



**UNIVERSIDADE FEDERAL RURAL DO SEMI-ÁRIDO PRÓ-REITORIA DE
GRADUAÇÃO DEPARTAMENTO DE LINGUAGENS E CIÊNCIAS HUMANAS
CURSO LETRAS/INGLÊS**

Miquéias Gama Alves Magalhães

**Jogar é aprender? A utilização de jogos eletrônicos na aprendizagem da língua
inglesa em *Dragon Nest***

CARAÚBAS/RN

2024

Miquéias Gama Alves Magalhães

Jogar é aprender? A utilização de jogos eletrônicos na aprendizagem da língua inglesa em *Dragon Nest*

Monografia apresentada à
Universidade Federal Rural do Semi-
Árido como requisito para obtenção
do título de Licenciatura em Letras,
Inglês e suas respectivas literaturas.

Orientador: Prof. Me. Paulo
Henrique Raulino dos Santos

CARAÚBAS/RN

2024

© Todos os direitos estão reservados a Universidade Federal Rural do Semi-Árido. O conteúdo desta obra é de inteira responsabilidade do (a) autor (a), sendo o mesmo, passível de sanções administrativas ou penais, caso sejam infringidas as leis que regulamentam a Propriedade Intelectual, respectivamente, Patentes: Lei nº 9.279/1996 e Direitos Autorais: Lei nº 9.610/1998. O conteúdo desta obra tomar-se-á de domínio público após a data de defesa e homologação da sua respectiva ata. A mesma poderá servir de base literária para novas pesquisas, desde que a obra e seu (a) respectivo (a) autor (a) sejam devidamente citados e mencionados os seus créditos bibliográficos.

M189 Magalhães, Miquéias Gama Alves .
j JOGAR É APRENDER? A UTILIZAÇÃO DE JOGOS
ELETRÔNICOS NA APRENDIZAGEM DA LÍNGUA INGLESA EM
DRAGON NEST / Miquéias Gama Alves Magalhães. -
2024.
31 f. : il.

Orientador: Paulo Henrique Raulino dos Santos.
Monografia (graduação) - Universidade Federal
Rural do Semi-árido, Curso de Letras/Inglês,
2024.

1. Jogos eletrônicos. 2. aquisição de língua
adicional. 3. Inglês instrumental. 4. potencial
educativo. 5. Dragon Nest. I. Santos, Paulo
Henrique Raulino dos , orient. II. Título.

Ficha catalográfica elaborada por sistema gerador automático em conformidade
com AACR2 e os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

Biblioteca Campus Caraúbas
Bibliotecária: Dalvanira Brito Rodrigues
CRB: 15/700

O serviço de Geração Automática de Ficha Catalográfica para Trabalhos de Conclusão de Curso (TCC's) foi desenvolvido pelo Instituto de Ciências Matemáticas e de Computação da Universidade de São Paulo (USP) e gentilmente cedido para o Sistema de Bibliotecas da Universidade Federal Rural do Semi-Árido (SISBI-UFERSA), sendo customizado pela Superintendência de Tecnologia da Informação e Comunicação (SUTIC) sob orientação dos bibliotecários da instituição para ser adaptado às necessidades dos alunos dos Cursos de Graduação e Programas de Pós-Graduação da Universidade.

Miquéias Gama Alves Magalhães

**Jogar é aprender? A utilização de jogos eletrônicos na
aprendizagem da língua inglesa em *Dragon Nest***

Monografia apresentada à Universidade
Federal Rural do Semi-Árido como
exigência parcial para obtenção do título de
Licenciado em Letras Inglês.

Aprovado em: 18/04/2024.

BANCA EXAMINADORA

Documento assinado digitalmente
 **PAULO HENRIQUE RAULINO DOS SANTOS**
Data: 22/04/2024 17:21:16-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Prof. Me. Paulo Henrique Raulino dos Santos
Orientador – UFERSA

Documento assinado digitalmente
 **ANDERSON ROMARIO SOUZA SILVA**
Data: 22/04/2024 11:00:55-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Prof. Dr. Anderson Romário Souza Silva
Membro Examinador - UFERSA

Documento assinado digitalmente
 **JOSE ROMERITO FRANCA COSTA**
Data: 22/04/2024 17:03:57-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Prof. Me. José Romerito França Costa
Membro Examinador – UERN

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Deus, por me propiciar discernimento para conseguir vencer mais uma etapa da minha vida.

Agradeço também aos meus pais, minha mãe Cleissilvania e meu pai José Roberto, que sempre lutaram contra todas as adversidades que a vida impôs para que nunca faltasse nada para mim e nem para o meu irmão, agradeço também pelo grande apoio que ambos me deram durante essa jornada.

Agradeço aos meu irmão Francisco, por ter me apoiado nos momentos mais difíceis que passei durante esse percurso, pelas conversas sobre coisas aleatórias, as risadas em momentos de tensão.

Agradeço a Maria Edinaria, pelo apoio, incentivo e amparo que me propiciou diante das diversas crises que me acometeram durante essa caminhada. Por ser minha companheira e me incentivar sempre que eu falei que não ia conseguir, fazendo com que eu conseguisse atingir meus objetivos, muito obrigado!

Agradeço ao meu orientador Paulo Henrique por ter topado entrar neste projeto comigo, mesmo que sua área de atuação não seja a qual nos propusemos a pesquisar juntos, agradeço pelos ensinamentos durante todo esse processo que se fizeram essenciais para que eu pudesse chegar até aqui, além disso agradeço pelo apoio e motivação por seguir trilhando esse caminho da pesquisa científica.

Agradeço a Thagilla Nara por ter sido uma amiga durante a graduação sem igual, agradeço pelas risadas, conselhos, discussões e momentos juntos. Que nossa amizade seja sempre coberta pela verdade e que dure uma eternidade.

Agradeço aos meus amigos, Valtencir Junior, Fabio Siqueira e Ruan Silva, por constantemente me lembrarem que os meus prazos estavam apertados.

Agradeço também a Victorio Noronha, por ter compartilhado diversos momentos importantes durante todo o período da graduação.

Agradeço também a banca examinadora (Anderson Romário Souza Silva e José Romerito França Costa) por estarem fazendo parte deste processo tão importante na minha carreira.

Agradeço aqueles que se fizeram presentes na minha defesa e que compartilharam esse momento de conquista junto comigo.

RESUMO

Com a crescente popularidade dos jogos eletrônicos fez-se necessário buscar maneiras de integrá-los educacionalmente nas vivências dos sujeitos. Esta pesquisa investiga como os jogos eletrônicos podem ajudar na aquisição de habilidades instrumentais de uma nova língua tomando o jogo *Dragon Nest* como base para a análise. Para tanto, buscou-se entender o que diz a literatura a respeito do aprendizado de língua inglesa a partir de jogos eletrônicos em teóricos como Gee (2009), Munhoz (2004a, 2004b) e outros. Utilizando-se de uma abordagem investigativa de cunho qualitativa, analisou-se o jogo a fim de identificar a possibilidade de aplicação ou de aquisição de técnicas instrumentais no uso da língua inglesa durante a sessão de jogo. A escolha do jogo se deu pelo fato dele possuir a língua inglesa como sua principal fonte de informações, além disso apresentar uma linguagem simples que permite até mesmo pessoas com inglês básico entender o que é expresso, outro ponto importante é a gratuidade do jogo e a sua dimensão entre plataformas, podendo ser jogado em consoles, computadores e até mesmo dispositivos móveis. A análise foi realizada durante as sessões do jogo foram feitas capturas de telas em que era possível analisar a aplicação das técnicas instrumentais em cada segmento do jogo. Concluiu-se que o jogo *Dragon Nest* possui um potencial educacional à medida que se predispõe aos princípios de aprendizagem propostos por Gee (2009), assim como também permite e demanda o uso de técnicas instrumentais de linguagem como meio básico de interação do jogador com o universo interno do jogo.

Palavras-Chave: Jogos eletrônicos, aquisição de língua adicional, Inglês instrumental, potencial educativo e Dragon Nest.

ABSTRACT

With the growing popularity of electronic games, it has become necessary to look for ways of integrating them educationally into people's experiences. This research investigates how electronic games can help in the acquisition of instrumental skills in a new language, using the game *Dragon Nest* as a basis for analysis. In order to do this, we sought to understand what the literature says about learning English through electronic games, using theorists such as Gee (2009), Munhoz (2004a, 2004b) and others. Using a qualitative investigative approach, the game was analyzed in order to identify whether there was a possibility of application or acquisition of instrumental techniques in the use made of the English language during the game session. The game was chosen because it has the English language as its main source of information, as well as having a simple language that allows even people with basic English to understand what is being said. Another important point is that it is free and can be played on consoles, computers and even mobile devices. The analysis was carried out during sessions of the game. Screenshots were taken in which it was possible to analyze the application of instrumental techniques in each segment of the game. It was concluded that the *Dragon Nest* game has educational potential as it is predisposed to the learning principles proposed by Gee (2009), as well as allowing and demanding the use of instrumental techniques.

Keywords: Electronic games, additional language acquisition, instrumental English, educational potential and Dragon Nest.

Sumário

1 INTRODUÇÃO	7
2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....	9
2.1 - Princípios de aprendizagem e jogos eletrônicos.....	10
2.2 O inglês instrumental e a aprendizagem de língua inglesa.....	14
3 ANÁLISE DO JOGO	17
4 CONCLUSÃO	25
REFERÊNCIAS.....	27

1 INTRODUÇÃO

Ao longo dos anos, cada vez mais a tecnologia vem se desenvolvendo e trazendo não só mais formas de lazer para as pessoas como também inúmeras ferramentas que auxiliam no desenvolvimento de atividades de trabalho. Alguns exemplos são o *Google meet*, que facilitou o encontro remoto, e plataformas como *Trello*, que ajudam no gerenciamento e organização pessoal e empresarial dentre várias outras. Com os jogos eletrônicos não é diferente.

Atualmente, os jogos ganharam mais espaço na vida dos jovens, adultos e até mesmo idosos. Como mostra uma pesquisa publicada pelo *Mercado&Consumo* (2023), aponta que 74% dos entrevistados no Brasil declararam ser consumidores de jogos eletrônicos em 2022, das quais 25,5% correspondem a pessoas de faixa etária dos 25 a 34 anos, e 17,7% correspondem a pessoas de faixa etária dos 16 a 24 anos. Além disso, consumidores com 60 anos ou mais que se declaram entusiastas dos games correspondem a 21% do total dos entrevistados. (MERCADO&CONSUMO, 2023).

Entretanto, muitas vezes os jogos ainda são culpabilizados por diversos casos de violência na nossa sociedade. Como aponta Junior (2018), desde a metade da década de 1970 prosperam pânico morais em relação aos jogos eletrônicos, visto que diferentes estilos de jogos apresentam narrativas diferentes levando assim a esse pensamento. Um exemplo seria o jogo *Call of Duty* (2022), que retrata conflitos da segunda guerra mundial de forma fictícia, mas, por se tratar de um jogo em que um o jogador precisa controlar um personagem que possui armas e atira em outros personagens, é vítima da acusação de que quem o joga se torna propenso a ser violento.

No âmbito educacional, a visão dos jogos eletrônicos não é muito diferente. Em sua grande maioria, os jogos são vistos como agentes competitivos pelo foco do aprendiz. Com isso em mente, o questionamento que surge é: Podem os jogos eletrônicos serem aliados na aprendizagem de uma língua adicional?

A fim de responder a esse questionamento, esta pesquisa objetiva investigar como os jogos eletrônicos colaboram para a aprendizagem de habilidades instrumentais na aquisição de línguas adicionais, por meio de uma série de investigações que busca verificar o que diz a literatura já existente a respeito da

aprendizagem de língua inglesa por meio de jogos, além de analisar a experiência de aprendizagem de língua inglesa a partir do jogo *Dragon Nest*.

Essa pesquisa se justifica pela pouca quantidade de trabalhos publicados sobre a utilização de jogos eletrônicos na aprendizagem da língua inglesa. Por outro lado, também corresponde às experiências vivenciadas pelo seu autor para com a aquisição de uma outra língua a partir da convivência e contato frequente com os jogos eletrônicos. Não menos importante, está a vontade de identificar se podem esses jogos eletrônicos serem aliados no processo de aprendizagem e não apenas mais um competidor.

Para tanto, a metodologia utilizada foi analisar diretamente se o jogo *Dragon Nest* permite e demanda o uso de técnicas instrumentais de linguagem como meio básico de interação do jogador com o universo do jogo em si. Esta análise foi feita mediante a análise crítica de sessões do jogo no qual foram feitas capturas de telas a fim de identificar elementos como princípios de aprendizagem para identificar o seu potencial educacional, além disso buscar associar as técnicas de inglês instrumental possíveis de serem usadas em cada uma das partes analisadas.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Jogos eletrônicos, como afirma Lorensen (2018), são ambientes virtuais que envolvem a interação humana com uma interface de usuário, ou um personagem, para gerar *feedback* visual em uma plataforma. Esses jogos podem ser acessados através de diferentes meios, sendo eles, um computador, um console ou até mesmo um dispositivo móvel, como *smartphones* e *tablets*.

Pesquisas como as dos autores Gee (2004; 2005; 2007), Prensky (2001), Escheverria (2011), Deterding (2011), Shaffer et al. (2004) apontam para a crença de que os jogos eletrônicos desenvolvem habilidades cognitivas que se baseiam em princípios bem estruturados de jogabilidade e de aprendizagem. Entretanto, os jogos eletrônicos, em sua grande maioria não são desenvolvidos com propósitos pedagógicos, mas é possível acessar o lado pedagógico que existe dentro desses jogos.

Segundo Lorensen (2018) os jogos eletrônicos podem ser mencionados como uma ferramenta inovadora de aprendizagem que permite uma aprendizagem ativa e significativa no contexto, de diferentes formas, visto que um jogo pode coexistir em mais de uma dessas plataformas, assim como existem exclusividades desses jogos para cada uma dessas formas de acessá-los.

Souza, Oliveira e Santos (2018) afirmam que os jogos podem ser identificados a partir de seus gêneros, que apontam para o que esperar do jogo. Atualmente os jogos eletrônicos estão categorizados em mais de um gênero, devido a grande variedade presente. Contudo existem gêneros que se destacam mais do que outros atualmente, visto que esses definem de forma direta o que esperar dos jogos classificados.

Dias et. al. (2014) apresenta alguns dos grandes gêneros mais utilizados, sendo eles:

- FPS (*First Person Shooter*): é caracterizado pela câmera em primeira pessoa, ou seja, o jogador tem a mesma visão que o personagem. Ainda, há utilização de armas que disparam fogo ou projétil. Citamos os jogos das franquias Call of Duty e Battlefield.
- RPG (*Role Playing Game*): refere-se ao simular de um personagem em um ambiente que é decidido pela história do jogo e se apoia em uma história interessante com missões. O personagem joga e eleva o seu XP (sua experiência) ao longo do jogo. Um exemplo de RPG é o jogo Dark Souls, que será analisado posteriormente neste artigo.
- Jogo de ação: tem como objetivo primário o desenvolvimento psicomotor do jogador, mas também envolve o jogador em desafios que forcem seu reflexo e raciocínio. Para ilustrar esse gênero, temos o jogo Tomb Raider.

Todavia não são apenas esses grandes gêneros que estão em recorrente utilização. Ainda segundo Souza, Oliveira e Santos (2018), gêneros como RTS (*Real Time Strategy*), que são jogos de desafio mental com raciocínio lógico, e MMO (*Massive Multiplayer Online*), que são jogos baseados em FPS, RPG dentre outros estilos, que possuem a grande diferença de se envolver online com outros jogadores, existem dois outros gêneros que vêm ganhando uma grande notoriedade atualmente, que são os jogos de estilo MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) que são jogos com interações com outros jogadores, que possuem o grande diferencial de serem estilos de combate, no qual um jogador ou uma equipe precisa vencer a outra, e também jogos do estilo MMORPG (*Massive Multiplayer Online Role-Playing Game*) esses por sua vez se assemelha muito ao MMO, com o grande diferencial de que em sua grande maioria o jogador precisa assumir um papel específico dentro desses jogos.

Souza, Oliveira e Santos (2018) explicam que os gêneros podem englobar uma variedade de jogos, classificados em subgêneros. São diversos os subgêneros existentes para os jogos eletrônicos, sendo alguns deles jogos de plataforma, *idle games*, jogos de sobrevivência, no qual um jogo pode então pertencer a mais de um tipo de grande gênero e subgênero.

2.1 - Princípios de aprendizagem e jogos eletrônicos

Segundo Yang e Quadir (2018) Os jogos do gênero MMORPGs (*Massive Multiplayer online Role-Playing Game*) possuem um grande potencial educacional, indicando que jogar esse gênero de jogo está alinhado a possibilidade de desenvolver habilidades como tomada de decisão, cooperação, resolução de problemas, e interação social. Essa interação social auxilia positivamente no desenvolvimento da língua, segundo uma pesquisa realizada por Perine (2011) no qual a autora apresenta que, mediante sua busca, 54% dos alunos que participaram declararam que a melhor forma de aprender uma nova língua é falando e se comunicando com um nativo falante.

Em consequência disso é possível notar que os jogos eletrônicos possuem de alguma forma a capacidade de desenvolver habilidades diversas em seus jogadores, porém como isso acontece? Segundo Gee (2004,2007), os bons videogames incorporam bons princípios de aprendizagem, apoiados pela investigação atual em ciências cognitivas. Entretanto, o que seriam bons videogames? Ainda segundo Gee (2004, 2007) o conceito de bons videogames diz respeito a jogos no geral que são

analisados por princípios de aprendizagem a fim de se descobrir o potencial educacional dos jogos. Sendo assim, esses princípios podem ou não ser encontrados dentro dos jogos eletrônicos, com o intuito de mapear as habilidades que esses jogos podem desenvolver dos seus usuários.

Temos então uma série de princípios de aprendizagem propostos por Gee (2009) no qual podem ser utilizados para categorizar os jogos eletrônicos como, bons videogames. Sendo eles:

Interação: Ocorre quando o jogo coloca as palavras e os atos do jogador em contexto interacional dele com o mundo no qual está inserido dentro do jogo, outro ponto é a interação com outros jogadores em jogos de estilo *MMORPG*.

Produção: Está ligada a possibilidade dos jogadores desenvolverem o próprio mundo onde estão inseridos, ou até mesmo modificar e/ou criar novas histórias, novos mundos, até a construção de novos jogos além da criação do seu personagem no início dos jogos. Nesse processo, Gee (2009) afirma que os jogadores ajudam a escrever os mundos em que vivem, e que na escola eles deveriam ajudar a escrever o campo e o currículo que estudam.

Riscos: Os jogos eletrônicos, encorajam a tomada de risco dos seus jogadores, pois ao falhar o jogador pode voltar do último ponto salvo por ele, e assim tentar novamente encarar aquele desafio no qual não obteve êxito na primeira, segunda, terceiras tentativas. Levando a crer que fracassar no jogo não é um coisa ruim, pois assim o jogador pode utilizar dessas experiências de fracasso para encontrar padrões e receber *feedbacks* sobre o progresso que está sendo feito.

Customização: De acordo com Gee (2009) os jogadores em geral podem, de alguma forma customizar um jogo, para que ele se ajuste aos seus estilos de aprender e de jogar. Os jogos eletrônicos em sua grande maioria possuem diferentes níveis de dificuldades o que leva os jogadores a solucionar diferentes problemas de formas distintas. Outro ponto é a facilidade com que o jogador tem de experimentar novos estilos, mediante o princípio do risco indicado acima.

Agência: Os jogos eletrônicos permitem que os jogadores tenham uma real sensação de controle, sobre as ações que estão fazendo, e as decisões que estão tomando mediante as adversidades apresentadas.

Boa ordenação dos problemas: Os jogos eletrônicos estão estruturados de uma forma que os problemas anteriores enfrentados pelos jogadores, possam levar

os jogadores a formular hipóteses que funcionem para auxiliar na resolução de problemas posteriores.

Desafio e Consolidação: Como dito no princípio anterior os jogos estão estruturados em volta de problemas desafiadores para os jogadores, uma vez que os jogadores se especializaram na resolução desses problemas, o jogo lança uma nova classe de problemas para que o jogador possa repensar sua recente maestria adquirida, para que possa adquirir novos conhecimentos assim integrando esses novos conhecimentos com os já adquiridos anteriormente.

“Na hora certa” e “a pedido”: Segundo Gee (2009) as pessoas têm dificuldade em lidar com montanhas de palavras fora de contexto; é por isso que os livros didáticos são tão pouco eficientes. Nos jogos eletrônicos as informações verbais acontecem de formas diferentes, sendo elas “na hora certa” que acontece quando o jogador precisa das informações e pode usufruir delas, ou “a pedido” que é quando o jogador sente a necessidade de ir atrás de informações para resolver algum problema, e ela está lá a disposição para ser utilizada.

Sentidos contextualizados: 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 (GEE, 2009). Os jogos eletrônicos, por sua vez, utilizam as palavras para relacionar, as ações, imagens e diálogos, a que elas se referem, além de mostrar como elas variam de acordo com as ações, imagens e diálogos.

Frustração prazerosa: Segundo com os princípios propostos por Gee (2009) a frustração prazerosa acontece nos jogos eletrônicos graças a muitos dos outros princípios anteriormente citados, no qual os jogos promovem situações que são factíveis, entretanto, desafiadoras. De acordo com Gee (2009) essa situação proposta pelos jogos é um estado altamente motivador para os aprendizes.

Pensamento sistemático: Os jogos eletrônicos, desenvolvem pensamentos sistemáticos, sobre as relações, dos eventos, fatos e habilidades, mas não de formas isoladas. Um bom exemplo é o jogo *Lost Ark* (2022) no qual os jogadores, precisam interagir de forma sistemática, com o jogo e outros jogadores a fim de conseguirem vencer desafios, onde suas ações do jogo podem levar ao sucesso ou ao fracasso da missão na qual os mesmos estão desafiando.

Explorar, pensar lateralmente, repensar os objetivos: “a formação escolar me ensinou, assim como a muitas outras pessoas de minha geração, que ser

inteligente é mover-se em direção ao nosso objetivo do modo mais rápido e eficiente possível.” (GEE, 2009). Nos jogos eletrônicos isso acontece de forma diferente, encorajando os jogadores a pensar de forma lateral aos problemas enfrentados durante a campanha do jogo, além de encorajar os jogadores a explorarem detalhadamente os mapas antes de passar para a próxima fase. Fazendo com que os jogadores pensem e repensem seus objetivos com relação a determinados momentos do jogo.

Ferramentas inteligentes e conhecimento distribuído: Gee (2009) diz que o personagem ou os personagens virtuais que se manipula em um videogame – e muitos aspectos do mundo dos *games* – são de fato “ferramentas inteligentes”. Sendo assim os jogos eletrônicos possuem em sua essência uma distribuição de conhecimentos, no qual em jogos de tiro como *Aimlabs* (2023) o personagem que o jogador controla, sabe como manusear diferentes tipos de armas, habilidade essa que o jogador não precisa saber, o que o jogador precisa saber é qual hora certa de atirar e como se movimentar para ter vantagem sobre o inimigo. Outra modalidade em que podemos identificar essa distribuição, são os jogos *MMORPG* que se destacam pela sua interação com outros jogadores, nos quais esses precisam agir em conjunto exercendo uma função determinada pelo seu personagem, a fim de vencerem o desafio.

Equipes transfuncionais: Retomando a questão dos *MMORPGs* expostos no princípio anterior, esse estilo de jogo requer que cada jogador domine sua especialidade dentro da sua equipe, visto que cada um exige um estilo de jogo diferente, um exemplo é que um curandeiro exige um estilo de jogo mais seguro, sem precisar se expor ao risco e deve auxiliar o seu time com curas e escudos provenientes das suas habilidades, já um *tank*¹ tem um estilo de jogo mais agressivo, indo ao encontro dos inimigos, absorvendo todo o dano e chamando a atenção dos inimigos para que os causadores de dano do seu time consigam fazer a limpeza desses inimigos.

Performance anterior a competência: Por fim o princípio da competência acontece nos jogos eletrônicos com o auxílio de todos os outros princípios aqui já explicitados, aqui o jogador não precisa ser competente para performar em

¹ Uma classe de personagem em jogos do estilo *RPG* e *MMORPG*, que possui muitos atributos defensivos, como vida, armadura e resistência mágica, no qual é responsável por absorver todo o dano causado pelos inimigos.

determinada situação, o que ocorre de forma diferente nas escolas, em que na maioria delas os alunos primeiro precisam adquirir a competência em determinado conteúdo para aí sim serem expostos a um desafio para avaliação da performance.

2.2 O inglês instrumental e a aprendizagem de língua inglesa

De acordo com Amaral, Silva e Silva (2019) o inglês instrumental é uma ferramenta de auxílio para quem quer entender textos em língua inglesa. Entretanto, precisamos entender que o inglês instrumental não é apenas uma ferramenta de auxílio, mas sim uma abordagem específica para o ensino e aprendizado do idioma inglês, focada na capacitação dos alunos para compreenderem e utilizarem textos acadêmicos e técnicos em inglês em suas áreas de estudo. Assim, podemos perceber que o uso do inglês instrumental não está extrínseco ao aprendizado da língua inglesa, mas sim intrínseco a ele.

Além disso, segundo Amaral, Silva e Silva (2019), o inglês instrumental existe a bastante tempo. Devido ser uma abordagem que percorre longos anos, as técnicas do inglês instrumental já são bastante conhecidas e utilizadas atualmente, principalmente em cursos que tem seu foco no inglês instrumental. Isso ocorre a fim de ajudar aos estudantes que não falam inglês fluente, a conseguir interagir de forma instrumental com a língua a fim de buscar por informações em textos. Ainda segundo Amaral, Silva e Silva (2019) existem várias técnicas do inglês instrumental que são ensinadas, contudo as mais citadas são o *Skimming*, *Scanning*, palavras cognatas e não-cognatas, palavras repetidas e inferência.

Munhoz (2004a e 2004b) lista diversas técnicas de inglês instrumental em seus livros, sendo elas:

Skimming - É aquele primeiro contato com o texto para identificar rapidamente o assunto geral que ele trata, sem se preocupar inteiramente com os detalhes expostos no texto, verificando o layout, subtítulo se houver. Faz-se isso para se ter realmente uma ideia prévia sobre a ideia que o texto quer passar, qual contexto que ele está inserido.

Scanning - Diferente do *Skimming*, a técnica *Scanning* visa uma leitura onde passamos os olhos pelo texto na busca por informações específicas, como por exemplo nomes de cidades, de pessoas, datas e lugares, o que se faz nessa técnica é de fato escanear o texto em busca dessas informações. Assim, o *Scanning* passa a

ser bastante utilizado em provas de interpretação textual, no qual busca-se por informações específicas a fim de responder à questão problema.

Palavras cognatas - São aquelas que ao serem identificadas conseguimos inferir seu significado, mesmo sem ser fluentes na língua, isso ocorre pelo fato dessas palavras possuírem o mesmo significado, com uma grafia similar entre os idiomas. Alguns bons exemplos são as palavras, *Different* e Diferente / *Comedy* e Comédia.

Palavras não-cognatas - Diferente do exemplo acima as não-cognatas são aquelas que possuem sim uma grafia semelhante ao da língua nativa, entretanto seu significado é bem diferente do que aparenta ser. Munhoz (2004a e 2004b) exemplifica as não cognatas com a palavra *pretend* que parece “pretender” entretanto significa “fingir” e *shoot* que parece com “chutar” porém significa “atirar”.

Palavras repetidas - São aquelas que aparecem muitas vezes no texto, e mediante a esse fato acaba por despertar a atenção do leitor para com elas, fazendo com que nas próximas aparições o entendimento do contexto seja facilitado.

Inferência - É a técnica de encontrar palavras no texto e deduzir o significado delas, sem auxílio de dicionários e tradutores, ou qualquer outro meio para traduzir essas palavras dentro do texto. Munhoz (2004a e 2004b) afirma que se busca chegar a isso através de partes importantes do texto.

Linguagem Verbal e não verbal - A linguagem verbal consiste em tudo que diz respeito a palavras escritas e ou faladas sendo a linguagem literalmente verbalizada, diferente da linguagem não verbal que consiste apenas em imagens, símbolos e até mesmo cores que representam uma forma de expressar a linguagem.

Repetição Espaçada - Diz respeito a uma técnica, no qual o aluno irá repetir os assuntos já visto por ele com intervalos entre essas seções de estudos, atualmente o aplicativo *Duolingo* utiliza dessa técnica de forma direta para a aprendizagem de idiomas diversos, no qual os jogadores exercitam os conteúdos desejados de forma gamificada utilizando abordagem da repetição com *feedback* instantâneo.

Essa modalidade de ensino enfatiza o desenvolvimento de habilidades de leitura, interpretação e análise de textos, como artigos científicos, manuais técnicos, relatórios, documentos acadêmicos, entre outros meios de exposição textual.

A importância do inglês instrumental reside na sua relevância para estudantes e profissionais que necessitam acessar e produzir conhecimento em suas áreas de atuação, que frequentemente são dominadas pela língua inglesa. Além disso, o

domínio do inglês instrumental amplia as oportunidades de colaboração e pesquisa em nível internacional.

Com isso em mente, entendemos que esse processo oferece uma abordagem dinâmica e motivadora que promove o engajamento dos aprendizes e busca melhorar os resultados de aprendizagem como afirma França et al. (2019).

3 ANÁLISE DO JOGO

Neste trabalho, analisaremos o jogo *Dragon Nest* que se enquadra no gênero de *MMORPG*, no qual acontece uma interação com outros jogadores de forma *online*, além disso enquadra-se dentro dos sub gêneros ação, ficção e fantasia.

Tratando-se de uma abordagem investigativa, buscou-se nesta pesquisa aferir se o jogo em questão pode auxiliar na aprendizagem da língua inglesa, mediante uma abordagem instrumental, por meio de uma análise com base nos princípios de aprendizagem propostos por Gee (2009).

A forma de análise foi realizada por meio de imagens retiradas de dentro do jogo de forma autoral, em que foram obtidas através de algumas sessões de jogo, buscando sempre inferir e identificar algum dos princípios propostos anteriormente por Gee (2009).

Com isso buscamos investigar como os jogos eletrônicos podem colaborar para a aprendizagem de habilidades instrumentais na aquisição de línguas adicionais, por meio de análises de princípios de aprendizagem e de técnicas de inglês instrumental, que possam ser encontradas dentro do jogo *Dragon Nest*.

Figura 1: Tela de criação de personagem



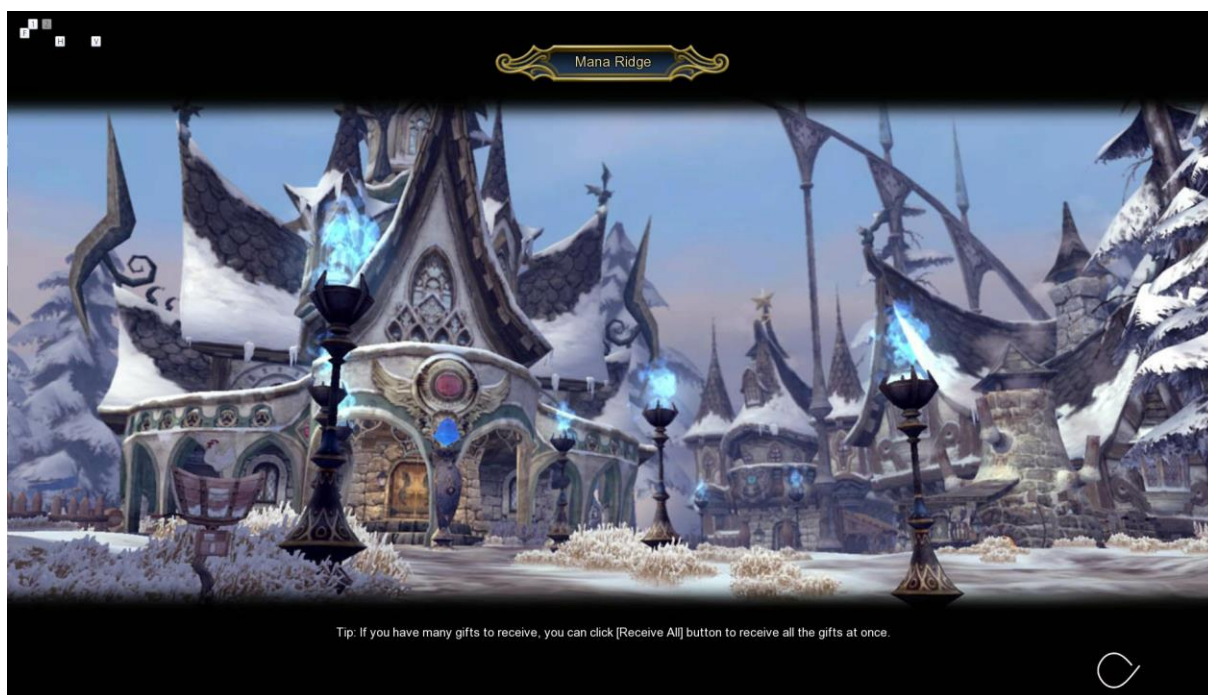
Fonte: Propria

Uma das primeiras telas com a qual nos deparamos ao abrir o jogo é a de criação de personagens, em que o jogador é incentivado a exercer sua criatividade quanto a escolha do seu personagem, visto que ele pode customizar o personagem

para que se adeque ao seu estilo. Além disso, o jogador tem uma grande variedade de classes e subclasses do personagem que está criando, nesse ponto encontramos assim alguns dos princípios já vistos anteriormente, como os princípios da **customização**, da **agência** e **ferramentas inteligentes e conhecimento distribuído**.

Analisando essa primeira parte da perspectiva de um jogador iniciante, técnicas como ***Skimming***, ***Scanning***, **palavras cognatas** e **linguagem verbal e não verbal** seriam bastante utilizadas para buscar informações no qual o jogador consiga fazer as escolhas de acordo com as suas preferências. Visto que toda a interface do jogo é em língua inglesa, e o jogador pode não ter nível de inglês para compreender tudo.

Figura 2: Tela de carregamento



Fonte: Própria

Um outro elemento bastante presente no decorrer do jogo, são as telas de carregamento que exibem o nome do local que o jogador está acessando, uma breve imagem desse local, além de uma pequena dica exibida abaixo, algumas dessas dicas fazem relação direta a ações que os players devem praticar dentro do jogo, outras apenas expressam curiosidades a respeito da história do dele.

Nesse ponto técnicas como, **linguagem verbal e não verbal** e **inferência**, podem ser exercidas, visto que essas telas de carregamento possuem, em sua grande maioria informações não-verbais, além de que essas telas de carregamento costumam durar curtos períodos de tempo, e mudam constantemente com o decorrer do progresso que o jogador fizer.

Figura 3: Comandos Iniciais



Fonte: Própria

Figura 4: Comandos Iniciais 2



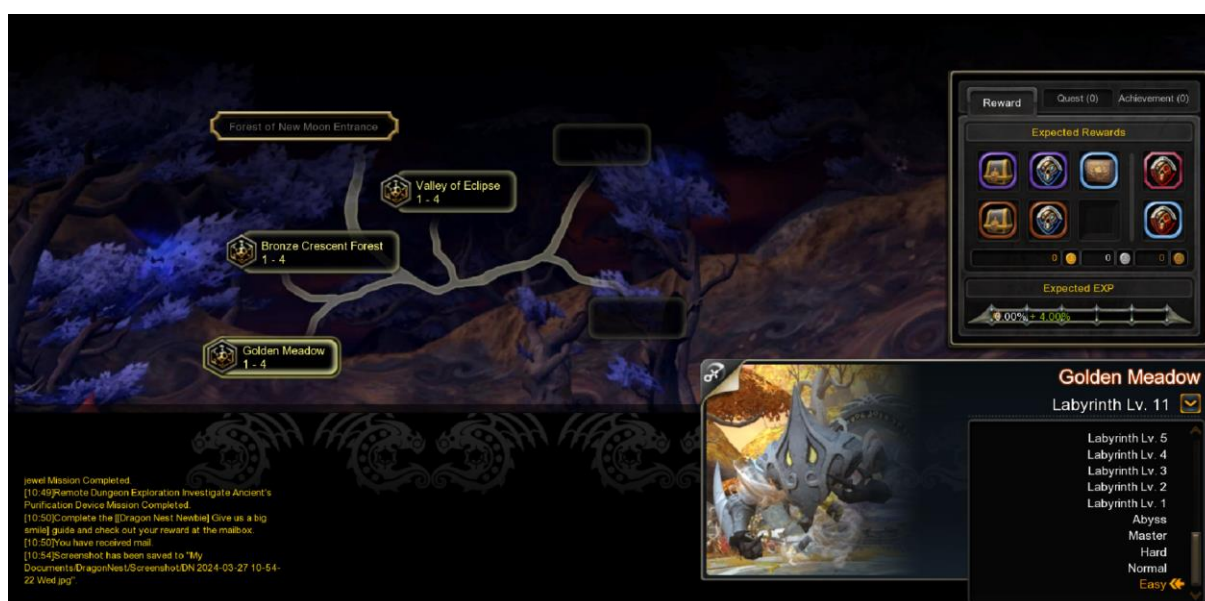
Fonte: Própria

As figuras 3 e 4 expostas acima, apresentam as informações iniciais aos jogadores já dentro do jogo, instruindo como se mover, como usar habilidades, como pular, e como utilizar ataques para derrotar os inimigos. Essas informações entram nos princípios de **interação**, e **informações**, **na hora certa e à pedido**, além de integrar o conceito de **sentidos contextualizados**, visto que além de expressar os

botões necessários ele também indica a ação que será realizada pelo personagem mediante o acionamento dos botões.

Podemos ver então que tratamos da **linguagem verbal e não verbal** quando pensamos de uma forma instrumental o uso desse jogo para o aprendizado da língua inglesa, visto que além de existir uma descrição do que cada botão faz, ainda existe uma imagem com um tamanho que chame a atenção do jogador. Para que o jogador veja o que está sendo exposto na tela, e que ele tome nota de que essa informação é de extrema relevância, visto que ela compromete de forma significativa a visibilidade do jogador, com isso o jogador passa a associar os elementos e ações com a grafia dessa ação em língua inglesa.

Figura 5: Tela de masmorra



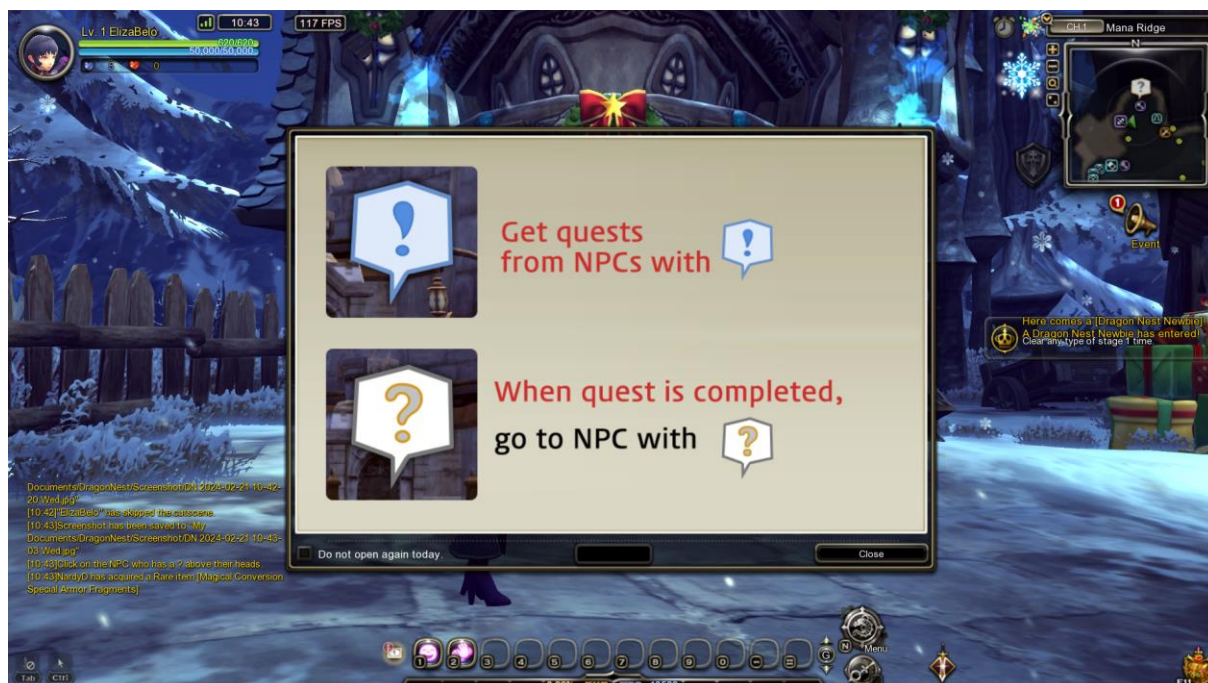
Fonte: Própria

Com relação aos níveis de dificuldade apresentadas no jogo, elas variam do nível fácil até a dificuldade labirinto 26, no qual o jogador é recompensado de formas diferentes em cada um desses níveis, analisando pelos princípios de aprendizagem. Notamos que devido a essa estruturação das dificuldades o princípio da **boa ordenação de problema**, se encaixa perfeitamente visto que os problemas aqui estão organizados de forma que, uma vez passado do nível anterior o conhecimento adquirido ajuda a passar os demais níveis.

Além disso, o princípio de **desafio e consolidação** pode ser colocado em questão aqui, visto que cada nível apresenta uma classe de problemas diferente dos outros, em que o jogador necessita repensar o que já aprendeu no nível anterior e aplicar outras técnicas a fim de progredir nos desafios.

Levando para uma análise mais instrumental, jogadores iniciantes que não possuem um alto nível de conhecimento da língua inglesa, muito provavelmente utilizam de técnicas como **inferência**, visto que os níveis de dificuldades estão organizados de forma progressiva, levando ao jogador compreender de forma sistemática como funciona essa parte do jogo, assim como técnicas de **linguagem verbal e não verbal** são bastante utilizadas no decorrer da campanha.

Figura 6: Informações pontuais



Fonte: Própria

Figura 7: Informações pontuais 2



Fonte: Própria

As figuras 6 e 7 apresentam algumas informações importantes que aparecem periodicamente dentro do jogo, a fim de ajudar o jogador a identificar as diversas informações expostas na tela, as informações presentes na figura 6 dizem respeito a como o jogador deve progredir nas missões, visto que o ponto de exclamação em azul indica onde o jogador irá adquirir a sua missão, e o ponto de interrogação amarelo irá indicar, que a missão está concluída e que deve ser entregue a este *NPC*². Geralmente os personagens que dizem respeito a progressão dentro do jogo estão em um ponto determinado do mapa, e ficarão lá por toda a eternidade. Na figura 7 o jogo apresenta um menu interativo no qual o jogador pode exercer diversas funções, como abrir a sua mochila, abrir a sua árvore de talentos, e diversos outros menus que fazem com que o jogador acesse diferentes *layouts*³ do jogo.

Essas informações apontadas acima podem ser acessadas pelo jogador posteriormente caso necessário, elaborando o que chamamos no nosso capítulo teórico de princípio do “**na hora certa**” e “**a pedido**”, no qual se expressa as informações verbais que acontecem dentro do jogo, quando o jogador necessita delas, e também aparecem na hora certa de cada situação.

² Non-playable character, é um personagem no qual o jogador não consegue controlá-lo diretamente a fim de exercer ações com o ele, em sua grande maioria esses personagens são estáticos.

³ Layouts são interfaces apresentadas ao clicar em algum menu durante o jogo, esses layouts variam de acordo com o menu escolhido exibindo informações diferentes em cada um deles.

Para um jogador iniciante, essas informações são bastante úteis pois ainda não possui um grande conhecimento sobre como se deve avançar quando se trata do jogo em questão, fazendo com que ele possa progredir durante ele. Além de que o jogo destaca as informações importantes de diversas formas, nesse exemplo podemos ver que o destaque é feito mudando a cor das palavras para vermelho, além de que ele mostra previamente a tela que ele irá encontrar ao pressionar o botão indicado.

Para jogadores mais experientes no jogo, isso não muda muito o estilo da jogabilidade deles, visto que para esse tipo de jogador essas informações já estão consolidadas em seus conhecimentos prévios. Sendo assim, esse tipo de jogador tende a ignorar esse tipo de informação e progredir no jogo até o chamado *Endgame*⁴, que é geralmente um local onde os jogadores chegam para fazer os conteúdos mais difíceis disponibilizados, porém com melhores recompensas e consequentemente maiores riscos.

Um conteúdo muito importante nesse estilo de jogo, são os desafios em equipes que podem variar de acordo com a instância escolhida pelos jogadores, no qual podem existir equipes de 2 até 16 jogadores para enfrentar um desafio do *endgame*. Notamos então que o princípio das **equipes transfuncionais** se encaixa aqui perfeitamente, visto que nessas equipes cada jogador tem um papel diferente dentro do desafio mediante a classe do seu personagem no qual um mago tem a principal função de causar dano mágico, um arqueiro causar dano físico, um clérigo conjurar curas e escudos nos aliados, e assim por diante, visto que cada um desses personagens são outros jogadores reais a uma interação, geralmente, com pessoas nativas da língua inglesa além de outros falantes de inglês como uma língua adicional.

Outros princípios que podemos notar nessa parte em questão são os princípios do **pensamento sistemático**, e **performance anterior a competência**, visto que cada jogador deve exercer uma função única mediante sua classe o **pensamento sistemático** se faz presente pois esses jogadores precisam interagir não só com o desafio proposto, mas com os outros jogadores essa interação se dá totalmente em língua inglesa na maioria dos casos, visto que o servidor do jogo fica na América do Norte. Sendo assim os jogadores precisam conhecer as características da sua classe para exercer sua função, entretanto necessitam ter um conhecimento básico das classes dos outros jogadores, a fim de compreender o que deve ser feito.

⁴ Endgame é uma parte do jogo em que estão localizados as masmorras mais difíceis do jogo, e os desafios com as melhores recompensas, no qual em sua grande maioria estão localizadas no final do jogo.

Junto a isso temos a **performance anterior a competência**, ou seja, o jogador não necessariamente precisa conhecer ou saber o que fazer em uma *boss fight*⁵, por exemplo, ele simplesmente pode ir lá e desafiar visto que caso haja alguma falha, ele pode retornar e tentar novamente porém com alguns conhecimentos a mais a respeito daquele desafio que está enfrentando, entra aqui então a técnica de **repetição espaçada** em que o jogador é levado a ter que repetir de forma direta algum desafio até que consiga consolidar o mesmo.

Fazendo assim com que o jogador desenvolva um pensamento sistemático a respeito dos movimentos que devem ser realizados dentro desse desafio. Além de se familiarizar diretamente com os elementos verbais e não-verbais expostos em cada um desses desafios. Visto que em sua grande maioria existem indicações escritas das ações que o jogador deve realizar a fim de conseguir finalizar o que foi proposto, fazendo assim com que ele desenvolva os seus próprios objetivos do que deve ser feito para conseguir vencer.

⁵ Uma luta contra o chefe do mapa, no qual é geralmente o inimigo mais forte que os jogadores irão enfrentar e que possui as melhores recompensas.

4 CONCLUSÃO

Essa monografia buscou investigar como os jogos eletrônicos colaboram para a aprendizagem de habilidades instrumentais de línguas adicionais através da análise do jogo *Dragon Nest*, buscando verificar quais de seus elementos predispõem a aplicação ou ao exercício de técnicas instrumentais para a aprendizagem de inglês pelos seus jogadores.

A partir da análise, notamos que grande parte dos princípios de aprendizagem propostos por Gee (2009) que tem a finalidade de indicar se os jogos eletrônicos possuem a capacidade educacional, propostos anteriormente aqui, podem ser encontrados dentro do jogo *Dragon Nest*, fazendo com que ele possa ser considerado um jogo com potencial educacional. Além disso notamos que técnicas de inglês instrumental como ***Skimming e Scanning, Linguagem Verbal e Não Verbal***, foram possíveis ser notadas durante o tutorial do jogo, além de serem notadas em *layouts* que indicavam a entrada para uma expedição, além desses pontos ainda foi possível identificar o uso delas quando se era acessado a árvore de habilidades, fazendo com que essas técnicas possam ser utilizadas dentro do jogo em diferentes partes do mesmo, fazendo assim com que o jogador comece a desenvolver um contato com a língua inglesa, sem mesmo possuir nenhum nível de conhecimento da língua.

Alinhado a isso temos também uma interação com nativos da língua inglesa que o *Dragon Nest* proporciona em desafios em equipe, que faz com que desperte o interesse na língua alvo, devido ao contato com nativos falantes. Os jogos eletrônicos mais atuais disponibilizam dessa interação por meio de *voice chat* o que facilita a interação dos jogadores, outros jogos apenas disponibilizam essa interação via *chat*.

Observando este cenário, esta pesquisa contribuiu de forma significativa para o entendimento de como os jogos eletrônicos podem ser utilizados para além daquilo que eles foram projetados que seria o uso recreativo, passando assim a incorporá-los no processo de aprendizagem de línguas adicionais, baseando-se nos princípios de aprendizagem aqui expostos anteriormente que indicam o potencial educacional dos jogos, além das demandas instrumentais presentes no jogo que fazem com que ele seja uma ferramenta poderosíssima no processo de aprendizagem da língua inglesa fugindo das metodologias tradicionais.

Observando este cenário cria-se novas oportunidades de pesquisas com relação aos jogos eletrônicos, como possíveis utilizações desses jogos dentro das salas de aulas línguas como ferramenta de ensino, além da utilização desses jogos

no desenvolvimento de habilidades e desempenho linguístico. Com isso em mente muito ainda pode ser explorado nesta perspectiva, tanto na análise de outros elementos que podem ser encontrados no jogo *Dragon Nest*, quanto buscando entender como outros jogos podem ser incorporados na aprendizagem da língua inglesa. Uma das possíveis propostas seria analisar como esses jogos podem auxiliar no processo de aprendizagem mediante uma observação dos jogadores, classificando-os em diferentes eixos, como jogador iniciante, jogador intermediário e jogador avançado, buscando identificar o que cada um desses diferentes tipos de jogadores possuem em comum quando se trata da utilização da língua inglesa, para interação direta com o jogo, e também em quais pontos eles divergem com relação ao exposto anterior.

Diante do exposto podemos então afirmar que o jogo *Dragon Nest* possui sim um potencial educacional e demanda de técnicas instrumentais que ajudam no processo de aprendizagem, com base nas análises expostas mediante sessões do jogo. Entretanto esta pesquisa ainda possui espaço para se aprofundar ainda mais buscando entender de forma mais detalhada como essas técnicas instrumentais podem ser utilizadas, além de procurar maneiras de levar esses jogos para dentro do ambiente de aprendizagem.

REFERÊNCIAS

AMARAL, Raíssa Fernandes; SILVA, Rayane Lima da; SILVA, Angelita Duarte da. UMA PESQUISA SOBRE O USO DO INGLÊS INSTRUMENTAL. **Semlic**, Jataí, p. 161-166, out. 2019.

DETERDING, Sebastian. From game design to gamefulness: defining "gamification". Mindtrek'11, Tampere, Finland, 2011

DIAS, T. J.et al. Estudo sobre os diversos gêneros de jogos e sua aplicabilidade no ensino. **Gestão Universitária**, 2014. Disponível em: <<http://gestaouniversitaria.com.br/artigos/estudo-sobre-os-diversos-generos-de-jogos-e-sua-aplicabilidade-no-ensino>>. Acesso em: 14/03/2024.

ESCHEVERRIA, Alejandro.et al. A framework for the design and integration of collaborative classroom games. *Computers & Education*, v. 57, n. 1, p. 1127-1136,2011.

Gee, J. P. (2009). Bons video games e boa aprendizagem. *Perspectiva*, 27(1), 167–178. <https://doi.org/10.5007/2175-795X.2009v27n1p167>

GEE, J. P. *Situated Language and Learning: A Critique of Traditional Schooling*. London: Routledge, 2004.

GEE, J. P. **What Games have to teach us about learning and literacy**. New York: Palgrave MacMillan, 2007.

GIANNOTTI, Raphael. **Pesquisa Game Brasil 2022 mostra que 74,5% dos brasileiros jogam games regularmente**. 2022. Disponível em: <https://www.adrenaline.com.br/games/pesquisa-game-brasil-2022-mostra-que-745-dos-brasileiros-jogam-games-regularmente/#:~:text=O%20brasileiro%20tem%20jogado%20cada,atingindo%20a%20maior%20marca%20histórica>. Acesso em: 20 maio 2023.

HAMARI, J., KOIVISTO, J., & SARSA, H. (2014). **Does Gamification Work? – A Literature Review of Empirical Studies on Gamification**. In proceedings of the 47th

Hawaii International Conference on System Sciences, Hawaii, USA, January 6-9, 2014.

HUOTARI, K., & HAMARI, J. (2012). **Defining gamification: A service marketing perspective**. In Proceeding of the 16th International Academic MindTrek Conference (pp. 17-22).

HUTCHINSON, Tom; WATERS, Alan. **English for Specific Purposes: a learning-centred approach**. New York: Cambridge University Press, 1987.

JUNIOR, Salah Hassan Khaled. **Videogame e violência: cruzadas morais contra os jogos eletrônicos no Brasil e no mundo**. 2018. Publicada Por Jusbrasil. Disponível em: <https://www.jusbrasil.com.br/artigos/videogame-e-violencia-cruzadas-morais-contr-os-jogos-eletronicos-no-brasil-e-no-mundo/594007076>. Acesso em: 06 dez. 2023.

LEFFA, V. J. **Gamificação adaptativa para o ensino de línguas**. In: Congresso Ibero-Americano de Ciência, Tecnologia, Inovação e Educação. Buenos Aires. Anais, 2014, p. 1-12.

LORENSET, Caroline Chioquetta. **JOGOS DIGITAIS NA SALA DE AULA DE INGLÊS COMO LÍNGUA ESTRANGEIRA**. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/328477821_JOGOS_DIGITAIS_NA_SALA_DE_AULA_DE_INGLES_COMO_LINGUA_ESTRANGEIRA. Acesso em: 13 dez. 2023.

Lüdke, M., & André, M. (2018). Pesquisa em Educação: abordagens qualitativas. E.P.U

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

MERCADO&CONSUMO. **Mercado de games deve movimentar mais US\$ 219 bilhões até 2024**. Disponível em: <https://mercadoeconsumo.com.br/04/07/2023/tecnologia/mercado-de-games-deve-movimentar-mais-us-219-bilhoes-ate-2024/?cn-reloaded=1>. Acesso em: 05 dez. 2023.

MUNHOZ, R. **Inglês Instrumental: estratégias de leitura**.v. 1. SP: Texto Novo, 2004.

MUNHOZ, R. **Inglês Instrumental: estratégias de leitura**.v. 2. SP: Texto Novo, 2004.

Murta, C. R., & Valadares, M. G. P. de F. (2015). **Princípios de aprendizagem de jogos eletrônicos: gameficando a aula de línguas**. Revista Horizontes De Linguística Aplicada, 13(1). <https://doi.org/10.26512/rhla.v13i1.1331>

Perine, Cristiane Manzan. CRENÇAS SOBRE APRENDER E A MOTIVAÇÃO DOS ALUNOS EM RELAÇÃO À LÍNGUA INGLESA EM UM CURSO BÁSICO. 2011.

SILVA, Fernando Wagner da Costa; TOASSI, Pâmela Freitas Pereira. O papel dos jogos eletrônicos na aquisição da língua inglesa. **Revista do GEL**, v. 17, n. 1, p. 259-283, 2020. Disponível em: <https://revistas.gel.org.br/rq>

SHAFFER, David W.et al. Video games and the future of learning, 2004.

SLEDGEHAMMER GAMES; RAVEN SOFTWARE. **Call of duty®: WWII**. [S. l.]: Activision, 2022. Jogo eletrônico.

SMILEGATE RPG. **Lost Ark**. [S. l.]: Amazon Games, 2022. Jogo eletrônico.

SOUZA, Valeska Virgínia Soares; OLIVEIRA, Matheus Abrahão; SANTOS, Vinicius José do Valle Ferreira. JOGOS DIGITAIS E POSSIBILIDADES PARA APRENDER A LÍNGUA INGLESA NO ENSINO MÉDIO. **Travessias Interativas**, [s. l.], v. 8, n. 15, p. 129-148, jun. 2018.

STATE SPACE LABS, INC. **Aimlabs** [S. l.]: State Space Labs Inc, 2023. Jogo eletrônico.

Yang, J. C., & Quadir, B. (2018). **Effects of Prior Knowledge on Learning Performance and Anxiety in an English Learning Online Role-Playing Game**. Educational Technology & Society, 21 (3), 174–185.