

O USO DO *KAHOOT* NAS AULAS DE LÍNGUA INGLESA COMO MÉTODO SIGNIFICATIVO DE APRENDIZAGEM NOS ANOS FINAIS EM UMA ESCOLA PÚBLICA DA ZONA DA MATA PERNAMBUCANA

Karina Neves de Souza Damasceno ¹
Eduardo Carlos Almeida de Lima ²

RESUMO

O referido artigo insere-se no (GT15) Ensino de Línguas e pretende refletir os métodos de ensino significativos na Língua Inglesa em uma escola pública da Zona da Mata Pernambucana. O objeto dessa pesquisa originou-se a partir da percepção da dificuldade encontrada por parte dos docentes de língua inglesa (LI). propomos como objetivo geral analisar a contribuição da plataforma *kahoot* nas experiências de aprendizagem pelos alunos das aulas de Língua Inglesa. O *kahoot* é uma plataforma digital que utiliza em tempo real, o conteúdo que professor vivenciou em sala de aula através de jogos online onde os alunos podem jogar sozinhos ou em equipes. Por isso, faz-se necessário refletir mediante como deve ser o ensino de língua inglesa nas escolas, especialmente no 9º ano do ensino fundamental, a partir das perspectivas dos seguintes documentos oficiais: Base Nacional Comum Curricular (BNCC) e os Parâmetros Curriculares do Estado (PCE). A aprendizagem significativa acontece a partir do envolvimento pessoal entre esses alunos em todos os sentidos, do processo de auto iniciação que eles tomam a partir da interação e no potencial em serem competitivos. Trata-se de uma pesquisa qualitativa, onde foi utilizado um questionário misto realizado através do Google Formulário, com os discentes da Escola Municipal Aglaíres Silva da Cruz Moura, situada na cidade de Vitória de Santo Antão - PE. Podemos inferir que o *Kahoot* é um método significativo de aprendizagem partindo do pressuposto de que os alunos tinham grandes dificuldades em aprender o idioma

Palavras-chave: Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação. Língua Inglesa. *Kahoot*.

INTRODUÇÃO

O referido artigo insere-se no (GT15) Ensino de Línguas e pretende refletir os métodos de ensino significativos na Língua Inglesa em uma escola pública da Zona da Mata Pernambucana.

O objeto dessa pesquisa originou-se a partir da percepção da dificuldade encontrada por parte dos docentes de língua inglesa (LI), para ministrarem suas aulas através da tecnologia, onde a falta de uma rede de internet de qualidade e equipamentos tecnológicos suficientes impossibilitam o ensino das quatro habilidades do idioma.

¹ Graduanda do Curso de Letras das Faculdades Integradas da Vitória de Santo Antão – FAINTVISA - PE, jkfarois@gmail.com;

² Professor orientador: Especialista em Linguística Aplicada ao Ensino de Línguas, Faculdades Integradas da Vitória de Santo Antão - FAINTVISA - PE, eduardo_lima18@live.com.

Com o propósito de engrandecer esta pesquisa, propomos como objetivo geral analisar a contribuição da plataforma *kahoot* nas experiências de aprendizagem pelos alunos das aulas de Língua Inglesa.

E como objetivo específico, refletir os métodos de como a plataforma *Kahoot* contribui significativamente na aprendizagem da Língua Inglesa, em uma escola pública da Zona da Mata Pernambucana.

As quatro habilidades do inglês são *reading* (ler), *writing* (escrever), *listening* (ouvir) e *speaking* (falar), e essas quatro habilidades devem ser desenvolvidas por qualquer pessoa que deseja ser fluente em inglês, para que se exista uma compreensão do mundo em que vivemos, diante de inúmeras possibilidades de culturas e crenças diferentes a partir de um único idioma.

O professor não pode desvincular sua prática docente da tecnologia, sabe-se que é uma situação cotidiana, presente na vida de todos, onde pesquisas comprovam que o celular representa uma extensão do nosso corpo e, dessa maneira, o docente pode utilizá-lo para o ensino de outro idioma que por muitos é visto como desnecessário.

Muitos professores buscam meios de tornar a aula de língua inglesa, cada vez mais atrativa aos olhos dos discentes com a utilização de aplicativos, com o intuito de promover interação, provocando uma mudança na realidade escolar de cada um.

O uso do *Kahoot* permite em tempo real criar uma interação entre os discentes e o docente, fazendo uma recapitulação entre os assuntos já vivenciados em sala de aula, através de jogos criados pelo professor.

A plataforma *Kahoot*, no ensino de LI, é importante por conta da interação que essa ferramenta promove em sala de aula, tendo em vista que, atualmente, pesquisas como a de José Moran (2000) apontam que, quanto mais a aula for interativa mais o aluno vai construir o aprendizado.

Através dessa plataforma, o professor pode dinamizar suas aulas, utilizando *smartphones*, *tablets*, ou até mesmo os computadores do laboratório de informática da própria escola, proporcionando essa interação.

REFERENCIAL TEÓRICO

KAHOOT

O *kahoot* é uma plataforma digital que utiliza em tempo real, o conteúdo que professor vivenciou em sala de aula através de jogos *online* onde os alunos podem jogar sozinhos ou em equipes.

Essa plataforma pode ser acessada através de computadores, smartphones, tablets, que tenha uma conexão via internet, e com a ajuda de uma projeção multimídia. Através da plataforma digital, o docente consegue planejar o tempo de sua aula em cima do tempo de cada modalidade do jogo, para que ele consiga usar o tempo adequado em sala com seus alunos.

Segundo Chagas (2013, p.70) “a internet como uma ferramenta multimodal nos proporciona espaços ocupados por realidades e percepções humanas que podem ser dispostos na esfera da linguagem e armazenados na web da forma mais natural possível”, isso nos remete a percepção de que a esfera da internet tem o potencial de captar a atenção de quem a utiliza.

Zimmernam (2004, p. 96), define a plataforma *kahoot* como “um sistema no qual jogadores se engajam em um conflito artificial, definido por regras, que resultam em um resultado quantificável”, uma vez que um dos critérios de desenvolvimento do jogo é a rapidez e a praticidade na qual o aprendiz (jogador) responde corretamente e rapidamente os exercícios propostos através do jogo.

Como recurso digital, o docente consegue escolher as formas de como avaliar seus alunos através de 5 possibilidades divididas em duas modalidades, o *Quiz*, que nele existem 4 modos de jogos, onde o docente e os discentes conseguem ter um resultado imediato do aprendizado de um determinado conteúdo em sala.

Assim como promovem a competição visto que apresenta uma pontuação entre os participantes que são medidas de acordo com a rapidez e praticidade que os participantes jogam, o que abre espaço para a competição entre os alunos. Todas as modalidades de atividades do *Kahoot* tem um tempo específico para que o docente possa articular o tempo aproximado de sua aula com a resposta que quer receber dos alunos.

Essa plataforma proporciona ao docente, instigar os alunos ao desafio e/ou a compreensão e efetivação do conhecimento passado, de uma forma que os discentes acabam se impactando com a potencialidade dessa plataforma no processo de ensino aprendizagem.

Kahoot! É um jogo baseado em respostas dos estudantes que transforma temporariamente uma sala de aula em um game show. O professor desempenha o papel de um apresentador do jogo e os alunos são os concorrentes. O computador do professor conectado a uma tela grande mostra perguntas e respostas possíveis, e os alunos dão suas respostas o mais rápido e correto possível em seus próprios dispositivos digitais (WANG 2015, p. 221).

O *Kahoot* também proporciona através de seus recursos, meios de promover a inclusão àqueles alunos com alguma limitação já que em sua interface gráfica consegue utilizar

(83) 3322.3222

contato@conedu.com.br

www.conedu.com.br

recursos como vídeos e áudios, o docente poderá optar por uma dessas possibilidades para que nenhum aluno fique de fora da atividade interativa.

Segundo Alves (2014), o maior desafio da educação é promover condições adequadas de maneira motivadora e prazerosa, impulsionando a expansão do conhecimento construído na sala de aula através dessa plataforma que utiliza elementos que caracterizam os jogos.

ENSINO DE LÍNGUA INGLESA

Sabe-se que é extremamente importante para qualquer indivíduo o conhecimento e o domínio de uma língua estrangeira, ainda mais tratando-se da LI que é um idioma globalizado e falado por muitos.

Por isso, faz-se necessário refletir como deve ser o ensino de língua inglesa nas escolas, especialmente no 9º ano do ensino fundamental, que estamos tratando nesta pesquisa, a partir das perspectivas dos seguintes documentos oficiais.

Antes de mais nada, é imprescindível lembrar que o ensino de qualquer idioma não é baseado apenas na sua gramática normativa, mas sim em todo o conjunto que compõe o seu meio.

“Trata-se de um ensino voltado para o desenvolvimento das habilidades de ouvir, falar, ler e escrever, de forma integrada, contribuindo para que o aluno aprenda a se comunicar na língua estrangeira e faça uso da mesma articulando os conteúdos pensados no currículo escolar com os demais componentes curriculares e com temáticas transversais, tais como Direitos Humanos e cidadania, sustentabilidade e cultura de paz[...]” (PERNAMBUCO, 2013, p.16)

Lecionar inglês adaptando a sua metodologia de ensino, aproveitando todos os seus meios de manifestações linguísticas, reflete num aprendizado mais inovador.

A questão debatida por Brasil (2018) sugere promover com os alunos uma análise no uso dos mais variados repertórios linguística das localidades onde a LI predomina e que trazem uma bagagem social e cultural na sua aplicação.

O docente precisa tornar sua aula afetivamente e psicologicamente positiva como afirma Oliveira (2014) para facilitar o processo de ensino e aprendizagem entre eles. O caminho que o docente precisa percorrer para ter êxito nas aulas de língua inglesa é “vencer esses obstáculos, é preciso contaminar os outros com o nosso entusiasmo”(LIMA, 2009, p. 120), ampliando o sucesso no processo de ensino aprendizagem de seus educandos.

Além disso, vale ressaltar que os conhecimentos não devem ser limitados apenas ao espaço físico da escola. É pertinente que o professor instigue a curiosidade epistemológica

dos seus alunos, trabalhando as quatro habilidades da língua: *Reading, writing, listening, e speaking*, proporcionando vários métodos de aprendizagem, onde as informações podem ser adquiridas e utilizadas tanto dentro quanto fora da sala de aula.

Portanto pesquisa mostra que é possível tornar as aulas de língua inglesa mais dinâmicas, promovendo a aprendizagem e estimulando o desafio e o envolvimento dos aprendizes, através de experiências que impactem positivamente seu desempenho em sala.

AS TIDC'S E A APRENDIZAGEM SIGNIFICATIVA

Com o avanço da tecnologia, o uso das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC'S) vem ganhando força nas práticas docentes entre todas as disciplinas, principalmente porque atualmente os estudantes, em sua maioria, fazem uso dessas tecnologias e esse profissional deve fazer sua prática de acordo com esse avanço.

A aprendizagem através das TDIC'S é um método bastante procurado por inúmeros profissionais, pois é de fácil acesso aos alunos e de ótima aceitação entre eles por ser algo que envolve a *gamificação*.

A aprendizagem significativa acontece a partir do envolvimento pessoal entre esses alunos em todos os sentidos, do processo de auto iniciação que eles tomam a partir da interação e no potencial em serem competitivos.

Como também na integração que existe podendo ser tocada até a personalidade do indivíduo, na avaliação que esse aluno faz de forma consciente e no significado desse conhecimento adquirido para o longo de todo processo de aprendizagem, segundo Rogers (1969).

Para que essa aprendizagem aconteça “é necessário que o aprendiz se sinta acolhido no contexto de ensino-aprendizagem”(GAZOTTI-VALLIM *et al*, 2017, p.6), inserido na realidade apropriada para que exista esse ensino aprendizagem de forma significativa e prazerosa.

METODOLOGIA

Trata-se de uma pesquisa qualitativa, onde foi utilizado um questionário misto, realizado através do Google Formulário, que é uma ferramenta de coleta de dados das Empresas Google, com os discentes da Escola Municipal Professora Aglaíres Silva da Cruz Moura, situada na cidade de Vitória de Santo Antão - PE.

Foram entrevistados 11 alunos do 9º ano, onde para descrevê-los usaremos **E¹**, **E²**, **E³**, preservando suas identidades, o que motivou esses alunos ainda mais a se engajarem no processo da gamificação e, no uso das plataformas digitais que se torna cada vez mais presentes na vista desses alunos.

Para descrever os resultados e discussões, apresentaremos as perguntas formuladas aos alunos em relação a plataforma *Kahoot* e como esta plataforma em forma de jogos educacionais ajudou e ajuda no processo de aprendizagem da Língua Inglesa.

A abordagem desse trabalho torna-se qualitativa porque “depende de muitos fatores, tais como a natureza dos dados coletados, a extensão da amostra, os instrumentos de pesquisa e os pressupostos teóricos que nortearam a investigação” (GIL, 2002, p.133), relatados pelos alunos da escola nos resultados e discussões e diante do referencial teórico usado nesta pesquisa.

Caracteriza-se indutiva por perceber informalmente o avanço significativo na aprendizagem da Língua Inglesa com a utilização do *Kahoot* como método de aprendizagem, pois através dela “observa-se, experimenta-se, descobre a relação casual entre dois fenômenos e generaliza esta relação em lei, para efeito de predições” (MEDEIROS, 2010, p.32).

A organização e sistematização da análise dos resultados obedeceram aos critérios que foram apresentados no questionário e, que se correlacionam seguindo a ordem estruturada e semiestruturada.

Com o intuito de esclarecer a importância de usar cada vez mais o *Kahoot* e outros meios de TIC'S em sala de aula como método significativo de aprendizagem, motivando esses alunos a serem sujeitos competitivos entre si, mas que acima de tudo possam construir esse conhecimento através da *gamificação*.

As questões foram agrupadas e discutidas conforme elas se correlacionam com os seguintes critérios: **Critério 1** - Na identificação da faixa etária desses estudantes; **Critério 2** - No sentimento de motivação para continuar aprendendo o idioma; **Critério 3** - No que mais gostou ao utilizar o *Kahoot*; **Critério 4** - Na dificuldade encontrada ao usar a plataforma; **Critério 5** - Na dificuldade em estudar a Língua Inglesa; **Critério 6** - Na utilização do *Kahoot* em demais disciplinas; **Critério 7** - Na aprendizagem do idioma através do *Kahoot*, apresentadas na sessão a seguir.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

Para a análise dos dados aqui apresentadas as questões foram agrupadas e discutidas em 7 categorias que se correlacionam de acordo com o uso da plataforma *Kahoot* nas aulas de Língua Inglesa.

A análise dos dados foi realizada com 11 estudantes do 9º ano da Escola Municipal Aglaíres Silva da Cruz Moura, que permitiram a divulgação de suas respostas nesse trabalho, onde 27,3% têm até 14 anos de idade, 45,5% têm até 15 anos, 18,2% até os 17 anos, todos matriculados na mesma turma, como apresenta-se no Google Formulário.

Para as questões semiestruturadas, as questões serão apresentadas na ordem em que foram perguntadas aos alunos através do Google Forms em sequência:

Critério 1 - No sentimento de motivação para continuar aprendendo o idioma

E¹: *“Sim, até porque é um método legal para ser usado”.*

E²: *“Eu fiquei um pouco mais interessado de aprender a língua inglesa”*

E³: *“Sim, pois é uma forma mais rápida e fácil de aprender em Inglês”.*

O processo de ensino aprendizagem busca “promover uma revolução na aprendizagem e na motivação dos alunos para os conteúdos curriculares.”(BOTTENTUIT, 2017, p. 1589), auxiliando esses alunos a desenvolverem os processos cognitivos de forma dinâmica.

A plataforma promove o engajamento e a efetivação dos conteúdos vivenciados em Língua Inglesa e em outras disciplinas e “deve ser marcado por etapas muito nítidas e que efetivamente acompanhem o progresso dos alunos”(OGAWA, 2007, p.20).

Critério 2 - No que mais gostou ao utilizar o Kahoot

E¹: *“Como eu posso aprender em um jogo”*

E²: *“O jogo em si, eu já gosto de jogos com formato de quiz”.*

E³: *“Competir com outras pessoas”.*

A capacidade que a plataforma promove através da gamificação é do resultado sem dificuldade, pois essa aprendizagem acontece de forma tranquila pautada na competitividade.

A plataforma promove de forma sadia a competitividade “com o uso do aplicativo cria-se um ambiente saudável de competição em busca da aprendizagem” (BOTTENTUIT,2017, 1597), esta interação é a chave do processo de ensino aprendizagem.

Critério 3 - Na dificuldade encontrada ao usar a plataforma

E1: “*A internet lenta.*”

E2: “*Entender os sentidos das palavras em Inglês e a tradução certa.*”

E3: “*A conexão wifi que não estava tão boa no dia*”.

Para a utilização do *Kahoot* é fundamental que tenha uma conexão com a internet, para que ele possa funcionar perfeitamente, porém nessa experiência mesmo com o sistema de internet oscilando conseguimos ter êxito em usar a rede de dados móveis dos próprios alunos e alguns conectados no dispositivo da professora “O *Kahoot* é acessível em qualquer dispositivo com ligação à Internet”(BOTTENTUIT,2017, p. 1594).

Critério 4 - Na dificuldade em estudar a Língua Inglesa

E1: “*Eu tenho dificuldade de pronunciar*”

E2: “*Fala a pronúncia corretamente e saber como é usado.*”

E3: “*Só conheço um pouquinho de inglês eu não estudei não*”

O fato de estudar outro idioma entrelaçado a vergonha diante de alguns jovens, pode dificultar o acesso ao idioma, mas com a utilização do *Kahoot* esse processo é facilitado e torna-se um acontecimento natural, dinâmico e interessante e, “a inclusão de jogos educativos no ensino de língua inglesa possa colaborar para o desenvolvimento de uma aprendizagem significativa do idioma” (GAZOTTI-VALLIM; GOMES; FISCHER, 2017, p.5).

Critério 5 - Na utilização do Kahoot em demais disciplinas

E¹: *“Sim, pois iam estimular e incentivar os alunos a se interessar mais pelo assunto”*

E²: *“Sim, é muito interessante acabamos se interessando mais pelos assuntos”*

E³: *“Acho que melhoraria já que é um tipo de aprendizagem mais descontraída e interessante”*

Com o avanço das tecnologias no mundo atual, os estudantes concentram-se consideravelmente em atividades que “fogem do padrão”, além disso, a ação de jogar *online* faz parte das atividades de crianças e adolescentes (COMITÊ GESTOR DA INTERNET NO BRASIL, 2012), por isso da importância em desenvolver atividades que contemplem a realidade na qual nossos estudantes estão inseridos com muita frequência, como os jogos virtuais.

Critério 6 - Na aprendizagem do idioma através do Kahoot

E¹: *“Eu não sabia algumas palavras e aprendi elas”.*

E²: *“Conheci alguns nomes que não sabia a pronúncia, e com as imagens ficou melhor para compreender”.*

E³: *“Porque eu queria saber como se pronunciava uma palavra e consegui aprender mais um pouco”.*

A plataforma dá um *feedback* individual ou em grupo com a pontuação que fez no término do jogo o que permite o aluno e o docente perceber se precisa focar mais em determinado conteúdo ou não, pois a exatidão na resposta que faz esse participante ter uma pontuação mais alta ou não.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante do que foi apresentado no trabalho, podemos inferir que o *Kahoot* é um método significativo de aprendizagem partindo do pressuposto de que os alunos tinham grandes dificuldades em aprender o idioma.

E com o uso constante nas aulas de LI, percebeu-se que, até aqueles que diziam que nunca iriam aprender a falar outro idioma, começaram a desmistificar esse pensamento e aprenderam de forma dinâmica, divertida e interativa.

Logo pudemos perceber que os docentes devem adequar seu plano de ensino de forma interdisciplinar incluindo as TIC's em seu planejamento de aula, saindo da zona de conforto e mediando essa interação entre seus discentes com algo tão próximo da realidade deles.

Dessa forma, “a aula de língua estrangeira pode proporcionar aos aprendizes oportunidades de compreender e explorar diferentes visões de mundo e formas de expressão” (LIMA, 2009, p.167), o que torna evidente o uso do *Kahoot* não só em língua inglesa como também em outras disciplinas.

Finalmente gostaria de agradecer a Deus pela força em pesquisar meios de como melhorar significativamente a educação brasileira, a minha família que são sempre muitos compreensíveis comigo, a Eduardo Almeida, que me orienta e mostra sempre que o melhor caminho é o da pesquisa e a minha amiga Maria Cecília que me ajudou grandemente nesse processo de pesquisa.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALVES, F. Gamefication: **Como criar experiências de aprendizagem engajadoras**. DVS Editora, 2014. Disponível em: < <http://www.saraiva.com.br/gamification-como-criarexperiencias-de-aprendizagem-engajadoras-um-guia-completo-8114828.html>>. Acesso: 02/04/2018.

BLANCO, G. 2015. **Gamification: como a lógica dos jogos pode te ajudar a resolver problemas**. DRAFT. Disponível em: <https://www.napratica.org.br/gamification-como-a-logica-dos-jogos-pode-te-ajudar-a-resolver-problemas> Acesso em: 08/08/2019.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular** Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_-versaofinal_site.pdf> Acesso em: 15/08/2019.

CHAGAS, Lucas. **O uso de ferramentas da internet no ensino de língua inglesa e seus Reflexos na inclusão social de alunos de escolas públicas**; disponível em: <file:///C:/Users/Cliente/Downloads/4195-23836-1-PB.pdf>. Acesso em: 21/03/2018.

GAZOTTI-VALLIM. M.a.; GOMES. S.T.; FISCHER.C.R. **Vivenciando o inglês com kahoot**. vol.38; The Specialist: Descrição, ensino e aprendizagem nº1, julho 2017, disponível em: <file:///F:/32223-86662-2-PB.pdf>. Acesso em: 25/07/2019.

HEINCH, R., MOLENDAS, M., RUSSELL, J., AND SMALDINO, S. **Instructional Media and Technologies for learning**. 7ª ed. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall, Inc., 2002.

MORAN, José. **Mudar a forma de ensinar e aprender**. Revista interações, São Paulo, 2000, vol. _____ V. _____ pag.57-72. Disponível em: https://iesb.blackboard.com/bbcswebdav/institution/Ead/_disciplinas/EADG391/nova/files/acervo/UIA1/texto5.pdf Acesso em: 25/07/2019.

LIMA, M., Nascimento, K., Neto, C., Filho, J., **Aplicativo de Desenho do Google Drive: uma análise com foco na aprendizagem colaborativa com suporte computacional**. Anais do XXII Workshop de Informática na Escola (WIE 2016). Disponível em: Acesso em 10 de maio de 2018.

LIMA, Diógenes. **Ensino Aprendizagem de Língua Inglesa Conversa com especialistas**. São Paulo: Editora Parábola,2009.

MEDEIROS, João Bosco. **Redação Científica: a prática de fichamentos , resumos, resenhas**. São Paulo,2010.

OLIVEIRA, Luciano Amaral. **Métodos de Ensino de Inglês: teorias, práticas, ideologias**. São Paulo: Editora Parábola, 2014.

PERNAMBUCO. **Parâmetros para a Educação Básica do Estado de Pernambuco**. Disponível _____ em: http://www.educacao.pe.gov.br/portal/upload/galeria/4171/PSAdigital_INGLES_EFM.pdf?f

bclid=IwAR1drUA6ShPROpEoeD_mB8EQPV4GSGK10al29neBi2Lisj8YwmyDbEZeE8s.

Acesso em 15/08/2019.

RALSTON, L. *Kahoot*. In: Institute for the professional development of adult educators - IPDAE. Disponível em: <
[http://www.floridaipdae.org/dfiles/resources/videos/handouts/Handout_GnG_Kahoot_15_7.p](http://www.floridaipdae.org/dfiles/resources/videos/handouts/Handout_GnG_Kahoot_15_7.pdf)
df > Acesso em: 01/08/2019.

WANG, A. I. **The wear out effect of a game-based student response system.** Computers in Education., 82,217–227. 2015. Disponível em: [https://ntnuopen.ntnu.no/ntnu-xmlui/bitstream/handle/11250/2496267/Wearout_effect_of_game_based_student_response_s](https://ntnuopen.ntnu.no/ntnu-xmlui/bitstream/handle/11250/2496267/Wearout_effect_of_game_based_student_response_system.pdf?sequence=2)
ystem.pdf?sequence=2. Acesso em: 08/08/2019.

ZIMMERMAN, E. **Narrative, interactivity, play, and games: four naughty concepts in need of discipline.** In: WARDRIP-FRUIIN, N; HARRIGAN, P. (Eds.). First person. Cambridge: MIT Press, 2004.