

Learning Games: Um Novo Nome Para Video Games?

Daniel de Augustinis Silva¹

Resumo

Resumo: Vídeo games já não são mais tão amplamente rejeitados como uma perda de tempo. Diante do desenvolvimento inexorável da tecnologia, faz-se necessário dar conta de como entender atividades de lazer como atividades de enriquecimento. James Paul Gee afirma que nos vídeo games “os aprendizes recebem ampla oportunidade de prática (...) para transferir o que eles aprenderam para problemas posteriores, incluindo problemas que requerem a adaptação e a transformação da aprendizagem”. Tendo em vista a afirmação do autor, investigaremos o vídeo game *Diablo 2* a partir da perspectiva de três aprendizes de inglês como segunda língua. Para tal, compararemos trechos de introspecção desses três aprendizes ao ter de lidar com as dificuldades desse jogo escrito todo em inglês. A idade, o nível de proficiência em inglês e a familiaridade com vídeo games serão considerados para a análise do *corpus*.

1) Introdução

O presente trabalho surgiu a partir de observações feitas por mim, enquanto aluno, e por mim e colegas, enquanto professores de língua inglesa, a respeito dos possíveis benefícios dos vídeo games no aprendizado de inglês como língua estrangeira. Foi observado que, em geral, alunos que jogam vídeo games têm mais facilidade para encarar o desafio de aprender uma língua estrangeira, no caso o inglês.

Sabe-se também que muitos jovens passam horas a fio jogando vídeo games. Por esse motivo, estudar os efeitos do vídeo game no aprendizado de língua estrangeira é relevante. Se há benefícios, o vídeo game pode ser inserido como prática pedagógica cotidiana nas escolas. Nas aulas de inglês já podemos ver, com frequência, a utilização de música e vídeo. O vídeo game pode ser o próximo da fila.

Muito já se falou sobre leitura em inglês como língua estrangeira (ILE). Atualmente já existem diversos cursos específicos de inglês para leitura. Já se estudaram também as diferenças entre a leitura na tela do computador e a leitura no papel. No entanto, na literatura pesquisada, não pudemos encontrar nenhum teórico que falasse do processo da leitura de textos em inglês a partir de vídeo games. O assunto de vídeo games é focado por Purushotma (2005), porém ele fala de aquisição de vocabulário durante a leitura em jogos. Para preencher esta lacuna, a presente pesquisa visa a estudar as estratégias de leitura empregadas durante a leitura de textos em inglês

¹ Orientadora: Profa. Tania Shepherd

que aparecem em um jogo específico, o Diablo 2². Devido a essa falta de trabalhos acadêmicos enfocando a área de ILE e a leitura de jogos de vídeo game, surgiu a pergunta: É possível transferir estratégias de leitura utilizadas durante a leitura de textos do vídeo game para os outros tipos de leitura? Diante deste dilema, decidimos desenvolver uma pesquisa empírica que pudesse nos ajudar a aprofundar nossos conhecimentos sobre as relações entre o vídeo game e o processo de leitura. O recorte do presente estudo pretende responder às seguintes perguntas de pesquisa :

- a) Aprendizes de ILE de diferentes proficiências utilizam estratégias diferentes para lidar com o conteúdo textual de um vídeo game?
- b) Em caso positivo, é possível determinar quais são essas estratégias?

2) Revisão da literatura

O presente trabalho traz referências teóricas de áreas distintas: vídeo games e sua implicação na educação, leitura e análise de texto/discurso. A primeira das áreas é discutida em Gee (2003). Em seu livro *What Video Games Have to Teach Us*, o autor, entre outras coisas, estuda diversos jogos sob a ótica da pesquisa social e observa de que maneira novas identidades são formadas quando se joga um determinado vídeo game. Esse teórico afirma que bons vídeo games devem permitir que os jogadores transfiram estratégias utilizadas durante o jogo para tarefas futuras (Gee, 2003: 138).

A próxima área do conhecimento se refere ao arcabouço teórico dedicado ao estudo das estratégias de leitura. Nuttall (1996:16-17) distingue três tipos de leitura: *top-down*, *bottom-up* e interativa. O processamento *top-down* é um tipo de processamento de texto em que o leitor lê em blocos, e não palavra por palavra. É um tipo de processamento em que o leitor é capaz (ou deveria ser capaz) de ativar esquemas. O processamento *bottom-up* é um tipo de processamento de texto em que o leitor lê palavra por palavra. O processamento interativo é uma mistura desses dois processamentos. Neste tipo de processamento o leitor desliza entre um e outro. Nuttall (1996) também fala sobre *skimming* e *scanning* (p.49). A autora define *scanning* como o ato de procurar rapidamente uma informação específica no meio de outras, como um nome, uma data, e *skimming* como uma leitura superficial de um texto com o fim de

² Diablo 2 é um vídeo game produzido pela Blizzard Entertainment.

tirar sua idéia principal. Uma terceira estratégia de leitura, não mencionada por Nuttall, que parece existir nos vídeo games seria o *skipping* de textos. Em outras palavras, o jogador deixaria de ler partes do texto ou o texto completo. Vale lembrar que o vídeo game é uma mídia multimodal, e conta, além do texto, com imagens e sons, que servem de suporte aos textos escritos.

Estratégias, entretanto, são diferentes de habilidades. Segundo Grabe & Stoller (2002: 15), uma habilidade é qualquer processamento que se dê automaticamente durante a leitura. Por outro lado, uma estratégia é qualquer processamento que se dê conscientemente durante a leitura. Em outras palavras, um processamento que é automático em um determinado momento pode ser trazido para o nível consciente em outro. Desta forma, o mesmo processamento pode ser uma estratégia ou habilidade. Essa informação é importante para o presente estudo porque nosso objetivo é identificar as estratégias utilizadas pelos sujeitos da pesquisa, e não prescrevê-las nem treiná-las. É importante ter em mente a distinção entre habilidades e estratégias também, pois, como veremos mais abaixo na seção de Metodologia, o método utilizado para coleta de dados deste trabalho deixa entrever estratégias, e não habilidades.

Para processar dados de leitura, existe uma memória de processamento e armazenamento de dados. Kleiman (2001) fala sobre memória de processamento e armazenamento de dados, quando afirma que temos uma memória imediata, uma memória a longo prazo, e uma memória intermediária. Ela propõe que

a memória imediata caracteriza-se por ter uma capacidade limitada. Ela pode guardar entre 5 e 9 elementos (...) e logo deve ser esvaziada (...), caso contrário ficará sobrecarregada. Porém, a memória imediata não faz nenhuma discriminação em relação ao tipo de unidade que é armazenada, contanto que sejam unidades significativas: as unidades podem ser sete letras, sete palavras, sete frases” (Kleiman, 2001:15).

Ao esvaziar a memória imediata, as informações significativas são armazenadas na memória a longo prazo. Se as informações não são significativas, elas são descartadas. Além desses dois tipos de memória, existe também a memória intermediária, “cuja função é a de manter a informação num estado de ciência, ou de alerta, mais acessível” (op.cit.:17). Neste artigo, a noção de memória imediata é particularmente importante, como veremos na conclusão.

Para exemplificar nossa discussão, pedimos que o leitor leia o texto abaixo e responda à pergunta contida nele.

Um avião americano que voava de Boston para Vancouver caiu exatamente na fronteira entre os Estados Unidos e o Canadá. Em que país os sobreviventes deveriam ser enterrados? (Morton e Marshall 1979 apud Kato, 1985).

Se você não riu é porque sua memória intermediária não atentou para a palavra “sobreviventes” no lugar de “mortos”. Da mesma forma, se você não leu a palavra “sobreviventes”, é porque utilizou um tipo de processamento *top-down*. Em outras palavras, você não leu palavra por palavra, mas sim blocos de palavras, ou simplesmente leu algumas palavras e completou as lacunas existentes com sua experiência de mundo. O que queremos dizer é que já temos um esquema de acidente de avião em nossas mentes e também um esquema de enterro. Ou seja, não se pergunta onde os sobreviventes devem ser enterrados, mas sim onde os mortos devem ser enterrados.

A hipótese inicial da pesquisa era que os aprendizes utilizariam *skimming* e *scanning* para lidar com os textos durante o jogo. Para tanto, convidamos alunos do programa de graduação da Faculdade de Formação de Professores da Universidade do Estado do Rio de Janeiro a participarem da pesquisa. Os próprios alunos se auto-classificaram como aprendizes básicos, intermediários ou avançados. Dos vários alunos que participaram da pesquisa, somente seis deles tiveram seus relatos transcritos. Como o objetivo era observar diferenças entre níveis de proficiência, optamos por transcrever aqueles relatos que fossem mais ricos em relação a informações relativas à leitura. Neste artigo, anexamos a transcrição do protocolo falado do aprendiz básico, para fins de ilustração.

Por fim, recorreremos também à análise de texto/discurso para poder descrever o vídeo game *Diablo 2* em termos de gênero textual.

2.1) Colônias

Para dar conta da organização textual e multimodal de vídeo games, do tipo de *Diablo 2*, utilizarei o conceito de ‘colônia’, cuja definição e categorização vêm de Hoey (2004). Em seu livro *Textual Interaction: an Introduction to the Analysis of Written*

Discourse, o autor afirma que as colônias textuais, ou seja tipos de texto que não formam contínuos textuais (como por exemplo as listas de compras e os catálogos telefônicos), têm algumas características em comum – embora não necessariamente todas as características. Hoey constrói em seu capítulo 5 a seguinte lista de características que podem descrever uma colônia textual típica:

- 1 Significado não derivado da seqüência das partes;
- 2 Unidades adjacentes não formam prosa contínua;
- 3 Existe um contexto delimitador;
- 4 Ausência de um único autor, ou o autor não é nomeado;
- 5 Uma parte pode ser usada independentemente das outras;
- 6 Partes podem ser reimpressas ou reusadas em trabalhos subseqüentes;
- 7 Partes podem ser adicionadas, removidas ou alteradas;
- 8 Várias partes realizam a mesma função;
- 9 Seqüenciamento alfabético, numérico, temporal.

Não nos deteremos muito à fundo no conceito de colônia, mas apenas descreveremos brevemente como os textos multimodais de *Diablo 2* podem ser lidos e como as características de colônia textual bem se aplica a esse vídeo game. Abaixo, vemos uma tentativa de mapear contrastivamente o vídeo game em questão e uma colônia típica como a enciclopédia.

Característica ³	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Total
Enciclopédia	+	+	+	+	+	+	+	+	+	9
<i>Diablo 2</i>	+	+	+	+	+	+	+	+	?	8/9

Figura 1: Características de colônia textual presentes em enciclopédias e vídeo games

O jogo *Diablo 2* (como a maioria dos jogos de vídeo game) tem uma diversidade de textos que contribuem para o seu desenrolar. Existe uma narrativa propriamente dita,

³ O sinal + indica que a colônia tem essa propriedade. O sinal ? indica que é discutível se a colônia possui ou não a propriedade em questão sempre.

que é revelada conforme o jogador interage com outros personagens, existem listas com os nomes das armas e seus atributos, sem os quais o jogador não pode tomar decisões adequadas, existem os nomes dos monstros e seus atributos, existe um quadro de informações do personagem, além de uma espécie de dicionário de habilidades. Além disso, as ações do jogador também contribuem para a construção da narrativa final. No entanto, essas mesmas ações do jogador e os pequenos textos são amarrados pela narrativa propriamente dita do jogo. Em outras palavras, existe a narrativa total do jogo, que é composta pelas ações do jogador, pequenos textos, e uma história maior, a Narrativa propriamente dita.

Abaixo se encontram algumas imagens do jogo para ilustrar os diferentes gêneros textuais que aparecem em Diablo 2.

A Narrativa Propriamente Dita, que é o foco de nossa análise, se compõe de vários pequenos textos em sua maioria organizados de acordo com um padrão Problema-Solução (cf. Hoey: 2004). Esses pequenos textos aparecem conforme o jogador clica nos personagens. No entanto, nem todos os textos são realmente relevantes para levar a narrativa adiante. Isso significa que o jogador pode a qualquer momento clicar no texto para que ele desapareça, ou simplesmente nem o ler. No entanto, alguns textos são essenciais e precisam ser lidos. Isso dá ampla oportunidade aos jogadores de “pular” textos inteiros.



Figura 2: Tela mostrando a narrativa propriamente dita (história) de Diablo 2

Há também a presença de um gênero Lista, que apresenta diferenças em relação à narrativa. Este gênero não é formado por texto contínuo, mas por sintagmas, que estão via de regra ligados a descrições breves de itens e de inimigos.



Figura 3: Tela contendo lista de itens usáveis pelos personagens

Além dos dois gêneros acima, um dos quais é uma colônia textual (a lista), há também o gênero Quadro de Informações. Este quadro se aproxima da lista de itens por conter informações pontuais, as quais não são ligadas através de texto contínuo. Este quadro proporciona informações mais detalhadas a respeito de itens, e também a respeito do *status* do personagem.



Figura 4: Tela contendo Quadro de informações

Por fim, há o gênero Dicionário, outra colônia. Este dicionário dá informações valiosas sobre as habilidades que o personagem pode desenvolver. Este gênero se aproxima da Narrativa por conter fragmentos de texto, e também da Lista por conter sintagmas justapostos.



Figura 5: Tela contendo o Dicionário de Habilidades

Os textos pequenos são na verdade os textos que mais precisam ser lidos. É preciso poder ler os atributos dos itens e as informações do personagem para traçar um plano de ataque eficiente contra inimigos diferentes. Por exemplo, se o jogador encontra um inimigo que utiliza golpes gelados para atacar, é importante que o jogador colecionem itens que dão resistência a frio. Outro movimento que o jogador precisa fazer é rapidamente selecionar itens que estão no chão. Ouro, por exemplo, é sempre um item bom para coletar.

Além de armas específicas para determinados fins, há armas especiais que servem somente para determinados personagens. Por exemplo, as garras são armas específicas das Assassinas; os bastões são armas específicas das Feiticeiras. Se você está jogando com uma feiticeira e vê que caiu uma garra no chão, você deve saber que não pegar essa arma, pois ela não será boa para você. Por esse motivo, o jogo envolve uma grande quantidade de *scanning* (cf. Nuttall 1996).

3) Metodologia

A presente pesquisa envolve a coleta de reações de aprendizes acerca das estratégias usadas por eles ao lerem os textos do vídeo game Diablo 2. A presente seção discute métodos de coleta de dados

McDonough & McDonough (1997) dão um breve panorama dos métodos de coleta de dados nas pesquisas em Linguística Aplicada. Questionários, segundo os autores, são um instrumento eficiente para quantificar qualquer pesquisa. No entanto, os mesmos autores alegam que o uso de questionários com poucos sujeitos é uma forma ineficiente de coletar dados. No caso de coleta de dados relativos às estratégias usadas por um número restrito de leitores, os questionários, de difícil e trabalhosa elaboração, não serviriam. Além disso, se tivéssemos utilizado questionários após uma sessão de jogo para descobrir que estratégias usadas pelos sujeitos da pesquisa durante o jogo, os dados seriam prejudicados ou em relação à memória dos sujeitos, ou em relação ao escopo de possibilidades.

Por exemplo, poderíamos ter preparado um conjunto de estratégias de leitura que pudessem ser utilizadas por aprendizes brasileiros de ILE. No entanto, essa abordagem limitaria o leque de opções de estratégias utilizadas pelos sujeitos da pesquisa. Em outras palavras, se fosse fornecida uma lista de opções para os sujeitos escolherem a partir de um questionário, poderia haver estratégias utilizadas que não estariam presentes nessa lista pré-formulada.

Um outro método usado para coletar dados relativos a processos é a retrospectão. Se tivéssemos utilizado o método de retrospectão, que consiste em gravar os relatórios dos sujeitos da pesquisa após a atividade, muita informação poderia ser perdida devido à questão da memória; é difícil imaginar pessoas que são capazes de lembrar de todos os processos que ocorreram durante a realização de uma tarefa. Se por um lado, escapamos do problema do escopo dos questionários, por outro continuamos ancorados na questão da memória.

Para a presente pesquisa, optamos pelo protocolo falado **durante** o jogo. Ou seja, os sujeitos da pesquisa fornecem relatórios de suas experiências de leitura durante o jogo. Desta forma, reduzimos ao máximo o problema de memória a respeito das estratégias utilizadas durante o jogo pelos sujeitos da pesquisa e do escopo das estratégias.

McDonough & McDonough (op.cit.:192) afirmam que o protocolo falado enfatiza as limitações impostas pela atenção humana. Só se deve esperar de protocolos verbais dados que podem ser acessados metacognitivamente. Logo, se com o protocolo falado só recebemos dados acessados conscientemente, a metodologia se mostra compatível com o propósito do trabalho de identificar as estratégias (cf. Grabe & Stoller 2002) utilizadas pelos sujeitos da pesquisa.

3.1) Procedimentos

Foram necessários para a pesquisa 1 computador, o jogo propriamente dito, 1 gravador, 6 sujeitos de pesquisa, uma monitora para manusear o gravador e instruções para coleta de protocolos falados. A coleta foi feita na própria Faculdade de Formação de Professores da UERJ. Foi necessário levar um computador particular para a faculdade, dado que os computadores da Faculdade de Formação de Professores não atendem aos requisitos do jogo selecionado. O objetivo de utilizar uma monitora foi o de deixar os sujeitos da pesquisa mais à vontade, uma vez que estavam produzindo relatórios para uma aluna como eles, e não para um professor. As instruções, assim como todas as transcrições dos protocolos se encontram anexadas a esse artigo. Essa coleta de dados teve o objetivo de servir de piloto da coleta definitiva; há mudanças que precisarão ser feitas a partir dos pontos nevrálgicos do piloto.

4) Tratamento dos dados

Após serem gravados, os dados resultantes foram transcritos. Na transcrição foi possível discriminar dados de três tipos, como podemos ver abaixo:

a) Problemas levantados em relação ao vocabulário do jogo

Monitora: Que palavras você não entendeu?

Básico⁴: Várias. Bom, eu ignorei algumas partes do texto, mas peguei pelo contexto. Foi pelo contexto. Eu não entendi uma boa parte do texto, mas consegui contextualizar mais com o início dele, o que tava ocorrendo e tal.

b) Problemas levantados em relação a operações do jogo em si:

Básico: Achei o campo aqui, uma marca aqui, que seria de repente pra ele guardar ou pegar algum equipamento que ajudasse na jornada dele.

c) Problemas levantados em relação à leitura da narrativa do jogo:

⁴ Básico aqui se refere ao nível auto-declarado do participante.

Básico: O Warriv. Ele dá uma introdução de... do problema ocorrido, que seria o Lord do Terror, o Diabolo, ta aterrorizando a região, mais ou menos isso. Diz mais ou menos que ele tem que procurar os lugares onde ele tem que ir pra que assim possa achar também ajuda e suprimentos pra jornada dele, pra derrotar o Diabolo.

Para fazer um recorte para o escopo do presente artigo, decidimos trabalhar somente com a parte que diz respeito à Narrativa, pois foi o tipo de informação que rendeu contribuições mais longas.

Tendo selecionado os dados acerca da Narrativa, utilizamos cores diferentes para separar modalizações e vagueza, que para nós indicariam o grau de certeza sobre o conteúdo da leitura. Modalização foi uma categoria escolhida porque numerosa. É um termo utilizado para falar do nível de distanciamento que um enunciador estabelece com o que ele diz (cf. Saeed, 2000:135). Por exemplo, “o problema ocorrido, que **seria** o Lord do Terror”. O sujeito da pesquisa aqui utilizou “seria” ao invés de “é”. Isso indica um grau menor de compromisso com o que ele está dizendo.

Observamos também se os resumos pedidos sobre a história eram completos, corretos, incompletos e equivocados. Os resumos foram classificados como fiéis ao texto original ou como equivocados. Para ser fiel ao original, o resumo deveria reproduzir um mínimo de informação que pudesse substituir o texto original. Este “mínimo” foi decidido de forma arbitrária.

Ao contemplar os extratos relacionados à narrativa, pudemos produzir o seguinte quadro:

	Básico	Inter 1	Inter 2	Avançado 1	Avançado 2	Quase Nativa
Tipo de leitura	Interativa	Interativa	Bottom-up	Interativa	Interativa	Interativa
Consegue resumir?	sim	sim	não	sim	sim	sim
Tem apagamento?	muito	muito	pouco	pouco	pouco	pouco
Modalização	alta	alta	altíssima	baixa	baixa	baixa

Vagueza	sim	sim	sim	sim	sim	sim
---------	-----	-----	-----	-----	-----	-----

Quadro 1: Quadro comparativo entre níveis de proficiência

5) Conclusões

A partir da análise dos dados, podemos dividir os sujeitos da pesquisa em três grupos, sem ter em mente a auto-classificação em básico, intermediário e avançado. O primeiro é o grupo daqueles que fazem um processamento estritamente *bottom-up* do texto. É o caso do sujeito intermediário 2. Outro fato interessante a respeito desse sujeito de pesquisa é que ele não fez alterações em relação à ordem do resumo. Em outras palavras, tentou traduzir o texto da tela exatamente conforme ele aparecia.

O segundo grupo é o grupo daqueles capazes de compreender os pontos mais importantes da narrativa, porém que não têm tanta certeza do que estão dizendo. É o caso dos aprendizes básico e intermediário 1; o discurso deles é modalizado em alguns pontos.

O terceiro grupo é o grupo daqueles capazes de compreender os pontos mais importantes e os pontos secundários. É um discurso contendo menos recursos de modalização.

É interessante observar, no entanto, que o sujeito de pesquisa que teve mais necessidade de reler os textos e que demorou mais a terminar o resumo de cada texto foi o sujeito que se intitulou intermediário. Desta forma, podemos inferir que o aprendiz intermediário não é intermediário, mas básico, e que o básico não é básico, mas intermediário, ou que alguma outra coisa afetou o sujeito intermediário 2, como alguma razão emocional, ou o fato de a leitura ser na tela do computador, e não em papel e tinta. O que é certo afirmar, no entanto, é que, ao tentar traduzir palavra por palavra, o sujeito intermediário 2 sobrecarregou sua memória imediata, o que impossibilitou que ele compreendesse efetivamente o texto lido. Além disso, o sujeito intermediário 2 foi o único que reclamou da velocidade dos textos na tela.

Outro ponto que nos chamou a atenção é a questão da equivalência entre os resumos e os textos originais. Tanto o aprendiz básico como os aprendizes intermediário 1 e o quase nativo fizeram alterações nos resumos. O intermediário 1, no entanto, geralmente opta por eliminar partes dos textos, sem adicionar outras no lugar. O básico elimina algumas partes, mas também faz contribuições condizentes com o contexto do jogo. Isso se deu provavelmente porque o aprendiz básico já tinha uma ampla

experiência com vídeo games em geral. O quase nativo não apagou partes dos textos, mas fez adições, em relação a possíveis motivos pelos quais o personagem Diablo teria devastado uma determinada cidade.

6) Encaminhamentos

Como piloto para a coleta de dados, esta foi uma situação ideal. Pode-se perceber, por exemplo, que as instruções para coleta do protocolo falado precisam ser repensadas, de forma que não haja qualquer pressuposição, do tipo 'fale sobre suas dificuldades'. Uma segunda tentativa refinada de coleta de protocolos verbais fornecerá dados para reavaliar o método de coleta propriamente dito. Tentaremos utilizar outros métodos de coleta para contrastar os dados e verificar se o protocolo falado é realmente o melhor método na prática (assim como o é na teoria).

Outro ponto importante que não foi contemplado nessa primeira coleta de dados é a quantidade de tempo que os sujeitos da pesquisa devem jogar. Não foi estabelecido um limite de tempo, e por isso o tamanho dos protocolos foi diretamente relacionado ao tempo jogado; ao estabelecer um limite de tempo, estaremos controlando uma outra variável. Finalmente, pretendemos também tomar notas de campo durante a coleta de protocolos falados em intervalos de tempo determinados de forma que possamos observar quão bem os sujeitos foram em relação ao jogo, e cruzar essa informação com a análise dos relatos propriamente ditos.

Além das modificações necessárias para a próxima coleta, há também outras possibilidades de estudo relacionadas ao vídeo game. A utilização de sites destinados aos jogadores, por exemplo, é uma delas. Os sites trazem muitas informações sobre o jogo, e são freqüentados por todo tipo de jogador e foram acessado pelos sujeitos de pesquisa. No entanto, por causa do grau diferente de dificuldade na leitura, jogadores experientes e novatos acessam partes diferentes dos sites de auxílio. Fazer um cruzamento das partes acessadas e do desempenho na leitura também será incorporado a essa pesquisa.

Bibliografia

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

GRABE, William & STOLLER, Fredricka.L. *Teaching and Researching Reading*. Pearson Education, Great Britain, 2002.

HOEY, Michael. *Textual Interaction: an Introduction to the Analysis of Written Discourse*. 2004.

NUTTAL, Christine. *Teaching Reading Skills in a foreign language*. Heinemann, Oxford, 1996.

KLEIMAN, Angela. *Leitura, ensino e pesquisa*. Pontes, Campinas, 2001.

KATO, Mary. *O aprendizado da leitura*. São Paulo, Martins Fontes, 2002

MCDONOUGH, Jo & MCDONOUGH, Steven. *Research Methods for English Language Teachers*. Arnold, London, 1997.

PURUSHOTMA, Ravi. (2005) "Commentary: You're not studying, you're just..." Disponível na internet via <http://clear.msu.edu/llt-temp/vol9num1/purushotma/default.html>

SAEED. J. I. *Semantics*. Blackwell. 2000.

ANEXO I – Instruções fornecidas aos jogadores

Você vai usar o mouse para jogar este jogo. O Botão esquerdo do mouse serve para se movimentar clicando pelo mapa. Para falar com os personagens, você vai clicar em cima deles com o botão esquerdo. Para atacar um inimigo, também use o botão esquerdo.

Quando você estiver lendo alguma coisa, durante o jogo, você vai fazer duas coisas para mim. A primeira é dizer que palavras você não entendeu e como que você lidou com isso. Como você conseguiu inferir significado, como você conseguiu entender o texto. Se não conseguiu entender o texto, vai dizer que não entendeu. Depois de ler o texto todo, você vai tentar fazer um resumo oral dele pra mim. Você poderá ler os textos do jogo quantas vezes quiser.

ANEXO II – Transcrição do protocolo falado do aprendiz básico

Básico: O Warriv. Ele dá uma introdução de... do problema ocorrido, que seria o Lord do Terror, o Diabolo, tá aterrorizando a região, mais ou menos isso. Diz mais ou menos

que ele tem que procurar os lugares onde ele tem que ir pra que assim possa achar também ajuda e suprimentos pra jornada dele, pra derrotar o Diabolo.

Monitora: Que palavras você não entendeu?

Básico: Várias.

Bom, eu ignorei algumas partes do texto, mas peguei pelo contexto. Foi pelo contexto. Eu não entendi uma boa parte do texto, mas consegui contextualizar mais com o início dele, o que tava ocorrendo e tal.

Ele também fala sobre uma líder de acampamento que eu devo procurar que de repente ela possa me ajudar em mais coisas também, mas..., é..., foi muito pelo contexto de algumas fases, de algumas palavras soltas, mas dava pra contextualizar.

Não sei o que é a palavra “hovel”. Kayra seria uma líder espiritual. Ela fala mais ou menos que... é... ela é a líder espiritual. Dá as boas vindas. Fala também que a terra tá... não tá bem. Repete essa coisa do demônio. Deseja sorte. É isso.

Monitora: E o que você fez com as palavras que você não entendeu?

Básico: Eu tentei contextualizar. Eu não tentei realmente compreender a palavra em si, mas pegar pelo contexto do período.

Akara, ela demonstra que ela é tipo uma feiticeira, uma líder, algo do gênero. Dá boas vindas ao estrangeiro. Fala que ele é a última esperança do vale, que tá... Tristram, da terra, tá enfrentando um problema sério que é o Diabolo, e tal, o Lord da escuridão, e tal.

Achei o campo aqui, uma marca aqui, que seria de repente pra ele guardar ou pegar algum equipamento que ajudasse na jornada dele.

(sujeito pede para parar de ler os textos e vai jogar)

ANEXO III – Texto original resumido pelo sujeito de pesquisa básico

Greetings, stranger. I'm not surprised to see your kind here. Many adventurers have traveled this way since the troubles began.

No doubt you've heard of the tragedy that befell the town of Tristram. Some say that Diablo, the Lord of Terror, walks the world again.

I don't know if I believe that, but a Dark Wanderer did travel this route a few weeks ago. He was headed east to the mountain pass guarded by the Rogue Monastery.

Maybe it's nothing, but evil seems to have trailed in his wake. You see, shortly after the Wanderer went through, the Monastery Gates to the pass were closed and strange creatures began ravaging the countryside.

Until it's safer outside the camp and the gates are re-opened, I will remain here with my caravan.

I hope to leave for Lut Gohleim before the shadow that fell over Tristram consumes us all. If you are still alive then, I will take you along.

You should talk to Akara, too. She seems to be the leader of this camp. Maybe she can tell you more.