogos a que se referem e mostram como elas variam. Em *Counter Strike*, os significados dos textos e palavras estão contextualizados com o universo do jogo, ou seja, as palavras e expressões em inglês são acompanhadas de algum outro recurso semiótico (como imagens) que possibilitam melhor compreensão sobre o que está acontecendo no jogo. É interessante observar a diferença de contexto quando se escolhe ser terrorista ou antiterrorista. Os terroristas tendem a ser mais cruéis e professarem expressões mais pesadas que o time contrário.

Em *GTA San Andreas* os significados dos textos e palavras estão em consonância com o ambiente em que o jogo é reproduzido. Os significados são tão contextualizados que os criminosos se comunicam com gírias locais e comunicação informal. Os policiais também se comunicam com jargões da defesa civil, como *mayday* e códigos em geral. É importante compreender que essas contextualizações facilitam o entendimento do jogador, principalmente os iniciantes em língua inglesa. Os significados são situados em cenários propícios a essas determinadas informações, sejam de forma textual ou imagética.

Em *Clash of Clans* os textos e palavras estão contextualizados com todas as ações que o jogador escolhe. Em uma batalha, lê-se palavras e frases de batalha em consonância com as imagens que já promovem o sentido de batalha. Na construção da aldeia há a utilização de palavras e frases no contexto de construção da vila e outras ações também são bem contextualizadas. Para validação dessas informações, os alunos respondentes responderam afirmativamente ao serem indagados se reconhecem que os jogos auxiliam no aprendizado da língua inglesa; inclusive, em uma das respostas, o aluno deixou claro que aprende pelo contexto e em outra a aluna afirma que a interpretação (do jogo e das informações que este possibilita) ajuda muito na aprendizagem:

Entrevistado 6: Sim consigo compreender pelo contexto.

Entrevistado 7: Graças a ele e a outros jogos eu aprendi e melhorei muito a interpretação dos textos, te recomendo perguntar pra ela a minha evolução. Alguns dos meus amigos, tudo o que eles sabem são provenientes dos jogos. O jogo me ajudou muito. Assim, sou boa em quase todas as matérias. Mas o inglês tenho uma dificuldade, e o que eu sei, aprendi jogando. Na questão de interpretação, ajuda muito mesmo, muito.

Esse princípio pode ser motivador porque a associação com as informações na hora certa e a pedido tornam o jogo muito mais inteligível para todos. Essa possibilidade de contato com a língua inglesa em associação a contextos e imagens também promove facilidade na aprendizagem da língua, por associação de ideias e compreensão dos contextos.

4.2.11 Princípio da frustração prazerosa

Muito assemelhado ao princípio do risco, o princípio da frustração prazerosa postula, de acordo com Gee (2005), que os jogos eletrônicos são considerados desafiadores e, por isso, são também motivadores, pois dependem da competência do jogador. A própria definição de Gee (2005) mostra que os desafios são motivadores, portanto os jogos não podem ser fáceis, de forma que, mesmo em uma eventual perda, o jogador se sinta desafiado a jogar novamente. Como afirma Disessa (2000), os jogos inserem-se numa dimensão do “regime de competência” do jogador, fazendo com que sintam que cada tarefa é exequível, mas desafiante, o que tem um efeito altamente motivador.

Considero *Counter Strike* um jogo desafiador porque o jogador deve ser consciente o suficiente para se concentrar em suas ações, acertar os alvos e auxiliar os colegas de time. O jogador pode depois rever suas ações para que possa melhorar seu desempenho em outra oportunidade. Isso também viabiliza que o jogador seja exposto aos mesmos textos e áudios, o que colabora para um melhor desempenho posterior nas mesmas locações do jogo e mais contato com a língua inglesa.

Em *GTA San Andreas* não há arquivo de ações, mas o jogador pode repetir a mesma fase quantas vezes quiser, graças à possibilidade de salvar o jogo. É considerado desafiador porque as missões são difíceis, mas oferecem muitas recompensas em troca. Também proporciona a exposição aos mesmos textos e áudios desde o último *save*. O jogador é desafiado a chegar ao topo do mundo do crime, o que não é fácil, mas não impossível, o que remete ao “regime de competência” postulado por Gee (2005). O jogo oferece muitos *feedbacks*, que permitem que o jogador visualize se está indo pelo caminho certo, como armas, carros, dinheiro ou pistas.

Clash of Clans oferece *feedback* imediato em todas as ações promovidas pelo jogador, sendo eles positivos ou negativos. O desafio do jogo é vencer o máximo de batalhas possível, de forma que possa ganhar mais pontos de experiência. Esses pontos de experiência são convertidos em dinheiro, elixir e *status*. As batalhas são todas arquivadas para serem revistas; com isso, o jogador pode observar suas falhas e melhorar suas estratégias. Quando a vila é atacada, o jogo dá um *feedback*, um aviso ao jogador. O jogo demonstra qual jogador atacou outro e possui o botão “*revenge*” (vingança). Também pode-se enviar mensagens ao atacante, provocando-o para uma revanche.

Os alunos entrevistados foram muito claros quanto à importância da repetição das ações em jogos e a possibilidade de rever os movimentos durante uma batalha, ao responderem se a possibilidade de repetir várias vezes o mesmo jogo é viável para melhorar o desempenho, como analisado no princípio do risco.

4.2.12 Princípio do pensamento sistemático

De acordo com Gee (2005), os jogos incentivam os jogadores a pensarem sobre a relação entre os eventos, os fatos e as habilidades. As regras são diferentes para cada tipo de jogo e o jogador deve saber diferenciar e utilizar os diversos domínios semióticos distintos para que alcancem os seus objetivos. Ao analisar e jogar *Counter Strike*, percebi que as interações e ações devem ser analisadas pelo jogador por meio da leitura e observação das ações de seu time. Apesar de a interação ser somente entre jogador e jogo, este o avisa de todas as movimentações de seus colegas, o que possibilita que o jogador analise melhores formas de auxiliá-los. O jogador também deve perceber que o domínio semiótico de *Counter Strike* é limitado ao cenário estabelecido, como uma espécie de labirinto, e saber se movimentar rapidamente e esconder-se nos lugares adequados permite maior sucesso no jogo.

O domínio semiótico de *GTA* é muito diferente de *Counter Strike* que, por sua vez, é muito diferente de *Clash of Clans*. O jogador precisa perceber que cada jogo tem suas regras e seus objetivos. Relacionar o mundo do crime com *GTA* é uma possibilidade de sucesso no jogo. Percebi que cada ação do personagem pode culminar na sua prisão, morte ou na conquista de um objetivo. Todas as ações devem ser pensadas, sendo elas individuais ou as acordadas entre os jogadores aliados quando no modo *multiplayer*. As interações devem ser repensadas caso o jogador se sinta lesado, principalmente por existirem muitos policiais corruptos e personagens de gangues inimigas disfarçados de aliados no jogo.

Em *Clash of Clans* as interações realizadas via *chat* devem ser pensadas, assim como as ações. Há muitas conversas sobre as fraquezas dos inimigos, principalmente quando há batalha entre clãs. Também há a possibilidade de conseguir clãs aliados, que doam soldados para os exércitos amigos e dão dicas de melhores alvos. O jogo também indica qual o alvo mais proeminente a ser derrotado, de acordo com o nível do jogador. Para que esse princípio seja efetivo, o jogador deve ler e repassar essas informações.

4.2.13 Explorar, pensar lateralmente, repensar metas

Para Gee (2005), os jogos encorajam os jogadores a explorar detalhadamente, a pensar lateralmente, não apenas de forma linear. Os jogadores usam tal exploração e pensamento lateral para alcançar as próprias metas estabelecidas por eles. Essa definição é entendida como a possibilidade de o jogador pensar que a história do jogo também não ocorre de forma linear e qualquer ação ou caminho errado pode trazer consequências nas “fases” mais difíceis.

Em *Counter Strike* a possibilidade de repensar estratégias é maior quando joga-se *online*, com a exposição às ações dos colegas de time (na forma escrita, visual e auditiva). Isso pode ser notado quando uma ação malsucedida de outros jogadores resulta em maiores dificuldades em conseguir vencer o time adversário. A dificuldade maior em *Counter Strike* é não existir comunicação interna entre os jogadores. Somente o *feedback* do jogo propicia que o pensamento deste seja modificado para que outras estratégias possam ser desenvolvidas. Repensar as metas no jogo é um exercício que deve ser feito em conjunto quando se joga no modo *multiplayer*, porque há a necessidade de todos os membros do time concordarem com as novas ações. Essa ação é dificultada

porque somente pode ser discutida após a partida nos muitos recursos interativos que o jogo dispõe (fóruns e grupos de discussão em outras plataformas).

Por isso, para Gee (2008a), os bons jogos permitem que o jogador pense e explore detalhadamente cada característica do jogo antes de irem adiante, na velocidade que o jogador se permitir. Repensar metas e estratégias é quase que uma regra no jogo *GTA San Andreas*. Há a polícia, corporações inimigas e mercenários contratados que podem impedir que o jogador alcance o objetivo do jogo. Para isso, ele deve analisar as dicas e pistas que o jogo oferece e que os “supostos” aliados lhe fornecem. Pensar de forma linear não traz o sucesso no jogo que, como salientado nos outros princípios analisados, somente consente que novas missões sejam disponibilizadas ao jogador se outras forem vencidas. Essas missões não pertencem à linearidade da história do jogo. São pequenas “janelas” para que o personagem consiga dinheiro, armas e *status* e possa voltar para a história com maiores recursos. Porém, caso o jogador não consiga completar essas missões, este perde os mesmos benefícios e ainda pode ser preso ou ferido. Por isso, o jogador deve pensar muito bem se aceita determinadas missões, e assim repensar suas estratégias.

Em *Clash Of Clans*, o pensamento linear de alguns jogadores pode fazer com que a aldeia não cresça na mesma proporção daqueles que conseguem pensar em todos os quesitos necessários que a esta precisa. Os recursos devem ser produzidos e, ao mesmo tempo, o jogador deve se preocupar em treinar tropas para vencer as batalhas. Nas batalhas, o jogador deve analisar as defesas do oponente e pensar estratégias para vencer, por exemplo, quais soldados usar, de acordo com a especificidade de cada um. Todo o jogo possui um *link* para informações internas, o que proporciona uma melhor análise de quais guerreiros são melhores para atingir determinado alvo. Ao participar de um clã, o jogador pode trocar informações com seus colegas no *chat*. Há a necessidade de ajuda mútua, de pensar e repensar metas para o bem de todo o clã e das aldeias.

Figura 28 – Descrição de um guerreiro em *Clash of Clans*²⁴

²⁴Alvo Favorito: Recursos (+2 de dano)

Tipo de dano: Alvos simples

Espaço na casa: 1

Velocidade de movimentação: 32

Essas criaturas desagradáveis tem olhos para apenas uma coisa: Pilhagem! Eles são rápidos como armadilhas de molas e sua fome por recursos é ilimitada.



Então, se o objetivo do jogador é pilhar, roubar dinheiro de outros recursos de seus oponentes, o melhor guerreiro a usar são os *goblins*.

Repensar metas e estratégias foi uma resposta comum na entrevista com os alunos, principalmente quando alertados com dicas e pistas pelos colegas, ou ao ler informações sobre o inimigo. Isso é muito importante em *Clash of Clans*. O jogador deve se informar sobre as armas, o que é permitido ao pesquisar na loja, mesmo que não seja possível a compra do artefato. O contato com a língua inglesa é constante, mas somente através da leitura.

Figura 29 – Armas de defesa em *Clash of Clans*Figura 30 – Armas de ataque em *Clash of Clans*

4.2.14 Princípio das ferramentas inteligentes e da distribuição do conhecimento

De acordo com Gee (2005) o personagem virtual, ou outras formas semióticas que um jogador manipula em um jogo – e muitos outros aspectos do mundo do jogo – são, na realidade, “ferramentas inteligentes”. Os personagens têm habilidades e conhecimentos próprios que eles emprestam para o jogador. O jogador passa a dominar o jogo a partir do momento que conhece todas as ferramentas que esse dispõe, ou seja, passa a conhecer e saber utilizar todo o domínio semiótico do jogo.

Em *Counter Strike*, observei que o jogo não oferece muitas ferramentas inteligentes, por não possuir necessidade para tal. Por ser um jogo em primeira pessoa, a distribuição do conhecimento é mais global e possibilita apenas a diferenciação de objetivos entre terroristas e contraterroristas. Já em *GTA San Andreas*, o jogo oferece uma gama de ferramentas inteligentes, como carros para fuga, armas e, dependendo do objetivo do jogador, outros itens como disfarces e veículos blindados. É importante procurar e ler as informações sobre os inimigos, e essas são dispostas ao jogador pelo jogo. Quando o jogo é *online*, com a participação de vários jogadores, a estratégia utilizada por esses pode conduzir mais facilmente à vitória do grupo. Para isso, é importante a troca de informações entre os membros aliados.

Em *Clash of Clans*, além das várias ferramentas inteligentes, como imagens que demonstram os recursos sendo produzidos, os exércitos sendo treinados e os jogadores que atacaram, a distribuição do conhecimento é ofertada pelo jogo e pelos jogadores aliados, no decorrer de inúmeras dicas e observações comuns no jogo, além das conversas entre os membros do jogo nos *chats* internos. Cada membro do exército é mais habilitado a atacar determinada parte da cidade, como observado no princípio anterior. Os *goblins* roubam ouro e elixir, enquanto as arqueiras preferem os alvos militares. O jogador tem acesso a essas informações nas descrições dos personagens guerreiros.

As ferramentas que o jogo disponibiliza e a distribuição do conhecimento são consideradas motivacionais se considerarmos que, a partir do momento que o jogador se reconhece como dominante das várias semioses do jogo, a confiança e facilidade são maiores para atingir o objetivo de evoluir. A possibilidade de comunicação com outros jogadores também é motivadora, reiterando o que Santos (2011) diz: que a motivação está relacionada à interação ou às oportunidades se comunicar com um dado grupo com o qual o indivíduo se identifica, como um aprendiz que se dispõe a aprender uma língua porque os membros de uma comunidade na qual ele tem interesse de

ingressar a falam. No jogo *Counter Strike* isso não é observado, pois a comunicação das ações dos jogadores é realizada pelo jogo, o que não viabiliza a distribuição do conhecimento entre os aliados. Em *GTA San Andreas* esse recurso também é mais interno, condicionado às dicas que o jogo oferece. Já em *Clash of Clans*, a comunicação é comum nos vários recursos comunicativos existentes.

4.2.15 Princípio das equipes multifuncionais ou transfuncionais

Cada um dos jogadores deve dominar sua própria especialidade (função). De acordo com Gee (2005), além disso, em tais equipes, as pessoas estarão ligadas por um compromisso comum e não por sua raça, classe, etnia ou sexo. Como os jogos analisados não possuem personagens diversos, esse princípio se resume apenas às partidas no modo *multiplayer*, em que é necessária a ajuda mútua entre jogadores. Em *Counter Strike* existe um objetivo comum para cada time e as equipes são bem definidas de acordo com sua função. Os terroristas atacam e os contra-terroristas objetivam não permitir que os terroristas consigam completar sua missão. O trabalho em equipe deve ocorrer para o que o time tenha sucesso, mas os personagens possuem as mesmas funções. O jogador, porém, deve dominar todas as funcionalidades do jogo para que consiga vencer.

Em *GTA San Andreas*, a multifuncionalidade não é muito recorrente. Ao jogador é permitida a manipulação de somente um personagem. Quando no modo *multiplayer* a multifuncionalidade pode aparecer, cada jogador poderá colaborar com o personagem principal, mas os atributos de cada um são muito parecidos, o que não garante a transfuncionalidade porque não há características específicas de cada personagem.

Em *Clash of Clans* as equipes são delineadas pelos clãs a que pertencem. As equipes não podem ser ditas multifuncionais porque não há separação de função, somente divisão de alvos na batalha. A divisão de tarefas é comum na construção da cidade, mas o jogo automatiza essa característica, com frases que direcionam o jogador para as ações corretas. O jogador aciona, por exemplo, que a mina de ouro seja melhorada. Para isso, ele deve dispensar recursos e o construtor vai automaticamente fazer o seu trabalho. Nesse jogo, porém, o jogador precisa ficar atento ao seu exército, porque cada um dos guerreiros possui uma especificidade, como apontado no princípio de explorar, pensar lateralmente e repensar ideias.

Para os alunos respondentes do questionário, a divisão de tarefas e as especialidades de cada personagem podem levar o jogador com mais eficiência a melhores desempenhos, como apontado quando indagados se procuram saber das habilidades de seu personagem e dos outros

integrantes da equipe de jogadores que este participa. Todos os respondentes afirmaram que procuram saber, ler e compreender as características de cada um.

Entrevistado 1: Sim, quando eu escolho meu personagem, eu verifico todas as suas características e habilidades.

Entrevistado 4: Dentro do jogo sim, eu procuro me informar ao máximo sobre o que meu personagem é capaz. E também é sempre bom saber as habilidades de quem joga com você.

Entrevistado 6: É mais interessante para o jogador saber, porque assim posso saber até onde meu personagem é forte, ou tem boas características.

Através dessas informações, o jogador também se adentra no contexto da língua inglesa, com contato com a língua, ao ler e procurar informações sobre o seu personagem e sobre os personagens integrantes de sua equipe. Isso colabora para que o jogador tenha um melhor conhecimento sobre o domínio semiótico do jogo e, ao mesmo tempo, colabora para a aquisição de língua adicional. A aprendizagem colaborativa pode ser relacionada a esse princípio, pois norteia o acontecimento da aprendizagem porque os jogos respondem com informações pertinentes ao jogador para que ele tenha sucesso no jogo, além da interação entre os membros da equipe que são por si só responsáveis pela interação, como discutido no segundo princípio de Gee. Como os princípios trabalham juntos, as equipes multi e transfuncionais são uma forma de interação entre jogador e jogo e entre jogadores colaboradores.

4.2.16 Princípio do desempenho antes da competência

Considero que esse princípio trabalha juntamente com o princípio do risco, da boa ordenação e da frustração prazerosa. Para Gee (2005), os jogadores podem exercitar ações antes que eles sejam competentes, e, muitas vezes, também têm o apoio de outros jogadores que estão mais avançados (em salas de *chat* ou fóruns por exemplo). Esse princípio trabalha junto com os outros supracitados porque propicia que o fracasso seja amenizado por novas tentativas, com a anuência do jogador, que se arrisca em situações novas no jogo. O princípio da boa ordenação possibilita que o treinamento (desempenho) se realize em missões mais fáceis como uma espécie de treinamento para as mais difíceis (em que o jogador já é competente). Esses princípios trabalham em conjunto e consentem que o jogador “treine”, de forma a se tornar competente naquele domínio semiótico. Assim como na aprendizagem de línguas, deve-se treinar o desempenho por meio do estudo do vocabulário,

da leitura e do contato permanente com a língua para que se torne competente de fato no idioma pretendido.

Em *Counter Strike* observei que a possibilidade de “treinar” é muito recorrente. No modo *single player*, o jogador pode treinar quantas vezes quiser para que seu desempenho se torne melhor ao jogar no modo *multiplayer*. Também há a opção de rever as jogadas nos *replays* disponíveis ao final de toda partida. Já em *GTA San Andreas*, há a opção de salvar o jogo do último ponto, de modo que o jogo não permita, a não ser por vontade do jogador, repetir uma mesma missão: basta para isso reiniciar do ponto inicial. O jogo possui também diversos tutoriais no canal do Youtube, além de centenas de fóruns livres na internet. O “*training*” também é comum em *GTA San Andreas online*, em que os jogadores combinam uma partida de treino, ou seja, para conhecer e explorar o jogo, antes de jogar uma partida com o intuito de evoluir e terminar o jogo.

Em *Clash of Clans* existem ferramentas que viabilizam a ajuda mútua (*chats*), que auxiliam o desempenho do jogador através da conversa com membros mais experientes. A possibilidade de treinamento é anulada; ao declarar guerra, o jogador deve colocar seu exército em luta, mas pode se render a qualquer momento. Mesmo ao perder guerreiros, esses podem ser treinados novamente. A cada batalha, o jogador se torna mais experiente e criterioso na escolha do alvo e na escolha de membros do exército para selecionar para cada guerra. As informações são disponibilizadas ao jogador no tempo que quiser através do *link “info”* presente em todos os artefatos e membros do exército.

Os alunos entrevistados respondem afirmativamente que treinar é um recurso positivo para vencer nos jogos. Ao responderem afirmativamente que repetir o jogo várias vezes torna mais fácil seu domínio, esse princípio torna-se validado, já que é uma possibilidade de treinamento, de prática, para que a competência se realize nas missões seguintes.

Como sequência, passo às considerações finais por mim constatadas ao longo do estudo proposto e da análise dos dados de forma a concluir essa pesquisa, com as implicações e sugestões para pesquisas futuras.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta seção retoma primeiramente os objetivos deste trabalho; em seguida discorro sobre as implicações desse estudo e, para concluir, faço apontamentos sobre as limitações aqui presentes e sugiro pesquisas futuras que possam enriquecer ainda mais as pesquisas sobre os jogos digitais e os princípios de aprendizagem de Gee (2005; 2008a).

5.1 De volta aos objetivos

Para cumprir o primeiro objetivo estabelecido nessa pesquisa, foi elaborada uma análise dos jogos considerados como preferidos pelos respondentes do questionário inicial aplicado a alunos do ensino médio de escolas públicas. Essa análise teve o intuito de verificar se esses jogos atendem aos 5 princípios dos “bons jogos” de Gee (2008a). Todos os três jogos (*GTA*, *Counter Strike* e *Clash of Clans*) atenderam aos princípios, com algumas particularidades.

Todos os jogos selecionados possuem meta estabelecida, mesmo que de forma indireta. Ensinam lições aos jogadores, fazendo-os refletir sobre suas experiências durante e após o jogo. Essa reflexão permite que o jogador utilize esses conhecimentos adquiridos em outros momentos do jogo. Todos os jogos oferecem ao jogador *feedback* imediato de suas ações, por intermédio de imagens e/ou textos, e os recompensam pelos feitos. Porém, em *Counter Strike* e em *GTA San Andreas*, a explicação dos erros é possível somente em fóruns ou comunidades criadas fora do domínio semiótico do jogo. No jogo *Clash of Clans*, por possuir *chat* interno, esse quesito pode ser explorado.

Em todos os três jogos, é possível o treinamento antecipado do jogador. E as experiências adquiridas podem ser realizadas em diversos contextos: em *Counter Strike*, com personagens diferentes (terrorista ou contraterrorista), em *GTA San Andreas*, completando as mais variadas missões, e em *Clash of Clans*, nas batalhas que são, cada uma, executadas de forma única. A discussão com outros jogadores é possível nos três jogos, porém internamente, através do *chat*, somente *Clash of Clans*; em *Counter Strike* e *GTA*, em fóruns *online*.

Durante a análise dos jogos segundo os dezesseis princípios de Gee (2005) observei indícios que alguns desses princípios podem ser associados às oportunidades de aprendizagem por serem mais visíveis. Os três jogos analisados oferecem um domínio semiótico que dá preferência à leitura e a exibição de palavras e imagens, que foi demonstrado como as linguagens semióticas preferidas dos alunos entrevistados. Os jogadores preferem ler a ouvir os jogos quando estão em

língua inglesa. Em *Counter Strike* as ofertas aliadas aos dezesseis princípios e o contato com a língua inglesa são menos observadas que nos jogos *GTA San Andreas* e *Clash of Clans*.

O segundo objetivo visava a identificação de conceitos comuns entre os princípios de aprendizagem de Gee (2005) e da Linguística Aplicada e discursava a possibilidade de apontar e discutir quais os princípios de Gee (2005) mais atraíam os alunos. Foram encontradas associações comuns nas teorias: motivação, aprendizagem situada e aprendizagem colaborativa, com destaque para a motivação. Os princípios foram analisados e discutidos em associação com as respostas dos alunos para sua validação.

Praticamente todos os princípios de aprendizagem de Gee (2005), com a análise dos dados, podem ser considerados motivadores. O primeiro princípio da identidade compromete o jogador com a identidade virtual por ele criada e projeta a realidade real na virtual. A escolha e a possibilidade de criar o personagem pelo jogador é uma atividade muito motivadora. Os alunos respondentes apontam essa conclusão por meio de suas respostas positivas à criação e manipulação de um personagem. Nos jogos analisados, apesar de o avatar gráfico não estar presente no jogo *Counter Strike* e nem em *Clash of Clans*, fica claro que o personagem tem grande importância para que a aprendizagem ocorra, já que é por meio desses que o jogador se compromete com o jogo.

Uma das hipóteses dessa pesquisa era de que a participação em interações jogador com jogador fosse mais comum do que foi possível observar nas respostas. A idade dos jogadores pode ser um constituinte que possa explicar o porquê da não interação com outros jogadores que não sejam de seu círculo de conhecidos. Por isso, o princípio é mais evidente e comum na interação jogador e jogo. Esse princípio responde também ao da aprendizagem situada e da aprendizagem colaborativa. A formação de comunidades de prática é comum entre os jogadores que se conhecem no mundo real e formam comunidades virtuais. Somente um dos respondentes afirmou colaborar com jogadores desconhecidos. Na aprendizagem colaborativa há a colaboração entre jogo e jogador, mas a afirmação de Figueiredo (2006) que a interação mediada por computador pode formar socializações variadas não corresponde às respostas dos informantes. A única socialização é entre os seus pares, e aí a produção linguística (que provavelmente não acontece em língua inglesa) e a aprendizagem podem ser uma realidade.

O princípio da produção e da personalização são percebidos quando as escolhas múltiplas dos jogadores são possíveis. A leitura ou não dos manuais do jogador, instruções e regras do jogo podem modificar as ações do jogador. Esses princípios são motivadores porque possibilitam repensar estratégias, de forma que modifiquem todo andamento do jogo. O não atendimento a um pedido de

socorro, a escolha por um caminho diferente ou decidir atacar ou não uma cidade pode dar rumos diferentes ao jogo. Na aprendizagem situada, esses princípios são norteados pela inserção do jogador no mundo virtual em que suas escolhas podem determinar como o jogo vai continuar.

Outros princípios se mostraram motivadores, como aqueles em que é possível o treinamento sistemático (desafio e consolidação), a possibilidade de recomeçar o jogo diversas vezes (frustração prazerosa) e a possibilidade de o jogador arriscar seu personagem em caminhos desconhecidos (princípio do risco) e a possibilidade de treinamento (desempenho antes da competência). Os respondentes foram unânimes em reconhecer que a prática viabiliza ao jogador, posteriormente, utilizar as experiências adquiridas nas repetições para alcançar mais rápido os objetivos no jogo. A repetição das informações e de textos e imagens nos jogos analisados podem ser considerados como recursos para a aprendizagem, porque o jogador está em contato constante e repetitivo com a língua inglesa. Na aprendizagem situada esses princípios estão contemplados na possibilidade de se aprender fazendo. Portanto as oportunidades de aprendizagem podem ser consideradas quando ao jogador é permitida a repetição das mesmas “fases” ou missões muitas vezes. O princípio da boa ordenação delimita que essas missões e fases devem ser dispostas do nível mais fácil ao mais difícil para o jogador.

Os princípios “*just in time*” e “*on demand*” e o princípio dos significados situados são também associados à motivação porque os jogos oferecem informações aos jogadores à medida que são necessárias e na hora necessária. Os jogos contextualizam a realidade projetada por eles, e oferecem ao jogador uma gama de possibilidades de aprender palavras e frases inseridas na realidade do jogo à medida que são necessárias. O princípio das ferramentas inteligentes e da distribuição do conhecimento, das equipes multifuncionais e transfuncionais transparecem o quanto é importante a interação entre jogo e jogador.

Os resultados deste estudo apresentam evidências de que a interação entre jogador e jogo ocorre com mais frequência e é considerada pelos jogadores aqui entrevistados como mais importante e válida do que a interação jogador e jogador. Isso propicia que estudos posteriores possam conseguir amostras de jovens de outras idades para comprovar a hipótese de que a idade é um fator que contribui para a não interação com jogadores conhecidos apenas no contexto do jogo.

Para finalizar esta seção, espera-se que esse estudo possa contribuir para as discussões no que diz respeito aos princípios de aprendizagem de James Paul Gee (2005), principalmente no que se refere às possíveis associações desses princípios às oportunidades de aprendizagem de inglês.

5.2 Implicações desse estudo

Esse estudo procura desmistificar o conceito que a maioria das escolas ainda defende de que o uso de tecnologias, especialmente os jogos, devem ser apenas como diversão, sem possibilidade de aprendizado. É uma proposta de análise que pode contribuir para que alguns professores que estejam dispostos a experimentar o uso de jogos comerciais em sala de aula. Além disso, esse trabalho elucida a possibilidade do uso desses jogos como ferramentas colaborativas no aprendizado de língua adicional e a possibilidade de análise de outros jogos em consonância com as cinco condições dos “bons jogos” e dos dezesseis princípios de aprendizagem de Gee (2005; 2008a).

5.3 Limitações e sugestões para pesquisas futuras

A primeira limitação desse estudo foi a dificuldade em conseguir voluntários entre todos os alunos do questionário inicial que jogassem os jogos analisados. Além disso, conseguir um espaço em suas agendas foi bastante difícil, por causa da carga horária de estudos que é muito extensa. Outra limitação foi a impossibilidade (por causa de tempo dos alunos, deslocamento e outros percalços) de a entrevista ser feita pessoalmente com os alunos jogadores. A ferramenta WhatsApp Messenger foi a solução para adequar à possibilidade de que esse procedimento se realizasse.

Apesar dos percalços, espero com essa pesquisa ter colaborado:

- a. Que os jogos sejam desestigmatizados e possam, no futuro, realmente ser um recurso utilizado nas escolas;
- b. Que esse estudo possa lançar luz sobre como analisar jogos com propensão para a aprendizagem através dos 16 princípios de Gee (2005);
- c. Que os professores e colegas possam compreender que os jogos digitais podem ser excelentes ferramentas no auxílio à aprendizagem de língua adicional.

Sugiro estudos futuros com amostras maiores e com idades variadas e que seja possível a gravação do protocolo oral dos alunos jogadores, para uma maior visualização de como os jogos podem auxiliar os alunos jogadores a aprender inglês. Além disso, sugiro um levantamento do nível de inglês dos respondentes para que possa ser verificada alguma evolução no aprendizado da língua inglesa antes e depois de jogar os jogos.

6. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ABREU, P. H. B. *Games e educação: potência de aprendizagem em nativos digitais*. 2012. 140 f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Faculdade de Educação, Universidade Federal de Juiz de Fora, Juiz de Fora, 2012.
- ALVES, A. J. O planejamento de pesquisas qualitativas em educação. *Cadernos de Pesquisa*, São Paulo, n. 77, p. 53-61, maio 1991.
- BARSALOU, L. W. Perceptual symbol systems. *Behavioral and Brain Sciences*, Cambridge, v. 22, n. 4, p. 577-660, 1999.
- BEREITER, C.; SCARDAMALIA, M. *Surpassing ourselves: an inquiry into the nature and implications of expertise*. Chicago: Open Court, 1993.
- BEREITER, C., SCARDAMALIA, M. *The psychology of written composition*. Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum. 1987.
- B'FAR, Reza. *Mobile Computing Principles: Designing and Developing Mobile Applications with UML and XML*. Cambridge, MA: Cambridge University Press, 2005.
- DAVIS, Kathryn A. Qualitative and Methods in Applied Linguistics Research. *TESOL Quarterly*, v. 29, n. 3, p. 427-453, 1995.
- BITTENCOURT, C. S. *et al.* Aprendizagem colaborativa mediada por computador. *Revista Renote: Novas Tecnologias na Educação*, Porto Alegre, v. 2, n. 1, mar. 2004.
- BOMFOCO, Marco A, AZEVEDO, Victor de A. Os jogos eletrônicos e suas contribuições para a aprendizagem na visão de J. P. Gee. *Revista Novas Tecnologias na educação*. Porto Alegre, v. 10, n. 3, dez. 2013.
- BÖCK, V. R. *Motivação para aprender motivação para ensinar: reencantando a escola*. Porto Alegre: Cape, 2008.
- BRAGA, J. C. F.; SOUZA, V. V. S. As condições necessárias para a emergência complexa em jogos: um estudo sobre oportunidades de aprendizagem nessas práticas sociais. *ReVEL*, v. 14, n. 27, 2016.

BROWN, H. D. *Teaching by principles: an interactive approach to language pedagogy*. New Jersey: Prentice-Hall, 2007.

BROUGERE, Gilles. *Jogo e Educação*. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.

CARVALHO, J. A. B. A didática da escrita: perspectiva e percursos de investigação. *Revista Sóletras*, p. 36-49, 2002.

CAZDEN, C. Performance before competence: assistance to child discourse in the zone of proximal development. *The Quarterly Newsletter of the Laboratory of Comparative Human Cognition*, San Diego, v. 3, n. 1, p. 5-8, Jan. 1981.

COSTA, Giselda dos Santos. *MOBILE LEARNING: Explorando potencialidades com o uso do celular no ensino - aprendizagem de língua inglesa como língua estrangeira com alunos da escola pública*. Tese de doutorado. Faculdade de Letras. UFPE. 2013.

CROOKES, G.; SCHMIDT, R. W. Motivation: reopening the research agenda. *Language Learning*, v. 41, n. 4, p. 469-512, Dec. 1991.

DENZIN, Norman e LINCOLN, Yvonna S (Eds.). Introdução: a disciplina e a prática da pesquisa qualitativa. In: DENZIN, Norman e LINCOLN, Yvonna. *O planejamento da pesquisa qualitativa: teorias e abordagens*. Tradução de Sandra Regina Netz. Porto Alegre: Artmed, 2006. p. 15-41.

DISESSA, A. A. *Changing minds: computers, learning and literacy*. Cambridge, MA: MIT Press, 2000.

DORNYEI, Z. Motivation in second and foreign language learning. *Language Teaching*, Cambridge, v. 31, p. 117-135, 1998.

ELMAN, J. *Incremental learning, or the importance of starting small*. San Diego: Center for Research in Language, University of California at San Diego, 1991. Technical Report 9101.

FIGUEIREDO, F. J. Q. A aprendizagem colaborativa de línguas: algumas considerações conceituais e terminológicas. In: *A aprendizagem colaborativa de línguas*. UFG, 2006. p. 12-45.

FILSECKER, M.; BUNDGENS-KOSTEN, J. Behaviorism, Constructivism, and Communities of practice: How pedagogic theories help us understand Game-based Language learning. In: REINDERS, H. *Digital games in language learning and teaching: New Language Learning and teaching environments*. Palgrave and Macmillan, NY, 2012. p.50-91.

FREIERMUTH, Mark; JARREL, Douglas. Willingness to communicate: can online chat help? *International Journal of Applied Linguistics*, v. 16, n. 2, 2006.

FREITAS H., JANISSEK- MUNIZ, R. e MOSCAROLA, J. *Dinâmica do processo de coleta e análise de dados via web*. CIBRAPEQ - 1ª Conferência internacional do Brasil de Pesquisa Qualitativa, 24 a 27 de março, Taubaté/SP, 2004a. Colóquio. Anais em CD-ROM.

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

GASS, S. *Input, interaction, and the second language learner*. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates, 1997.

GEE, James Paul. *What Video Games Have to Teach Us about Learning and Literacy*. New York: Macmillan, 2003.

GEE, J. P. Learning by design: good video games as learning machines. *E-Learning and Digital Media*, v. 2, n. 1, 2005.

GEE, J. P. *What video games have to teach us about learning and literacy*. New York: Macmillan, 2007.

GEE, J. *Good video games and good learning*. New York: Peter Lang, 2008a.

GEE, J. Learning and games. In: SALEN, K. (Ed.). *The ecology of games: connecting youth, games, and learning*. Cambridge, MA: The MIT Press, 2008b. p. 21-40.

GEE, J. P. What video games have to teach us about learning and literacy. New York: Palgrave-Macmillan, 2004. Resenha de: COSCARELLI, C. *Hipertextus*, n. 2, jan. 2009.

GEE, J. P. Foreword. In: REINDERS, H. (Ed.). *Digital games in language learning and teaching*. Basingstoke, UK: Palgrave Macmillan, 2012.

GEE, J. P. *The anti-education era: creating smarter students through digital learning*. New York: Palgrave Macmillan, 2013.

GEE, J. P. *Princípio de agência e co-design*. 2014. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=tvgSyBmGFbQ>>. Acesso em: jan. 2017.

GLENBERG, A. M. What is memory for. *Behavioral and Brain Sciences*, Cambridge, v. 20, n. 1, p. 155, 1997.

GODWIN-JONES, Robert. Emerging Technologies. Games in language learning: opportunities and challenges. *Language Learning & Technology*, n. 2, v. 18, p. 9-19, jun. 2014.

GUIORA, A. Z.; BEIT-HALLAHMI, B.; BRANNON, R. C. L.; DULL, C. Y.; SCOVEL, T. The effects of experimentally induced changes in ego states on pronunciation ability in second language: an exploratory study. *Comprehensive psychiatry*, v. 13, p. 421-428, 1972.

GUNTER, G. A. *et al.* Language learning apps or games: an investigation utilizing the RETAIN model. *Revista Brasileira de Linguística Aplicada*, Belo Horizonte, v. 16, n. 2, jun. 2016.

HERCULANO-HOUZEL, S. *O Cérebro em Transformação*. Rio de Janeiro: Objetiva, 2005.

HOLDEN, Christopher L. SYKES, Julie M. *Leveraging Mobile Games for place based Language Learning*. Disponível em: <http://arisgames.org/wp-content/uploads/2011/04/Holden_Sykes_PROOF.pdf>. Acesso em: fev. 2016.

HUDSON, J. M., BRUCKMAN, A. S. The creation of an internet-based community. *Computer Assisted Language Learning*, v. 15, n. 2, p. 109-134, 2002.

HUIZINGA, J. *Homo ludens: O jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva, 2008.

KELLY, G. J. *Inquiry, Activity, and Epistemic Practice*. Inquiry Conference on Developing a Consensus Research Agenda. New Brunswick, NJ, 2005.

KOLODNER, J. Educational implications of analogy: a view from case-based reasoning. *American Psychologist*, v. 52, p. 57-66, 1997.

LARSEN-FREEMAN, D.; LONG, M. *An introduction to second language acquisition research*. New York: Longman, 1994.

LAVE, J.; WENGER, E. *Situated learning: legitimate peripheral participation*. Cambridge, MA: Cambridge University Press, 1991.

LÉVY, P. *Cibercultura*. São Paulo: Editora 34, 1999.

MENEZES, Janaína. *Jogos sociais digitais como ambiente de aprendizagem de língua inglesa*. Dissertação (Universidade do Vale do Rio dos Sinos). Faculdade de Educação. 2013.

MICHAEL David; CHEN Sande. *Serious games: Games that Educate, Train and Inform*. Boston: Thompson Course of Technology PTR, 2015.

MICHELON, D. A motivação na aprendizagem de língua inglesa. *Revista Língua & Literatura*, v. 5, n. 8-9, 2003.

MORAIS, D. C. S.; ALENCAR, A. D. P. C.; SOUZA, R. Jogo baseado em *m-learning* e aprendizado tangencial para auxílio ao ensino de Teoria da Computação. *Anais do XXII SBIE – XVII WIE*, Aracaju, p. 554-557, nov. 2011.

MURTA, C. R.; VALADARES, M. G. Princípios de aprendizagem de jogos eletrônicos: gameficando a aula de línguas. *Horizontes de Linguística Aplicada*, v. 12, n. 1, 2013.

OS SIMPSONS. Marge na internet. 2007. Disponível em: <<http://animesonlinetk.xpg.uol.com.br/128307>>. Acesso em: jan. 2017.

PERINE, C. M. Saberes em construção: videogames e motivação na aprendizagem de língua estrangeira. *Domínios de Lingu@gem: Revista Eletrônica de Linguística*, v. 6, n. 2, 2012.

PIAGET. *A formação do símbolo na criança*. Rio de Janeiro: Zahar, 1975.

REINDERS, Hayo. *Digital Games in Language, Learning and Teaching*. Basingstoke, UK: Palgrave Macmillan, 2015.

RENDERS Hayo, WATTANA Sorada. Can I say something? The effects of digital game on willingness to communicate. *Language Learning & Technology*, n. 2, v. 18, p. 101-123, jun. 2014.

RIVERS, W. M. *Interactive language learning*. New York. Cambridge University Press, 1996.

SANTOS, Vinícius Rodrigues Figueredo. *Os jogos MMORPG como auxiliares no processo de aprendizagem de língua inglesa*. 2011. 121 f. Dissertação (Mestrado em Linguística Aplicada) – Faculdade de Letras, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2011.

SCARDAMALIA, M.; BEREITER, C. The development of evaluative, diagnostic and remedial capabilities in children's composing. In: MARTLEW, M. (Ed.). *The psychology of written language: developmental and educational perspectives*. Chichester: John Wiley & Sons, 1983. p. 67-95.

SHAFFER, D. W. Pedagogical praxis: the professions as models for post-industrial education. *Teachers College Record*, v. 106, n. 7, p. 1401-1421, 2004.

SHAFFER, D. W; SQUIRE, K. D; HALVERSON, R; GEE, J. P. (2005). Video Games and the Future of Learning. *Phi Delta Kappan*, 87 (2), p. 104-111. Disponível em: <http://epistemicgames.org/cv/papers/videogamesfuturelearning_pdk_2005.pdf>. Acesso em: jun. 2016.

SOARES, W. C. S. *A aprendizagem de inglês mediada por jogos eletrônicos do tipo MMORPG*. 2013. 105 f. Dissertação (Mestrado em Linguística Aplicada) – Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes, Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2013.

SOARES, W.C.S., WEISSHEIMER, J. Hibridizando o ensino de inglês como língua adicional na UFRN: uma experiência com jogos eletrônicos do tipo MMORPG. *(Con)textos Linguísticos*, v. 7, n. 8.1. p. 357-373, 2013.

VYGOTSKY, Lev. *Pensamento e linguagem*. São Paulo: Martins Fontes, 1984.

WENGER, E. *Communities of practice: learning, meaning, and identity*. New York: Cambridge University Press, 1998.

WENGER, E. Communities of practice and social learning systems. *Organization*, v. 7, n. 2, p. 225-246, 2000.

WENGER, E.; SNYDER, W. Communities of practice: the organizational frontier. *Harvard Business Review*, v. 18, n. 1, p. 139-146, 2000.

WILLIAMS, M. BURDEN, R. *Psychology for language teachers*. Cambridge: Cambridge University Press, 1997.

WONG, Lung-Hsiang; MILRAD Marcelo; SPECHT, Marcus. *Seamless Learning in the Age of Mobile Connectivity*. London: Springer, 2015.

ZACHARIAS, N. T. *Qualitative research methods for second language education: a coursebook*. Newcastle: Cambridge Scholars Publishing, 2012.

ZENG, Dongping; NEWGARDEN; Kristi; YOUNG, Michael F. Multimodal analysis of language learning in World of Warcraft play: Linguaging as Values-realizing. *ReCALL*, v. 24, n. 3, set. 2012.

ANEXO A

OS 36 PRINCÍPIOS DE JAMES PAUL GEE

1 - Active, Critical Learning Principle

O pensamento ativo e crítico deve ser estimulado em todos os aspectos do ambiente de aprendizagem. O aprendiz deve saber entender e produzir significados junto ao domínio semiótico e produzir reflexões sobre o mesmo.

2 -Design Principle

Deve-se aprender sobre os bons princípios de *game design* e procurar usá-lo para se obter uma excelente experiência de aprendizagem.

3 - Semiotic Principle

É fundamental no processo de aprendizagem que se estimule o processo de se experimentar o domínio semiótico e suas interações.

4 - Semiotic Domains Principle

Para se aprender deve-se interagir em algum nível com o grupo de afinidade do domínio semiótico.

5 - Metalevel Thinking about Semiotic Domains Principle

O aprendizado envolve o pensamento ativo e crítico sobre o domínio semiótico estudado, suas relações internas e suas relações com outros domínios semióticos. Assim, deve-se aprender esse domínio semiótico para uso desse aprendizado em outras situações.

6 - “Psychosocial Moratorium” Principle

Devido o jogo ser uma simulação da realidade os jogadores/estudantes estão limitados ao modelo proposto.

7 - Committed Learning Principle

Os aprendizes dedicam tempo e esforço na construção de personalidades e mundos virtuais próprios.

8 - Identity Principle

O aprendizado envolve a criação de identidades virtuais e sua manipulação. O aluno deve ser capaz de participar do desenvolvimento da sua identidade.

9 - Self-Knowledge Principle

Além do conhecimento do domínio semiótico o aprendiz deve ser estimulado a se auto conhecer.

10 - Amplification of Input Principle

Com um pequeno impulso, os aprendizes dão grandes saltos.

11 - Achievement Principle

Recompensas devem ser dadas a cada avanço do aprendiz de acordo com o seu nível.

12 - Practice Principle

Deve-se obter jogos desafiadores e não chatos para atrair a atenção dos alunos.

13 - Ongoing Learning Principle

Não há distinção entre mestre e aprendiz, uma vez que o aprendizado é desafiador e construído a cada novo ciclo.

14. “Regime of Competence” Principle

O aluno é desafiado a cada momento a se adaptar a novas condições por estar na borda exterior do aprendizado.

15 - Probing Principle

A aprendizagem se dá por experimentação. O aluno armazena na memória experiências anteriores que o ajudam a criar simulações para testar hipóteses para resolver problemas.

16 - Multiple Routes Principle

Os alunos podem experimentar o processo de aprendizagem de diversas formas.

17 - Situated Meaning Principle

Os significados dos sinais são situados em experiências incorporadas e são contextualizados.

18 – Text principle

Textos não são entendidos puramente via verbal (ex.: somente em termos de definições de palavras em um texto e suas relações internas), mas são entendidos em termos de experiências incorporadas. Aprendizes vão e vêm entre textos e experiências incorporadas. O entendimento puramente verbal (ler textos em separado da ação incorporada) somente ocorre quando os aprendizes tiverem experiências incorporadas suficientes no domínio e amplas experiências com textos similares.

19 - Intertextual Principle

O aprendiz entende os textos como uma família ("gênero") de textos relacionados e compreende qualquer tipo de texto em relação a outros membros da família, mas só depois de ter alcançado os entendimentos incorporados de alguns textos. Entender um grupo de textos, como uma família (gênero) de textos é uma grande parte daquilo que ajuda o aluno fazer o sentido de tais textos.

20 - Multimodal Principle

Significado e conhecimentos são construídos por meio de diversas modalidades (imagens, textos, símbolos, interações, design abstrato, som, etc), e não apenas palavras.

21 - “Material Intelligence” Principle

O aprendiz armazena conhecimento, resolução de problemas e o pensamento em objetos e no ambiente o que os permite se esforçar em outras coisas que combinadas com as primeiras potencializarão as ações dos aprendizes.

22 - Intuitive Knowledge Principle

Conhecimento tácito ou intuitivo, construído em experiências e práticas repetitivas, geralmente em associação com um grupo de afinidade, conta muito e é honrado. Não apenas o conhecimento verbal e consciente é recompensado.

23 - Subset Principle

Aprender mesmo em seu início ocorre em um subconjunto (simplificado) do domínio real.

24 - Incremental Principle

As situações de aprendizagem ocorrem desde as fases iniciais e são usadas para criar generalizações que auxiliam a enfrentar casos mais complexos no futuro.

25 - Concentrated Sample Principle

Uma amostra grande de sinais e ações fundamentais é dada no início de modo que o aluno as pratique bem e as aprendem bem para auxiliá-lo posteriormente.

26 - 26. Bottom-up Basic Skills Principle

As habilidades básicas não são aprendidas de forma isolada ou fora de contexto. Elas são aprendidas numa abordagem da base para o topo.

27 -Explicit Information On-Demand and Just-in-Time Principle

O aluno recebe a informação no ponto onde ela pode ser melhor entendida e usada na prática.

28 - Discovery Principle

Proporciona a descoberta do aluno pela experimentação das coisas de modo bem pensado.

29 - Transfer Principle

Os alunos recebem uma grande oportunidade para praticar e apoio para transferir o que aprenderam.

30 - Cultural Models about the World Principle

A aprendizagem é configurada de tal forma que os alunos pensem de forma consciente e reflexiva sobre alguns de seus modelos culturais em relação ao mundo, sem denegrir as suas identidades, habilidades, ou afiliações sociais e justapô-los para novos modelos que podem entrar em conflito com outros relacionados.

31 - Cultural Models about Learning Principle

A aprendizagem é configurada de tal forma que os alunos pensem de forma consciente e reflexiva sobre seus modelos culturais de aprendizagem e de si próprios como aprendizes, sem denegrir as suas

identidades, habilidades, ou afiliações sociais e justapô-los para novos modelos de aprendizagem e de si mesmos como alunos.

32 - Cultural Models about Semiotic Domains Principle

A aprendizagem é configurada de tal forma que os alunos pensem de forma consciente e reflexiva sobre os seus modelos culturais sobre um determinado domínio semiótico que estão aprendendo, sem denegrir as suas identidades, habilidades, ou afiliações sociais e justapô-los para novos modelos sobre este domínio.

33 - Distributed Principle

Significado / conhecimento é distribuído entre o aluno, objetos, ferramentas, símbolos, tecnologias e meio ambiente.

34 - Dispersed Principle

Significado / conhecimento está disperso, no sentido de que o aluno compartilha com os outros fora do domínio / jogo, alguns dos quais o aluno pode raramente ou nunca vê face a face.

35 - Affinity Group Principle

Os alunos constituem um "grupo de afinidade", isto é, um grupo que está ligado principalmente através de esforços compartilhados, objetivos e práticas.

36 - Insider Principle

O aluno é um "informante", "professor" e "produtor" (e não apenas um "consumidor") capaz de personalizar a experiência de aprendizagem e domínio / jogo desde o início e ao longo da experiência.

Fonte:

<http://joubert.pbworks.com/w/page/66885783/36%20princ%C3%Adpios%20enunciados%20por%20James%20Paul%20Gee>.

ANEXO B

QUESTIONÁRIO INICIAL

1 – Você costuma jogar jogos eletrônicos?

2 - Se você respondeu sim à pergunta anterior, que tipo de plataforma você utiliza para jogar?

3 - Qual equipamento você prefere e por que?

4 - Quais são os seus jogos favoritos?

5 - O que te atrai nesses jogos?

6 - Em qual plataforma você os joga?

7 - Você joga em português ou inglês?

8 - Quais jogos você prefere jogar? Cite pelo menos dois.

9 - Se você joga em inglês, liste seus jogos favoritos nesse idioma.

10 - Você tem wi-fi em sua residência?

11 - Você usa jogos via pacote de dados de smartphone (3G, 4G)?

12 - Algum dos jogos que você geralmente usa é off-line? Quais?

13 - Em caso de resposta afirmativa da questão 12, onde você baixa esses jogos (em casa, na escola etc.)?

14 - Em caso de resposta afirmativa da questão 12, onde e quando você mais joga os jogos baixados?

15 – Com que frequência você joga?

16 - Você usa algum jogo educacional?

17 - Caso use jogos educacionais, cite exemplos.

18 - Você já aprendeu alguma coisa com jogos, algo que vai além da diversão? Caso afirmativo, conte o que você aprendeu e como isso aconteceu no jogo.

19 - Você usa smartphones ou tablets para baixar outros aplicativos? Caso afirmativo, que tipo de aplicativos?

APÊNDICE A

Perguntas para a entrevista

- 1 - Você lê as instruções dos jogos?
- 2 - Se sim, você tem dificuldade em ler as instruções?
- 3 - O jogo possui algum elemento linguístico (textos, imagens, comandos) que faz com que você permaneça no jogo?
- 4 - Você prefere ler ou ouvir as instruções e dicas do jogo?
- 5 - Você gosta quando o jogo traz notificações, como o que fazer, e frases motivacionais?
- 6 - Quando você escolhe um personagem você faz a leitura da biografia?
- 7 - Você se interessa em ler o perfil dos outros jogadores que te atacam?
- 8 - Os perfis dos personagens influenciam na sua escolha quando você joga online?
- 9 - Você se interessa em ler sobre as comunidades dos jogadores (como fóruns) dos jogos?
- 10 - As soluções que outros jogadores sugerem nos jogos são viáveis?
- 11 - Você lê os nomes das armas disponíveis e suas descrições?
- 12 - Você interage nos chats do jogo?
- 13 - Você costuma usar o vocabulário do contexto do jogo?
- 14 - Você consegue se comunicar com as palavras que não tem a ver com o contexto do jogo?
- 15 - Você pede dicas e pistas sobre o jogo e a eles? Você quem escolhe pedir essas dicas, ou a comunidade do jogo já o faz?
- 16 - Você usa as pistas para vencer os jogos?
- 17 - A repetição de jogar várias vezes com a introdução do jogo sendo explicada fica mais fácil jogar o jogo à medida que se repete essa ação?
- 18 - Você considera que o jogo demonstra as palavras e frases na hora em que são necessárias? Isso tem importância?

19 - Os jogos possuem palavras e textos que contextualizam o mundo do jogo? Estão claros o suficiente?

20 - Algum texto ou ação provoca o feedback do jogo? O jogo oferece recompensas e elas são descritas no jogo de forma textual, imagética ou por áudio? Isso faz com que você continue jogando? Porque?

21 - Você lê as regras do jogo ou o manual do jogador? Elas são iguais em todos os jogos? Essas regras permitem que você perceba o que ações funcionam e o que não funcionam no jogo?

22 - As regras, instruções, e interações com dicas e pistas que você lê, fazem com que repense estratégias, ações e objetivos dentro do jogo?

23 - Você procura saber através da leitura de textos e imagens dentro do jogo sobre as habilidades específicas de seu personagem?

24 - Você considera que ler sobre os outros integrantes da equipe em que você participa em um jogo pode melhorar o desempenho de todos no jogo?

25 - Você compreende bem as instruções, regras, imagens, e as conversas nos chats e fóruns sobre o jogo? A capacidade de entender essas interações entre o jogador e a máquina e entre o jogador e outros jogadores pode facilitar alcançar os objetivos nos jogos?

APÊNDICE B

Entrevistas

Respondente 1

Pesquisador: Quando vc vai jogar um jogo qualquer você lê as instruções desses jogos? E você tem dificuldade em lê-las quando estão em inglês?

Respondente: Sim, pois eu acho necessário saber todas as informações e detalhes do jogo, de modo que eu consiga jogar tendo menos de dificuldade possível em relação aos detalhes do jogo. Tenho uma dificuldade razoável quando as informações estão em inglês, mas estou evoluindo em relação a vocabulário.

Pesquisador: Os jogos possuem algum elemento linguístico como textos, imagens ou comandos que fazem com que você não desista de jogar?

Respondente: Sim, quando eu estou jogando um jogo me interesso por ele pelo motivo de ter gostado do gráfico e do conteúdo em si, por ele ser completo, fazendo um sentido ao decorrer do jogo.

Pesquisador: Você prefere ler ou ouvir as instruções e dicas do jogo?

Respondente: Prefiro ler, pois eu assimilo mais dessa forma, pelo motivo também que gosto de ler.

Pesquisador: Você gosta quando o jogo interage com você, através de notificações e frases motivacionais?

Respondente: Sim, pois dessa forma eu me interesso mais pelo jogo, principalmente jogos que apresentam frases motivacionais.

Pesquisador: Quando você escolhe um personagem você faz a leitura de sua biografia (características e habilidades)?

Respondente: Sim, antes mesmo de escolher eu procuro saber as características e habilidades de cada personagem, e assim saber com qual eu mais identifico.

Pesquisador: E os perfis dos outros jogadores que te atacam você costuma ler informações sobre eles?

Respondente: Sim, para saber qual pode ser o ponto fraco dele de modo que eu ache a melhor maneira pra eu vencê-lo.

Pesquisador: E vc se interessa em participar e ler as informações presentes nos fóruns dos jogos?

Respondente: Às vezes, não costumo entrar em fóruns de jogos, somente de vez em quando.

Pesquisador: E dos chats vc participa?

Respondente: Chats eu participo, para interagir com as pessoas que também jogam.

Pesquisador: Mesmo que vc não interaja com os outros jogadores, é comum que ofereçam ajuda, como dicas e pistas sobre o jogo? Ou vc procura sozinho?

Respondente: Eu procuro algumas dicas com jogadores, como também procuro sozinho.

Pesquisador: Vc costuma usar o vocabulário do jogo no contexto do jogo?

Respondente: Sim, pois eu consigo entender mais dessa forma, usando essa forma eu consigo entender o jogo e suas partes de um modo amplo.

Pesquisador: E consegue se comunicar com as palavras que não tem a ver com o contexto do jogo tbm? (Na língua inglesa)

Respondente: Às vezes, depende da maneira que está se desenvolvendo a conversa.

Pesquisador: Você usa as pistas e dicas que e encontra para mudar suas estratégias ao jogar?

Respondente: Sim, pois dependendo das pistas e dicas que o jogo oferece eu tenho uma nova interpretação de como eu devo desenvolver minhas estratégias e quais eu devo escolher

Pesquisador: E vc considera que a repetição de jogar várias vezes fica mais fácil a medida que se repete essa ação?

Respondente: Sim, pois com a repetição eu consigo conhecer mais as etapas do jogo.

Pesquisador: E vc considera que os jogos demonstram palavras e frases na hora em que são necessárias? Isso tem importância na sua opinião?

Respondente: Sim, pois essas informações fazem que você pense melhor na hora de tomar um rumo no jogo.

Pesquisador: Algum texto ou ação provoca o feedback (que pode ser recompensa, ou algum alerta de que está errado) nos jogos? O jogo oferece recompensas e elas são descritas na forma textual, através de imagens ou por áudio? Isso faz com que vc continue jogando? Porque?

Respondente: Sim, pois dependendo da informação que eu recebo do jogo eu penso melhor no que devo fazer. Essas informações de recompensas que eu ganho quando estou jogando me motivam, pelo motivo que eu estou conquistando algumas etapas do jogo.

Pesquisador: Você costuma ler as regras dos jogos e o manual do jogador? Elas são iguais em todos os jogos? Essas regras permitem que vc perceba que ações funcionam e quais não funcionam nos jogos?

Respondente: Sempre leio, não elas se diferem em alguns pontos quando são jogos diferentes. Sim, pois quando eu leio o manual eu consigo ter em mente o que dá ou não dá certo no jogo.

Pesquisador: E essas regras fazem com que vc repense estratégias no jogo?

Respondente: Sim, pois com as regras em mente consigo fazer minhas estratégias.

Pesquisador: Você procura saber através da leitura de textos e imagens dentro do jogo sobre as habilidades específicas de seu personagem?

Respondente: Sim, quando eu escolho meu personagem, eu verifico todas as suas características e habilidades

Pesquisador: E vc considera que ler sobre os outros integrantes da equipe que vc participa em um jogo em grupo pode melhorar o desempenho de todos no jogo?

Respondente: Sim, pois eu tendo conhecimento dos outros integrantes do grupo eu consigo ter um melhor desempenho ao lado deles.

Pesquisador: Você consegue compreender bem as regras, imagens, e as conversas nos chats e fóruns sobre o jogo? A facilidade de compreensão desses recursos nos jogos pode facilitar a alcançar os objetivos dos jogos?

Respondente: Consigo compreender, sim, pois eu tendo essa facilidade consigo alcançar os objetivos do jogo com êxito

Pesquisador: Te agradeço muito pela participação e como última pergunta, vc considera que os jogos auxiliam no aprendizado da língua inglesa?

Respondente: Sim, pois os jogos conquistam muitas pessoas principalmente a juventude, e tendo isso, as pessoas tentam entender cada vez mais a língua inglesa por meio de partes do jogo e assim, a pessoa acaba obtendo muito conhecimento referente a língua inglesa.

Respondente 2

Pesquisador: Quando vc vai jogar um jogo qualquer vc lê as instruções desses jogos? E vc tem dificuldade em lê-las quando estão em inglês?

Respondente: Quando encontro dificuldades sim, porém encontro dificuldades quando estão em inglês

Pesquisador: Os jogos possuem algum elemento linguístico como textos, imagens ou comandos que fazem com que você não desista de jogar?

Respondente: Possuem sim, principalmente imagens

Pesquisador: Você prefere ler ou ouvir as instruções e dicas do jogo?

Respondente: Ouvir

Pesquisador: Quando você escolhe um personagem você faz a leitura de sua biografia (características e habilidades)?

Respondente: Sim

Pesquisador: E os perfis dos outros jogadores que te atacam você costuma ler informações sobre eles?

Respondente: Não muito

Pesquisador: E vc se interessa em participar e ler as informações presentes nos fóruns dos jogos?

Respondente: Pra ser sincera nunca parei para ler

Pesquisador: E dos chats online vc participa?

Respondente: Às vezes sim

Pesquisador: Mesmo que vc não interaja com os outros jogadores, é comum que ofereçam ajuda, como dicas e pistas sobre o jogo? Ou vc procura sozinho?

Respondente: Quando é alguém que já conheço sim, caso contrário não é comum

Pesquisador: Vc costuma ler as descrições das armas ou outros artefatos disponíveis nos jogos?

Respondente: Não muito

Pesquisador: Vc costuma usar o vocabulário do jogo no contexto do jogo?

Respondente: Sim

Pesquisador: E consegue se comunicar com as palavras que não tem a ver com o contexto do jogo tbm? (Na língua inglesa)

Respondente: Mais ou menos

Pesquisador: Mais pra mais ou pra menos? Kkkk

Respondente: Pra menos kkkk

Pesquisador: Você usa as pistas e dicas que e encontra para mudar suas estratégias ao jogar?

Respondente: Sim, são importantes

Pesquisador: E vc considera que a repetição de jogar varias vezes fica mais fácil a medida que se repete essa ação?

Respondente: Fica sim

Pesquisador: E vc considera que os jogos demonstram palavras e frases na hora em que são necessárias? Isso tem importância na sua opinião?

Respondente: Sim e sim kk

Pesquisador: Porque?

Respondente: Porque na maioria das vezes são dicas durante os jogos, é isso ajuda na hora

Pesquisador: Algum texto ou ação provoca o feedback (que pode ser recompensa, ou algum alerta de que está errado) nos jogos? O jogo oferece recompensas e elas são descritas na forma textual, através de imagens ou por áudio? Isso faz com que vc continue jogando? Porque?

Respondente: Sim, porque provoca mais vontade de continuar é de sempre conseguir mais

Pesquisador: Você costuma ler as regras dos jogos e o manual do jogador? Elas são iguais em todos os jogos? Essas regras permitem que vc perceba que ações funcionam e quais não funcionam nos jogos?

Respondente: Não costumo ler, isso é relativo se ajudam ou não

Respondente: Varia muito

Pesquisador: Porque varia? Pode explicar melhor?

Pesquisador: E essas regras fazem com que vc repense estratégias no jogo?

Respondente: Cada manual possui um modelo, então alguns ajudam e outros não

Pesquisador: Você procura saber através da leitura de textos e imagens dentro do jogo sobre as habilidades específicas de seu personagem?

Respondente: Na maioria das vezes descubro enquanto pratico o mesmo

Pesquisador: E vc considera que ler sobre os outros integrantes da equipe que vc participa em um jogo em grupo pode melhorar o desempenho de todos no jogo?

Respondente: Pode sim

Pesquisador: Você consegue compreender bem as regras, imagens, e as conversas nos chats e fóruns sobre o jogo? A facilidade de compreensão desses recursos nos jogos pode facilitar a alcançar os objetivos dos jogos?

Respondente: Sim, e eu acredito que sim

Pesquisador: Te agradeço muito pela participação e como última pergunta, você considera que os jogos auxiliam no aprendizado da língua inglesa?

Respondente: Auxiliam sim.

Respondente 3

Pesquisador: Quando vc vai jogar um jogo qualquer vc lê as instruções desses jogos? E vc tem dificuldade em lê-las quando estão em inglês?

Respondente: De fato, eu tento sempre ler, e sim, tenho dificuldades quando está em inglês, então procuro sempre achar as palavras chaves, para que possa entender ao menos um pouco do objetivo

Pesquisador: Entende pelo contexto

Respondente: Sim

Pesquisador: Os jogos possuem algum elemento linguístico como textos, imagens ou comandos que fazem com que você não desista de jogar?

Respondente: Penso eu que não. Quando eu continuo um jogo, é porque a história dele está me interessando, e fazendo com que eu queira saber o que vai acontecer depois, mas isso não vem de nada linguístico.

Pesquisador: Você prefere ler ou ouvir as instruções e dicas do jogo?

Respondente: Ler

Respondente: Fixa mais na minha cabeça se eu ler

Pesquisador: Você gosta quando o jogo interage com você, através de notificações e frases motivacionais?

Respondente: Sim, isso nos faz entrar

Respondente: Dá uma melhor sensação ao jogar

Pesquisador: Quando você escolhe um personagem você faz a leitura de sua biografia (características e habilidades)?

Respondente: Depende do jogo. Muitas vezes eu só vou pela aparência mesmo, mas de vez em quando eu leio informações sobre o mesmo

Pesquisador: E os perfis dos outros jogadores que te atacam você costuma ler informações sobre eles?

Respondente: Sim, deles eu já procuro sempre ler

Respondente: Ajuda mais para saber como devo atacar

Pesquisador: E vc se interessa em participar e ler as informações presentes nos fóruns dos jogos?

Respondente: Quando se trata de eventos, sim

Pesquisador: E nos chats vc costuma interagir?

Respondente: Não muito

Respondente: Quase nunca pra falar a verdade

Respondente: Acho que perde a concentração

Pesquisador: Mesmo que vc não interaja com os outros jogadores, é comum que ofereçam ajuda, como dicas e pistas sobre o jogo? Ou vc procura sozinho?

Respondente: Na verdade quando eu preciso de ajuda, eu pergunto pra alguém, ou senão eu vou na internet e vejo

Pesquisador: Vc costuma usar o vocabulário do jogo no contexto do jogo?

Respondente: Costumo sim

Pesquisador: E consegue se comunicar com as palavras que não tem a ver com o contexto do jogo também? (na língua inglesa)

Respondente: O básico do inglês sim

Respondente: Algumas coisas eu tenho certa dificuldade ainda

Pesquisador: Você usa as pistas e dicas que encontra para mudar suas estratégias ao jogar?

Respondente: Sim, sempre

Respondente: Inclusive tenho o costume de anotar as informações que acho

Pesquisador: E vc considera que a repetição de jogar várias vezes fica mais fácil a medida que se repete essa ação?

Respondente: Sim, pois você acaba aprendendo o que se deve fazer em tal ponto do jogo

Pesquisador: E vc considera que os jogos demonstram palavras e frases na hora em que são necessárias? Isso tem importância na sua opinião?

Respondente: Não

Respondente: Muitas das vezes que precisamos da ajuda do jogo, não ocorre nada, o que nos obriga a sair dele para procurar informações na internet

Pesquisador: Algum texto ou ação provoca o feedback (que pode ser recompensa, ou algum alerta de que está errado) nos jogos? O jogo oferece recompensas e elas são descritas na forma textual, através de imagens ou por áudio? Isso faz com que vc continue jogando? Porque?

Respondente: Sim, pois ao você conquistar um certo prêmio, você irá querer mais outros, e assim surge o objetivo de zerar o jogo

Pesquisador: Você costuma ler as regras dos jogos e o manual do jogador? Elas são iguais em todos os jogos? Essas regras permitem que vc perceba que ações funcionam e quais não funcionam nos jogos?

Respondente: Não costumo ler. Aos poucos eu vou conhecendo cada uma

Pesquisador: E essas regras fazem com que vc repense estratégias no jogo?

Respondente: Sim, pois quando você que não posso fazer tal coisa, imediatamente mudo meu plano

Pesquisador: Você procura saber através da leitura de textos e imagens dentro do jogo sobre as habilidades específicas de seu personagem?

Respondente: Dentro do jogo sim, eu procuro me informar ao máximo sobre o que meu personagem é capaz

Pesquisador: E vc considera que ler sobre os outros integrantes da equipe que vc participa em um jogo em grupo pode melhorar o desempenho de todos no jogo?

Respondente: Também. É sempre bom saber as habilidades de quem joga com você

Pesquisador: Você consegue compreender bem as regras, imagens, e as conversas nos chats e fóruns sobre o jogo? A facilidade de compreensão desses recursos nos jogos pode facilitar a alcançar os objetivos dos jogos?

Respondente: Sim, consigo entender bem, e isso também facilita a compreensão dos jogos

Pesquisador: Te agradeço muito pela participação e como última pergunta, vc considera que os jogos auxiliam no aprendizado da língua inglesa?

Respondente: Auxiliam bastante, pois muitas coisas que aprendi foram através deles

Respondente 4

Pesquisador: Quando vc vai jogar um jogo qualquer vc lê as instruções desses jogos? E vc tem dificuldade em lê-las quando estão em inglês?

Respondente: Eu costumo procurar ajuda nas instruções somente quando me deparo com alguma dificuldade durante o jogo. Geralmente não as leio antes de jogar. Em alguns jogos não leio em momento algum. Encontro poucas dificuldades em lê-las em inglês, não vejo muitos problemas

Pesquisador: Os jogos possuem algum elemento linguístico como textos, imagens ou comandos que fazem com que você não desista de jogar?

Respondente: Sim, principalmente as imagens e comandos

Pesquisador: Você prefere ler ou ouvir as instruções e dicas do jogo?

Respondente: Quando em inglês, que no caso são a maioria, prefiro lê-las

Pesquisador: Você gosta quando o jogo interage com você, através de notificações e frases motivacionais?

Respondente: Sim

Pesquisador: Quando você escolhe um personagem você faz a leitura de sua biografia (características e habilidades)?

Respondente: Sim. É importante pro desenvolvimento das ações durante o jogo

Pesquisador: E os perfis dos outros jogadores que te atacam você costuma ler informações sobre eles?

Respondente: Isso é muito relativo ao jogo. Mas sempre busco algumas informações

Pesquisador: E vc se interessa em participar e ler as informações presentes nos fóruns dos jogos?

Respondente: Sim, sempre participo dos fóruns

Pesquisador: E dos chats online vc também participa?

Respondente: Não muito, quase nunca

Pesquisador: Mesmo que vc não interaja com os outros jogadores, é comum que ofereçam ajuda, como dicas e pistas sobre o jogo? Ou vc procura sozinho?

Respondente: Procuo sozinho

Pesquisador: Vc costuma ler as descrições das armas ou outros artefatos disponíveis nos jogos?

Respondente: As que mais considero mais importante

Pesquisador: Vc costuma usar o vocabulário do jogo no contexto do jogo?

Respondente: Sim, sempre

Pesquisador: E consegue se comunicar com as palavras que não tem a ver com o contexto do jogo também? (na língua inglesa)

Respondente: Com algumas palavras sim

Pesquisador: Você usa as pistas e dicas que encontra para mudar suas estratégias ao jogar?

Respondente: Sim

Pesquisador: E vc considera que a repetição de jogar varias vezes fica mais fácil a medida que se repete essa ação?

Respondente: Sim

Pesquisador: E vc considera que os jogos demonstram palavras e frases na hora em que são necessárias? Isso tem importância na sua opinião?

Respondente: Sim. Às vezes por não conhecermos o jogo, principalmente o seu cenário, as dicas por meio de frases ou até mesmo som, são importantes para nos auxiliar

Pesquisador: Algum texto ou ação provoca o feedback (que pode ser recompensa, ou algum alerta de que está errado) nos jogos? O jogo oferece recompensas e elas são descritas na forma textual, através de imagens ou por áudio? Isso faz com que vc continue jogando? Porque?

Respondente: Sim. Alguns textos alertam sobre o que pode acontecer. Em alguns casos se ganha recompensas, descritas na maioria das vezes em textos. Influência um pouco a continuidade do jogo, mas não vejo como fator de suma importância. Por tratar-se de recompensas secundárias, elas não impedem que eu possa concluir o jogo, somente facilitam isso, e em alguns casos podem facilitar tanto que faz com que o jogo perca uma pouco sua emoção

Pesquisador: Você costuma ler as regras dos jogos e o manual do jogador? Elas são iguais em todos os jogos? Essas regras permitem que vc perceba que ações funcionam e quais não funcionam nos jogos?

Respondente: Busco lê-las somente quando necessário. Percebo que variam de um jogo para o outro. Elas contribuem sim para saber as ações permitidas no jogo

Pesquisador: E essas regras fazem com que vc repense estratégias no jogo?

Respondente: Sim, na maioria das vezes

Pesquisador: Você procura saber através da leitura de textos e imagens dentro do jogo sobre as habilidades específicas de seu personagem?

Respondente: Sim

Pesquisador: E vc considera que ler sobre os outros integrantes da equipe que vc participa em um jogo em grupo pode melhorar o desempenho de todos no jogo?

Respondente: Sim

Pesquisador: Você consegue compreender bem as regras, imagens, e as conversas nos chats e fóruns sobre o jogo? A facilidade de compreensão desses recursos nos jogos pode facilitar a alcançar os objetivos dos jogos?

Respondente: Compreendo bem. Elas ajudam sim

Pesquisador: Te agradeço muito pela participação e como última pergunta, você considera que os jogos auxiliam no aprendizado da língua inglesa?

Respondente: Ajudam sim, e muito. Com eles aprendi muito

Respondente 5

Pesquisador: Quando vc vai jogar um jogo qualquer vc lê as instruções desses jogos? E vc tem dificuldade em lê-las quando estão em inglês?

Respondente: Quando eu estou iniciando um jogo que eu nunca joguei eu tenho o costume de olhar como funciona os comandos dele (no caso de jogos de consoles). Já se for um jogo de computador ou de celular eu só faço o tutorial inicial.

Pesquisador: Os jogos possuem algum elemento linguístico como textos, imagens ou comandos que fazem com que você não desista de jogar?

Respondente: Sim, os jogos em geral quando vc começa do zero eles mostram na tela loading os principais comandos que serão necessários.

Pesquisador: Você prefere ler ou ouvir as instruções e dicas do jogo?

Respondente: Quando o jogo é dublado eu prefiro ouvir. Mas quando ele está em inglês eu leio e escuto as instruções do jogo.

Pesquisador: Você gosta quando o jogo interage com você, através de notificações e frases motivacionais?

Respondente: Não, eu não tenho muito interesse que tenha alguma interação com o jogador

Pesquisador: Quando você escolhe um personagem você faz a leitura de sua biografia (características e habilidades)?

Respondente: Sim, eu alguns jogos eu tenho o costume de ler a biografia do personagem.

Pesquisador: E os perfis dos outros jogadores que te atacam você costuma ler informações sobre eles?

Respondente: Depende, se eu morrer muito para o mesmo jogador eu costumo ler as informações do outro jogador e ver pontos fracos e estratégias que eu possa utilizar

Pesquisador: E vc se interessa em participar e ler as informações presentes nos fóruns dos jogos?

Respondente: Não, muito raramente eu acesso algum tipo de fórum sobre algum jogo

Pesquisador: E nos chats, você participa?

Respondente: Só quando a necessidade

Pesquisador: Mesmo que vc não interaja com os outros jogadores, é comum que ofereçam ajuda, como dicas e pistas sobre o jogo? Ou vc procura sozinho?

Respondente: Na maioria das vezes eu procuro sozinho.

Pesquisador: Vc costuma ler as descrições das armas ou outros artefatos disponíveis nos jogos?

Respondente: Sim

Pesquisador: Vc costuma usar o vocabulário do jogo no contexto do jogo?

Respondente: Sim, quando se trata de um RPG ou MOBA online

Pesquisador: E consegue se comunicar com as palavras que não tem a ver com o contexto do jogo também? (na língua inglesa)

Respondente: As vezes eu tenho dificuldades em alguns contextos em inglês

Pesquisador: O jogo ajuda nessas dificuldades?

Pesquisador: Você usa as pistas e dicas que e encontra para mudar suas estratégias ao jogar?

Respondente: Com o passar do tempo sim, quando alguma pronúncia aparece repetidamente

Pesquisador: E vc considera que a repetição de jogar várias vezes fica mais fácil a medida que se repete essa ação?

Respondente: Sim

Pesquisador: E vc considera que os jogos demonstram palavras e frases na hora em que são necessárias? Isso tem importância na sua opinião?

Respondente: Sim, elas são necessárias já que para o entendimento da história do jogo as frases auxiliam muito

Pesquisador: Algum texto ou ação provoca o feedback (que pode ser recompensa, ou algum alerta de que está errado) nos jogos? O jogo oferece recompensas e elas são descritas na forma textual, através de imagens ou por áudio? Isso faz com que vc continue jogando? Porque?

Respondente: Nos jogo de RPG vc ganha uma recompensa por cada quest realizada, e cada quest tem um enredo por trás. Já a demonstração de que vc está no caminho errado costuma aparecer mais em jogos de corrida

Pesquisador: Você costuma ler as regras dos jogos e o manual do jogador? Elas são iguais em todos os jogos? Essas regras permitem que vc perceba que ações funcionam e quais não funcionam nos jogos?

Respondente: A maioria dos jogos na possui um manual físico ou digital, e em questão de regras só em jogos online onde o desenvolvedor do jogo coloca regras para manter ordem no servidor

Respondente: Mas como estamos em um mundo virtual essas regras não são muito utilizadas

Pesquisador: Você procura saber através da leitura de textos e imagens dentro do jogo sobre as habilidades específicas de seu personagem?

Respondente: Sim

Pesquisador: E vc considera que ler sobre os outros integrantes da equipe que vc participa em um jogo em grupo pode melhorar o desempenho de todos no jogo?

Respondente: Sim principal no quesito de realizar combos de habilidades

Pesquisador: Você consegue compreender bem as regras, imagens, e as conversas nos chats e fóruns sobre o jogo? A facilidade de compreensão desses recursos nos jogos pode facilitar a alcançar os objetivos dos jogos?

Respondente: Sim

Pesquisador: Te agradeço muito pela participação e como última pergunta, vc considera que os jogos auxiliam no aprendizado da língua inglesa?

Respondente: Sim, os jogos que possuem histórias longas como os de RPG auxiliam bastante na questão do aprendizado em inglês principalmente por causa das missões.

Respondente 6

Pesquisador: Quando vc vai jogar um jogo qualquer vc lê as instruções desses jogos? E vc tem dificuldade em lê-las quando estão em inglês?

Respondente: Sim leio as instruções, para me que meu desempenho seja melhor. Dependendo da instrução se for muito grande com muitos detalhes, tenho dificuldades sim

Pesquisador: Os jogos possuem algum elemento linguístico como textos, imagens ou comandos que fazem com que você não desista de jogar?

Respondente: Geralmente apresentam imagens.

Pesquisador: Você prefere ler ou ouvir as instruções e dicas do jogo?

Respondente: Acho mais fácil ler.

Pesquisador: Você gosta quando o jogo interage com você, através de notificações e frases motivacionais?

Respondente: Gosto sim, porém poucos jogos que eu jogo, fazem uso desses recursos

Pesquisador: Quando você escolhe um personagem você faz a leitura de sua biografia (características e habilidades)?

Respondente: Na maioria dos jogos olho o personagem que se parece mais comigo, ou o que parecer mais eficiente

Pesquisador: E os perfis dos outros jogadores que te atacam você costuma ler informações sobre eles?

Respondente: Sim, leio para organizar melhores meios e estratégias para ganhar

Respondente: Se for o caso

Pesquisador: E vc se interessa em participar e ler as informações presentes nos fóruns dos jogos?

Respondente: Sinceramente, não costumo ler com frequência

Pesquisador: E nos chats online vc participa?

Respondente: Também não

Respondente: Possuo pouco tempo

Respondente: Para jogar, então

Pesquisador: E vc pede pistas e dicas de como jogar de forma mais efetiva, ou procura essas informações de forma autônoma?

Respondente: Procuo essas informações sozinha mesmo,

Pesquisador: Vc costuma ler as descrições das armas ou outros artefatos disponíveis nos jogos?

Respondente: Leio sim

Pesquisador: Vc costuma usar o vocabulário do jogo no contexto do jogo?

Respondente: Sim, muitas palavras aprendi jogando

Respondente: Muitas mesmo

Pesquisador: E consegue se comunicar com as palavras que não tem a ver com o contexto do jogo também? (na língua inglesa)

Respondente: Não fluentemente, mas já consigo me comunicar bem

Respondente: Razoavelmente bem

Pesquisador: Você usa as pistas e dicas que e encontra para mudar suas estratégias ao jogar?

Respondente: Sim, sim

Pesquisador: E vc considera que a repetição de jogar várias vezes fica mais fácil a medida que se repete essa ação?

Respondente: Sim, com certeza, vc se passa a conhecer as palavras

Pesquisador: E vc considera que os jogos demonstram palavras e frases na hora em que são necessárias? Isso tem importância na sua opinião?

Respondente: Sim, são muito importantes pois ajudam no desempenho

Pesquisador: Algum texto ou ação provoca o feedback (que pode ser recompensa, ou algum alerta de que está errado) nos jogos? O jogo oferece recompensas e elas são descritas na forma textual, através de imagens ou por áudio? Isso faz com que vc continue jogando? Porque?

Respondente: Sim, de forma textual e por imagem, continuo porque as recompensas me estimulam a continuar e ganhar cada vez mais recompensas

Pesquisador: Você costuma ler as regras dos jogos e o manual do jogador? Elas são iguais em todos os jogos? Essas regras permitem que vc perceba que ações funcionam e quais não funcionam nos jogos?

Respondente: As regras sim. Não, cada jogo tem suas regras

Respondente: Sim permite

Pesquisador: E essas regras fazem com que vc repense estratégias no jogo?

Respondente: Sim

Pesquisador: Você procura saber através da leitura de textos e imagens dentro do jogo sobre as habilidades específicas de seu personagem?

Respondente: Sim. É mais interessante para o jogador saber

Pesquisador: Porque é interessante?

Respondente: Porque assim. Posso saber até onde meu personagem é forte, ou tem boas características.

Pesquisador: E vc considera que ler sobre os outros integrantes da equipe que vc participa em um jogo em grupo pode melhorar o desempenho de todos no jogo?

Respondente: Sim

Pesquisador: Você consegue compreender bem as regras, imagens, e as conversas nos chats e fóruns sobre o jogo? A facilidade de compreensão desses recursos nos jogos pode facilitar a alcançar os objetivos dos jogos?

Pesquisador: Você consegue compreender bem as regras, imagens, e as conversas nos chats e fóruns sobre o jogo? A facilidade de compreensão desses recursos nos jogos pode facilitar a alcançar os objetivos dos jogos?

Pesquisador: Te agradeço muito pela participação e como última pergunta, vc considera que os jogos auxiliam no aprendizado da língua inglesa?

Respondente: Sim consigo compreender pelo contexto

Respondente: Sim facilita porque entendendo as informações pegadas pela internet vc pode alcançar os objetivos do jogo com maior facilidade

Respondente: E em relação a última pergunta. Acho sim que aprendo muito jogando jogos em inglês

Respondente 7

Pesquisador: Quando vc vai jogar um jogo qualquer vc lê as instruções desses jogos? E vc tem dificuldade em lê-las quando estão em inglês?

Respondente: Sinceramente eu não leio, geralmente leio depois

Pesquisador: Os jogos possuem algum elemento linguístico como textos, imagens ou comandos que fazem com que você não desista de jogar?

Respondente: Eu sempre procuro histórias ou algo do tipo relacionados ao jogo em português.

Até porque tenho dificuldade em inglês. Sobre a história, o enredo do jogo. Vou de dar um exemplo

O dota, que eh um dos meus jogos favoritos. Cada personagem tem uma história por trás dos seus poderes e a finalidade final me prende também.

Pesquisador: E as informações presentes via texto ou áudio fazem com que vc permaneça no jogo?

Respondente: Assassin's creed é um exemplo perfeito um de jogo que a finalidade final me prende, além dos gráficos. Eh o conjunto de tudo, gráfico, história, final, etc. Geralmente os sons são também uma das coisas que me prendem sim. A trilha sonora de Assassin's creed eh empolgante,

Pesquisador: Você gosta quando o jogo interage com você, através de notificações e frases motivacionais?

Respondente: Eu leio sim, inclusive um critério de escolha de personagem. Por exemplo a Drow Ranger. Meu personagem no Dota.

Pesquisador: Essa seria minha próxima pergunta kkkkk

Respondente: Ela eh uma espécie de arqueira de gelo e uma guardiã das florestas. Eu a escolhi por causa disso.

Pesquisador: Quando você escolhe um personagem você faz a leitura de sua biografia (características e habilidades)?

Respondente: A história dela eh interessantíssima e daria um filme

Pesquisador: E vc lê tudo sobre ela não e?

Respondente: Eh mto bom, assim se tiver oportunidade leia um pouco dobre a história dela. Leio sim.

Pesquisador: E os seus inimigos e outros jogadores vc lê sobre os personagens deles tbm?

Respondente: Então sobre os inimigos do jogo as vezes. Eh bom conhecer com quem vc batalha.

Na verdade sempre leio. kkkk eu tbm gosto de ler

Pesquisador: E se as informações estiverem em inglês vc tem dificuldade? O jogo te ajuda nessas horas?

Respondente: Assim eu gosto quando as informações estão em inglês

Pesquisador: Com notificações, essas coisas?

Respondente: Pois nunca tive oportunidade e nem tempo de estudar fora da escola, O jogo acaba ajudando a estudar.

Pesquisador: E vc participa dos fóruns dos jogos?

Respondente: Não. Dou uma olhada as vezes pra tirar dúvidas. Mas soh as vezes.

Pesquisador: Vc pede dicas e pistas sobre o jogo, interagindo com os outros jogadores?

Respondente: Geralmente aos meus amigos que jogam

Pesquisador: Só amigos ou outros jogadores de outras partes do mundo? Como exemplo.

Respondente: Soh amigos. Eu tenho muita coisa na escola e acaba que n tenho muito tempo sabe. Acaba que no grupo de amigos vamos cv sobre jogos e acabo tirando as dúvidas.

Pesquisador: Vc lê as descrições de armas, artefatos e outras coisas no jogo?

Respondente: Leio sim

Pesquisador: Quando há chats no jogo vc os usa?

Respondente: Uso sim

Pesquisador: Conversa com os outros jogadores?

Respondente: Sim

Pesquisador: E vc usa o contexto do jogo para conversar entre vcs? Tem alguma dificuldade?

Respondente: As vezes tenho dificuldade. Mas eh tranquilo

Pesquisador: Os seus colegas jogadores dão pistas e dicas sobre os jogos?

Respondente: Sim. Meus amigos. Tipo “A morri na B”.

Pesquisador: E vc usa essas pistas e dicas para mudar estratégias durante o jogo?

Respondente: Claro, por exemplo, se ele morreu na B, eh pq tem gente entendeu

Pesquisador: Não

Pesquisador: Kkkk

Pesquisador: Pode explicar melhor?

Respondente: Eh por que no CS (*Counter Strike*) Existem áreas. B eh o nome do lugar. Ai meu amigo falou q morreu lah. Eh porque tem algum outro inimigo lá. Ou saindo pelas passagens de lah.

Pesquisador: Então existe uma comunicação específica do jogo

Respondente: Hmmm eu não jogo muito ele, prefiro outros jogos. Mas às vezes, usamos outras plataformas também, Pra comunicar entende.

Pesquisador: E vc considera que jogar várias vezes o mesmo jogo com as instruções faz com que melhore seu desempenho no jogo?

Respondente: Jogar várias vezes sim, isso eh treinar. E sempre buscar novas informações, pesquisar comandos, essas coisas, melhora o desempenho no jogo.

Pesquisador: O jogo demonstra frases e palavras quando são necessárias?

Respondente: Depende. Mas sempre que acontece eh legal.

Pesquisador: Vc considera que o jogo contextualiza bem a história através de palavras e frases?

Respondente: Claro. Os que mostram sim apesar dos jogos serem parecidos. Às vezes são bem diferentes um do outro. Cada um com suas peculiaridades, então não eh todo jogo que demonstra frases.

Pesquisador: E as recompensas ou feedback do jogo? Vem em forma mais textual ou imagens?

Respondente: Um exemplo: O *clash of clans* vem sim. Alguns com áudio, outros com imagens, é variado.

Pesquisador: Essas recompensas fazem com que vc continue jogando?

Respondente: Ah eh legal quando vc recebe. kkkkk nem eh muito a principal responsável de continuar, o mais eh a vontade de zerar o jogo.

Pesquisador: E vc considera que saber sobre os seus companheiros de jogo como os personagens e etc, em jogos em equipe pode melhorar o desempenho de todos?

Respondente: Pode sim, ajuda na estratégia

Pesquisador: E a última pergunta, já com um mega agradecimento por sua sua boa vontade e colaboração, vc considera que a interação entre a máquina e o jogador e com outros jogadores através de imagens, textos melhoram o desempenho no jogo?

Pesquisador: E vc considera que os jogos te ajudam a aprender inglês?

Respondente- Thaynara Silva Pinto: Claro melhora sim. Vou te responder a última pergunta com minha experiência. A professora aplicou um jogo no final do meu primeiro ano. Ela deve ter comentado com você.

Pesquisador: Mais ou menos. Fala ai o que vc achou

Respondente: Graças a ele e a outros jogos eu aprendi e melhorei muito a interpretação dos textos, te recomendo perguntar pra ela a minha evolução. Alguns dos meus amigos, tudo o que eles sabem são provenientes dos jogos. O jogo me ajudou muito. Assim sou boa em quase todas as matérias. Mas o inglês tenho uma dificuldade, e o que eu sei, aprendi jogando. Na questão de interpretação, ajuda muito mesmo, muito.

Respondente 8

Pesquisador: Você lê as introduções dos jogos e consegue compreendê-las bem?

Respondente: Na maioria das vezes sim

Pesquisador: Quando você está jogando tem algum elemento linguístico, como textos, imagens e outros comandos que fazem que você não desista de jogar?

Respondente: Acho que não

Pesquisador: E você prefere ler ou ouvir as dicas e pistas e outras comunicações do jogo com você?

Respondente: E melhor a junção das duas. E melhor para entender

Pesquisador: A junção de mais de uma linguagem então

Respondente: Mas entre texto e áudio, texto é melhor

Pesquisador: E você gosta quando o jogo traz notificações como o que fazer e frases motivacionais e você consegue compreendê-las na língua inglesa? Quando você escolhe um personagem você faz a leitura de sua biografia?

Respondente: Sim paras duas perguntas.

Pesquisador: E o perfil dos outros jogadores? Você tem curiosidade em ler sobre?

Respondente: Sim, é bom analisar para criar uma estratégia de ataque

Pesquisador: Você se interessa em ler sobre as comunidades dos jogadores (como fóruns) dos jogos?

Respondente: Geralmente eu uso fórum para saber mais sobre o jogo, resolver problemas, pegar dicas, mas para conversar com outros jogadores nunca usei.

Pesquisador: Ok e nos chats vc costuma conversar?

Respondente: As vezes sim

Pesquisador: Você pede dicas e pistas sobre o jogo e a eles? Você quem escolhe pedir essas dicas, ou a comunidade do jogo já o faz?

Respondente: Quando é vejo algo que não sei eu sempre pergunto e tbm costumo ajudar aqueles que vejo que ainda não sabem.

Pesquisador: E vc tem alguma dificuldade de comunicação em inglês nesses chats?

Respondente: Tenho. Eu não sou muito bom no inglês

Pesquisador: Vc pode me citar alguma?

Respondente: Não sei

Pesquisador: Você tem facilidade de usar o vocabulário no contexto do jogo e também fora de contexto quando interage com outros jogadores em língua inglesa?

Respondente: Sim

Pesquisador: A repetição de jogar várias vezes com a introdução do jogo sendo explicada fica mais fácil à medida que se repete essa ação?

Respondente: Acho que repetição da introdução acaba sendo cansativa, mas jogar várias vezes sim aumentando o nível de dificuldade a cada vez.

Pesquisador: Você considera que o jogo demonstra as palavras e frases na hora em que são necessárias? Isso tem importância?

Respondente: Depende do jogo, alguns sim, alguns não

Em relação às recompensas que o jogo pode oferecer, elas são descritas de forma imagética, por texto, ou por áudio? Isso faz com que você continue jogando? Porque?

Respondente: São descritas por texto. Faz sim (com que continue jogando) porque eu quero jogar para completar a recompensa.

Pesquisador: As regras, instruções, e interações com dicas e pistas que você lê, fazem com que repense estratégias, ações e objetivos dentro do jogo?

Respondente: Eu leio as instruções e elas ajudam bastante

Pesquisador: E as pistas e dicas de outros jogadores faz com que vc repense estratégias enquanto joga?

Respondente: Sim

Pesquisador: Você procura saber através da leitura de textos e imagens dentro do jogo sobre as habilidades específicas de seu personagem?

Respondente: Sim

Pesquisador: Você considera que ler sobre os outros integrantes da equipe em que você participa em um jogo pode melhorar o desempenho de todos no jogo? Você compreende bem as instruções, regras, imagens, e as conversas nos chats e fóruns sobre o jogo? A capacidade de entender essas interações entre o jogador e a máquina e entre o jogador e outros jogadores pode facilitar alcançar os objetivos nos jogos? Os jogos, para você, podem ser auxiliares no aprendizado da língua inglesa?

Respondente: Sim unindo todas as habilidades sempre dá um resultado melhor. Tenho dificuldade para entender instruções e dicas em English, mas esses jogos ajudam sim no aprendizado

Os respondentes 9 e 10 estão na forma de áudio no CD em anexo a esse trabalho.