UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA
CAMPUS I
CENTRO DE EDUCAÇÃO – CEDUC
DEPARTAMENTO DE LETRAS
CURSO DE LICENCIATURA EM LETRAS – LÍNGUA ESPANHOLA

KLEBER AUGUSTO FALCÃO DOS SANTOS

MEDALLA DE HONOR: UMA MISSÃO INTERDISCIPLINAR DE ENSINO-APRENDIZAGEM DO ESPANHOL BASEADA NOS VIDEOGAMES DE AÇÃO EM PRIMEIRA PESSOA

CAMPINA GRANDE
2021

KLEBER AUGUSTO FALCÃO DOS SANTOS

MEDALLA DE HONOR: UMA MISSÃO INTERDISCIPLINAR DE ENSINO-APRENDIZAGEM DO ESPANHOL BASEADA NOS VIDEOGAMES DE AÇÃO EM PRIMEIRA PESSOA

Trabalho de Conclusão de Curso (Artigo) apresentado à Coordenação do Curso Licenciatura em Letras/Língua Espanhola da Universidade Estadual da Paraíba, como requisito parcial à obtenção do título de Licenciatura em Letras com habilitação em Língua Espanhola.

Área de concentração: Novas Tecnologias Digitais

Orientador: Prof. Me. Alessandro Giordano

CAMPINA GRANDE
2021

É expressamente proibido a comercialização deste documento, tanto na forma impressa como eletrônica. Sua reprodução total ou parcial é permitida exclusivamente para fins acadêmicos e científicos, desde que na reprodução figure a identificação do autor, título, instituição e ano do trabalho.

S237m Santos, Kleber Augusto Falcão dos.
Medalla de Honor [manuscrito] : uma missão interdisciplinar de ensino-aprendizagem do espanhol baseada nos videogames de ação em primeira pessoa / Kleber Augusto Falcao dos Santos. - 2021.
22 p. : il. colorido.

Digitado.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Letras Espanhol) - Universidade Estadual da Paraíba, Centro de Educação , 2022.

"Orientação : Prof. Me. Alessandro Giordano , Coordenação do Curso de Letras Espanhol - CEDUC."

1. Ensino de língua espanhola. 2. Jogos eletrônicos. 3. Processo ensino-aprendizagem. 4. Interdisciplinaridade. I. Título

21. ed. CDD 372.6561

Elaborada por Luciana D. de Medeiros - CRB - 15/508 BCIA2/UEPB

KLEBER AUGUSTO FALCÃO DOS SANTOS

MEDALLA DE HONOR: UMA MISSÃO INTERDISCIPLINAR DE ENSINO-APRENDIZAGEM DO ESPANHOL BASEADA NOS VIDEOGAMES DE AÇÃO EM PRIMEIRA PESSOA

Trabalho de Conclusão de Curso (Artigo) apresentado à Coordenação do Curso Licenciatura em Letras/Língua Espanhola da Universidade Estadual da Paraíba, como requisito parcial à obtenção do título de Licenciatura em Letras com habilitação em Língua Espanhola.

Área de concentração: Novas Tecnologias Aplicadas

Aprovada em: 14/10/2021

BANCA EXAMINADORA

Alessandro Giordano

Prof. Me. Alessandro Giordano (Orientador)

Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

GUSTAVO E. CASTELLÓN A.

Prof. Esp. Gustavo Enrique Castellón Agudelo

Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

Luanda Calado de Santana

Profa. Luanda Calado de Santana

Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

“Dificuldades preparam pessoas comuns para destinos extraordinários”.

C. S. Lewis

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Página do *site* de downloads acessado para baixar o jogo 13
Figura 2 – Programa “Allied Assault” após sua primeira execução 14
Figura 3 – Descompactação e instalação do jogo em andamento 14
Figura 4 – Local do arquivo descompactado e instalado 15
Figura 5 – Pasta do jogo instalado no Disco Local (C:) 15
Figura 6 – Modo recomendável de execução do jogo 16

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....7

2 "MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT": A INTERDISCIPLINARIDADE LINGUÍSTICA ATRAVÉS DOS *FPS*.....11

2.1 Os *Videogames* e a Sociolinguística: A aprendizagem do E/LE através da percepção (de)codificada de mundo.....16

3 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....19

REFERÊNCIAS.....20

MEDALLA DE HONOR: UMA MISSÃO INTERDISCIPLINAR DE ENSINO-APRENDIZAGEM DO ESPANHOL BASEADA NOS VIDEOGAMES DE AÇÃO EM PRIMEIRA PESSOA

Kleber Augusto Falcão dos Santos

RESUMO

Este trabalho tem como objetivo trazer uma abordagem reflexiva acerca da fundamental importância que o uso dos jogos eletrônicos tem tanto dentro quanto fora do contexto acadêmico escolar, tendo em vista a comprovação obtida através de vários estudos científicos acerca dos diversos benefícios oferecidos aos usuários durante o processo de desenvolvimento da aprendizagem mediante a leitura interdisciplinar do mundo em que vivemos, visando justamente desmistificar certos conceitos disseminados na sociedade, os quais ainda, mesmo nos dias atuais e com os constantes avanços das Novas Tecnologias, têm trazido uma visão parcial, exclusivamente negativa e distorcida referente à utilização dessas ferramentas lúdicas tanto dentro quanto fora de sala de aula. Esta pesquisa se baseia em uma análise de consistência tanto prática quanto bibliográfica, focada principalmente no uso dos jogos de disparo em primeira pessoa (a exemplo do jogo “Medall Of Honor: Allied Assault”) como ferramentas lúdicas bastante eficazes durante o processo de ensino-aprendizagem do Espanhol como Língua Estrangeira (E/LE) atrelado à interdisciplinaridade como forma de engajamento do aluno/jogador por meio da familiarização através dos gráficos, enredos e mecânicas apresentados por essa categoria de jogo.

Palavras-chave: *Videogames*. Ensino. Aprendizagem. Interdisciplinaridade. Desenvolvimento. E/LE. *Medal Of Honor*.

RESUMEN

Este trabajo tiene como objetivo traer un abordaje reflexiva acerca de la fundamental importancia que el uso de los juegos electrónicos tienen tanto dentro cuanto fuera del contexto académico escolar, teniendo en vista la comprobación obtenida a través de varios estudios científicos acerca de los diversos beneficios ofrecidos a los usuarios durante el proceso de desarrollo del aprendizaje mediante la lectura interdisciplinaria del mundo em el que vivimos, buscando justamente desmitificar ciertos conceptos difundidos em la sociedad, los cuales aún, mismo en los días actuales e con los constantes avances de las Novas Tecnologías, han traído una visión parcial, exclusivamente negativa e distorsionada referente a la utilización de esas herramientas lúdicas tanto dentro cuanto fuera de sala de aula. Esta pesquisa se basa en un análisis de consistencia tanto práctica cuanto bibliográfica, con enfoque principalmente en el uso de los juegos de disparo en primera persona (a ejemplo del juego *“Medall Of Honor: Allied Assault”*) como herramientas lúdicas bastante eficaces

durante el proceso de enseñanza-aprendizaje del Español como Lengua Extranjera (ELE) conectado a la interdisciplinariedad como forma de involucramiento do alumno/jugador por medio de la familiarización a través de los gráficos, enredos y mecánicas presentados por esa categoría de juego.

Palabras-clave: Videojuegos. Enseñanza. Aprendizaje. Interdisciplinariedad. Desarrollo. ELE. Medalla de Honor.

1 INTRODUÇÃO

As Tecnologias, em um contexto geral, surgiram juntamente com a Humanidade a partir da descoberta do fogo e de ferramentas desenvolvidas principalmente a partir de pedra, madeira e ossos lascados por homens primitivos (Período Paleolítico). Com o tempo, juntamente com a evolução do homem, com o surgimento das civilizações e com o desenvolvimento da agricultura e da pecuária, surgiram novas tecnologias como a roda, a escrita e as ferramentas produzidas a partir de metais fundidos (cobre, estanho, bronze), entre outras inovações tecnológicas (Período Neolítico e Idade dos Metais). Com o passar dos séculos, as invenções humanas de grande relevância incluíram a imprensa gráfica de Gutenberg (Idade Média), motores a vapor, meios de transporte movidos a vapor e meios de comunicação elétricos, entre outros (Modernidade), até ao aparecimento das tecnologias digitais, tais como computadores, telemóveis (celulares), *tablets*, etc. (Contemporaneidade).

Na educação, as tecnologias, principalmente as TIC (Tecnologias de Informação e Comunicação), são de grande importância tanto para a aprendizagem dos estudantes como para facilitar o trabalho dos professores na transmissão de conhecimentos e no estímulo à aprendizagem. Uma das formas de estimular a aprendizagem é através da utilização de métodos lúdicos como reforço das questões abordadas na aula, que levam os alunos ao divertimento que resulta na interação e mediação dos alunos com o conteúdo ensinado pelo educador. Os estudos sobre tais métodos com uma abordagem educacional começaram principalmente na primeira metade do século XX. Mas nas últimas décadas, a partir da segunda metade do mesmo século, com a evolução das tecnologias digitais e, principalmente, a invenção e desenvolvimento de computadores, surgiu a necessidade de investigar novas formas de trabalhar com jogos em ambientes de sala de aula e fora da sala de aula, tendo em conta este processo evolutivo. E foi então que se estudou a utilização de jogos de vídeo como ferramentas muito importantes para o desenvolvimento da aprendizagem e interação proporcionadas pela diversão trazida por meio deles, uma vez que a necessidade humana de se divertir e aprender com o lúdico e a Humanidade nasceram e evoluíram em conjunto.

Este tema tem sido tema de debates e críticas educacionais que apontam aspectos positivos e negativos, bem como estudos científicos-acadêmicos sobre seus benefícios para o desenvolvimento da aprendizagem de forma interativa nas esferas social, histórica, cultural e linguística, Estes estudos mostram principalmente resultados positivos para o trabalho de ensino na era digital, que está evoluindo esmagadoramente a cada dia, exercendo uma grande influência na vida cotidiana e na maneira como as pessoas pensam e agem em todo o mundo em diferentes aspectos da sociedade.

Os *videogames* surgiram na década de 1950 do século XX, e um dos primeiros foi o *NIM*, desenvolvido especialmente para ser executado no computador *NIMROD* em 1951, que consistia em uma versão eletrônica do jogo chinês *Jianshizi*. Nos anos 60, os jogos foram desenvolvidos dentro do contexto universitário, dando origem até mesmo aos primeiros estudos baseados em psicologia cognitiva realizados por educadores sobre as consequências sociais que os jogos digitais poderiam trazer aos jogadores. Anos mais tarde, em 1977, foi lançado o primeiro console com cartuchos intercambiáveis para ter sucesso no mercado e é considerado até hoje o avô dos videogames por ter sido revolucionário na época. O dispositivo foi produzido pela empresa americana Atari e foi chamado de *Atari 2600*.

Com o forte crescimento da produção e do consumo no mercado de entretenimento eletrônico, os anos 80 assistiram ao surgimento de novos consoles e jogos cada vez mais evoluídos, tanto esteticamente quanto tecnologicamente. Nesta época, foram fundadas novas empresas nesta área, entre as quais as mais destacadas foram as empresas japonesas *Nintendo* e *SEGA*. O primeiro console a ser lançado e fazer sucesso de vendas em lojas de eletrônicos em todo o mundo foi o NES 8 Bits, conhecido carinhosamente entre os amantes de jogos digitais como Nintendito, em 1985, enquanto o da última empresa foi o *SEGA Mega Drive*, em 1988, também conhecido como *SEGA Genesis* ou simplesmente *Mega Drive*, e tinha a velocidade de 16 Bits.

No início dos anos 90, a evolução dos jogos eletrônicos continuou, com o surgimento de consoles e jogos cada vez mais sofisticados e rápidos, assim como o fato de novas empresas especializadas na área tecnológica terem entrado no mercado mundial, incluindo a empresa japonesa *Sony Computer Entertainment*. Foi nesta época que apareceram os primeiros dispositivos de 32 e 64 bits de velocidade, entre os quais os mais conhecidos e bem-sucedidos no mundo inteiro foram: *Super Nintendo* (*SNES*) (1990), *Atari Jaguar* (1993), *PlayStation* (*Sony*) (1994), *Nintendo 64* (1996) e *Dreamcast* (*SEGA*) (1998). Com o avanço dos computadores e o desenvolvimento e lançamento, por Tim Berners-Lee, da *World Wide Web* (*WWW*) em 1993, novos desenvolvimentos surgiram a partir deste período que acrescentaram à qualidade da indústria de entretenimento digital, além de encurtar distâncias e quebrar barreiras de comunicação. Apareceram os primeiros jogos online, jogos com gráficos *3D* e os primeiros jogos *RTS* (*Real Time Strategy*) e *FPS* (*First Person Shooter*).

A partir do ano 2000, os consoles se tornaram mais inovadores e seus jogos se tornaram cada vez mais realistas em seus gráficos. O *PlayStation 2* (*PS2*) (2000), o *Nintendo GameCube* e o *Xbox* (*Microsoft*) foram lançados em 2001. Nos anos seguintes, devido à grande demanda do mercado relacionada à área e, consequentemente, à necessidade de atender ao consumidor, começaram a ser produzidos dispositivos mais evoluídos com tecnologia mais avançada, inclusive ganhando novas funções que passaram a servir para proporcionar melhor acessibilidade e mobilidade aos usuários. Houve também uma evolução na qualidade relacionada aos *videogames*, valorizando-os através da grande diversidade temática, incluindo questões históricas, contribuindo para o enriquecimento do conhecimento dos jogadores sobre o mundo, bem como desenvolvendo o pensamento crítico em geral.

Junto com a crescente evolução das tecnologias relacionadas aos jogos eletrônicos, também aumentou a necessidade de mais estudos sobre como utilizá-los como ferramentas importantes para o desenvolvimento e aprendizagem dos jogadores de forma auxiliar, a fim de contribuir para a melhoria de seu desempenho em sala de

aula, especialmente nas aulas de idiomas estrangeiros. Os pesquisadores, através do desenvolvimento de estudos baseados na psicologia cognitiva, começaram a analisar não apenas o comportamento em si, mas também os efeitos que a influência dos jogos eletrônicos tem sobre o desenvolvimento e a aprendizagem de aprendizes de línguas estrangeiras, em vários campos através das missões a serem cumpridas por eles em cenários que, muitas vezes, os inserem em uma realidade que leva à prática de uma língua estrangeira – incluindo o *E/LE* (*Espanhol como Língua Estrangeira*) – além do aprendizado dos vários valores, do social ao histórico, necessários para a resolução de tais objetivos. E geralmente, os videogames do gênero *FPS*, por exemplo, oferecem essas propriedades e transmitem aos usuários digitais muitas emoções e sensações que resultam, cientificamente comprovadas, na produção de endorfinas, substâncias responsáveis por estimular o ser humano a ir além dos desafios de uma forma prazerosa.

FPS (First Person Shooter) é um gênero existente no mundo dos jogos eletrônicos, que consiste no controle de um personagem de tal forma que o jogador tem a sensação de estar inserido no ambiente, ou seja, ao contrário da terceira pessoa, que apresenta uma visão completa do protagonista, o usuário se sente imerso no enredo e nos cenários, sendo isto representado apenas pela forma parcial como o indivíduo é visto em relação aos outros personagens presentes na obra lúdica digital. Geralmente, é composto de um enredo rico de histórias baseadas em fatos reais e fictícios, além de ser extremamente cheio de missões, simples e complexas, que determinam a resolução de cada fase que compõe um determinado jogo, e de informações explicativas e indicativas, escritas ou não, que as acompanham a fim de ser um roteiro para concluí-las e também para contar um pouco da história que cada uma traz.

O surgimento dos videogames no gênero *FPS* ocorreu no início dos anos 90, ao mesmo tempo que o surgimento dos gráficos *3D*, ambos inéditos para a época, pois até então os jogos eram produzidos apenas em *2D* e com os personagens principais a serem controlados pelos jogadores no estilo terceira pessoa, além destas inovações serem algo exclusivo dos simuladores de vôo. Em abril e novembro de 1991, a *ID Software*, fundada nos EUA em fevereiro daquele ano por um grupo de amigos que se conheceram enquanto trabalhavam na *Softdisk* (John Carmack, Kevin Cloud, John Romero, Adrian Carmack, Jay Wilbur e Tom Hall), desenvolveu os primeiros jogos, inicialmente para PC: *Hovertank 3D* e *Catacomb 3D*. Ambos, até hoje, são considerados laboratórios para o que estava por vir. No ano seguinte foi lançado o que até hoje é considerado a estrutura principal dos jogos de tiro em primeira pessoa em 3D: *Wolfenstein 3D*, o primeiro jogo do gênero baseado na Segunda Guerra Mundial. Seguiram-se dois outros grandes clássicos: *Doom* (1993) e *Quake* (1996), sendo este último o primeiro a ser desenvolvido com gráficos *3D* completos, além de ser um dos primeiros jogos eletrônicos a fazer parte daqueles que deram origem aos esportes eletrônicos (*e-Sports*), servindo inclusive como base para a produção de novas obras, como o famoso *FPS* para computadores *Half-Life* (1998), da *Valve*, uma empresa americana que se tornou um sucesso e foi fundada em 1996.

Já nos anos 2000, apareceram no mercado novas empresas e desenvolvedores de *videogames* e novas produções de sucesso foram desenvolvidas e disponibilizadas aos usuários, entre elas: *Medal Of Honor: Allied Assault* (*MOHAA*) (*EA Games*, 2002), *Counter-Strike 1.6* (*Valve*, 2003) e *Call Of Duty 2* (*COD2*) (*Activision*, 2005). Mais tarde, foram produzidos novos trabalhos de grande relevância, incluindo novos jogos da série *COD* e *MOH*, que estabelecem batalhas em guerras

mais contemporâneas, ao contrário dos anteriores lançados na primeira metade dos anos 2010, que por sua vez ambientam batalhas na Segunda Guerra Mundial.

O presente trabalho tem como objetivo, primeiramente, mostrar a importância dos *videogames* como ferramentas auxiliares para o desenvolvimento da aprendizagem de línguas estrangeiras (LE), principalmente o Espanhol como Língua Estrangeira (E/LE), através da mistura de elementos temáticos que lhes dão a característica da interdisciplinaridade, de tal forma que transmitem ao jogador, incluindo, vários valores que servirão como crescimento intelectual e em sua vida cotidiana; e para desmistificar conceitos que envolvem a temática em questão, principalmente aqueles relacionados ao pensamento que muitas pessoas têm, desde os tempos antigos, de que as ferramentas recreativas tradicionais e eletrônicas servem apenas como um passatempo, não levando em conta o lado educativo que elas podem apresentar ao usuário. Além disso, a presente obra também objetiva mostrar que os jogos virtuais de Disparo em Primeira Pessoa (*First Person Shooter*, *FPS*) podem ser muito importantes no desenvolvimento-aprendizagem do E/LE, tanto para iniciantes como para alunos mais avançados, analisando os aspectos sociolinguísticos e interdisciplinares presentes na versão com traduções para o espanhol e disponíveis para computadores do *videogame* "Medal of Honor": Assalto Aliado" (*Medal Of Honor: Allied Assault*, *MOHAA*), pertencente à empresa americana de desenvolvimento e lançamento de jogos virtuais *EA Games* – entre outros jogos do mesmos gênero eletrônico – a fim de provar que um jogador de *FPS* virtual pode realmente se divertir e aprender jogando uma certa fase cheia de objetivos missionários, até mesmo melhorando sua capacidade cognitiva em vários domínios, principalmente quando se trata de estratégias de aquisição de linguagem.

Desde os tempos antigos, o jogo (o lúdico) sempre foi considerado como a principal forma de adquirir entretenimento, ou seja, um passatempo, fato que também deu origem a preconceitos em certas sociedades, o que, com o passar do tempo, criou uma certa barreira ao uso de tal método visando novas perspectivas. No século XX, com a popularização dos jogos de computador no ambiente universitário nos EUA e sua expansão para o ambiente social nos anos 60, houve um interesse crescente por parte dos pesquisadores acadêmicos americanos, pioneiros na área, em estudar a aplicabilidade, baseada na psicologia cognitiva, de tais dispositivos no contexto educacional como auxílios no desenvolvimento-aprendizagem interdisciplinar, a fim de levar os alunos a usar suas múltiplas habilidades neste processo. Entretanto, com o passar dos anos e com a evolução e a expansão dos estudos e de suas principais ferramentas de pesquisa em todo o mundo, houve também um aumento das críticas, principalmente de estudiosos e educadores que se opunham à ideia como algo inovador e revolucionário na educação, multiplicando ainda mais as discussões realizadas e, também, instigando a busca cada vez mais profunda de novas perspectivas sobre o assunto em questão.

Outro obstáculo encontrado, especialmente pelos educadores e, depois, pelos de EL/E, foi – e tem sido – lendas propagadas, por muito tempo, erroneamente em referência ao que é o verdadeiro propósito dos *videogames* na vida humana e às outras questões relativas ao universo virtual lúdico, de tal forma que acabou criando uma certa raiz no imaginário de muitas pessoas até os dias de hoje; E estes conceitos foram reforçados, principalmente nos dias de hoje, por uma questão que levantou um alerta por parte da comunidade internacional, preocupando os pais/educadores de jogadores virtuais, profissionais da educação, autoridades e até mesmo a comunidade médica e especialistas em saúde mental. E a razão dessas preocupações é chamada

de vício em jogos de vídeo, um problema que afetou – e tem afetado – milhões de pessoas no mundo a tal ponto que até a Organização Mundial da Saúde (OMS) a classificou como uma doença na categoria das que afetam o estado psicológico resultante do uso exagerado por parte de suas vítimas.

Durante a pesquisa, alguns desafios foram perceptíveis, desde as reações de determinadas pessoas ao assunto até a escolha de um jogo rico em interdisciplinaridade, que pode ser quebrado através da quebra de paradigmas, ou seja, a desmistificação de certos conceitos disseminados na sociedade durante muito tempo de que os jogos virtuais não enriquecem tanto o aprendizado, que servem apenas para ocupar tempo, entre outras coisas.

Este trabalho se baseia nos estudos acadêmicos de pesquisa elaborados por teóricos e pesquisadores da área temática, relativos ao uso de métodos lúdicos no processo de desenvolvimento-aprendizagem e ao uso de jogos virtuais como meio auxiliar de transmissão e recepção de conhecimento de forma interativa e divertida, incluindo os realizados por Simon Egenfeldt-Nielsen, Patricia Varela González, Charo Nevado Fuentes, Valderrama Ramos, entre outros especialistas relacionados, tendo em vista a contextualização como uma ponte com a realidade do presente estudo; além disso, visa ajudar, inclusive, na análise do objeto da pesquisa como forma de qualificar os resultados abordados no texto para que, através da inter-relação entre as ideias apresentadas pelos pesquisadores, pudesse alcançar a eficácia na conclusão da pesquisa em questão.

Além disso, há também uma base de análise baseada na prática através de testes aplicados ao jogo eletrônico em questão (além de outros métodos de pesquisa), com vistas à busca da identificação dos vários fatores característicos da pesquisa sobre o assunto.

1 “MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT”: A INTERDISCIPLINARIDADE LINGUÍSTICA ATRAVÉS DOS *FPS*

Lançado oficialmente em 22 de janeiro de 2002, *Medal Of Honor: Allied Assault* (MOHAA) é um *videogame* com versão feita para computadores (*PC*) (primeira da franquia lançada para *Windows*, além de ser a única lançada para *Linux* até os dias atuais), o qual apresenta simulações – com base em fatos reais – de combate durante a Segunda Guerra Mundial na Europa e no Norte da África. Ademais, o jogo oferece aos seus usuários três diferentes opções de dificuldade (Facil, Medio, Dificil), além de outras diversas opções configurativas disponíveis a fim de atender às preferências de cada jogador, seja essas de natureza linguística, gráfica ou mecânica. Quanto à classificação indicativa do jogo, a idade mínima recomendável para a sua utilização por parte do jogador é de 12 anos.

A narrativa do jogo em questão trata sobre a vida de um Ranger (força tática de elite dos EUA) e, também, um agente pertencente à OSS (serviço de inteligência americano ativo durante a Segunda Guerra Mundial), chamado Mike Powell, um jovem soldado de 27 anos. Suas missões, das quais são seis (*Lighting the Torch* (Acendendo a Tocha), *Scuttling the U-529* (Afundando o U-529), *Operation Overlord* (Operação Overlord), *Behind Enemy Lines* (Atrás das Linhas Inimigas), *Day of the Tiger* (Dia do Tigre) e *The Return to Schmerzen* (O Retorno à Schmerzen)), vão desde o combate como combatente de elite até as de inteligência, incluindo infiltração, espionagem e sabotagem de bases inimigas (ações furtivas de combate). Em outras palavras, este videogame retrata um cenário baseado em alguns dos principais eventos durante a Segunda Guerra Mundial que foram decisivos para o sucesso dos Aliados contra as

forças militares do Eixo, incluindo o combate como o ocorrido em 6 de julho de 1944 na Normandia (França), um episódio que, historicamente, ficou conhecido como o grande Dia D. Sua jogabilidade consiste em uma visão que permite ao jogador uma experiência que o insere e o envolve no ambiente proposto, a fim de que o mesmo sinta todas as sensações que o próprio jogo propôs de uma forma ainda mais realista e, também, para que o próprio se veja como um protagonista dentro do enredo e dos cenários do jogo.

A interdisciplinaridade, neste caso, torna-se presente a partir do momento em que se analisa a seguinte questão: Qual é a relação entre o espanhol, a jogabilidade e a Segunda Guerra Mundial? A partir dessa pergunta, pode-se refletir sobre uma série de fatores que levarão a uma investigação mais precisa e, inclusive, resultarão em eficácia no processo de desenvolvimento-aprendizagem tanto linguístico quanto cultural, tendo em vista o crescimento e o avanço constantes que tem ocorrido nesses últimos anos nos mais diversos âmbitos da sociedade (inclusive no tecnológico); e é algo que tem se tornado cada vez mais presente em nosso cotidiano, até mesmo influenciando na nossa formação tanto acadêmica quanto humanitária (como indivíduos socialmente protagonistas), conforme diz Morales (2009, p. 1):

> O jogo favorece a sociabilidade, desenvolve a capacidade criativa, crítica e comunicativa do indivíduo. Estimula a ação, reflexão e a expressão. É a atividade que permite aos meninos e meninas investigar e conhecer o mundo que lhes rodeia, os objetos, as pessoas, os animais, as plantas e inclusive suas próprias possibilidades e limitações. É o instrumento que lhe capacita para ir progressivamente estruturando, compreendendo e aprendendo o mundo exterior. Jogando o menino/a desenvolve sua imaginação, o raciocínio, a observação, a associação e comparação, sua capacidade de compreensão e expressão contribuindo assim para a sua formação integral. Os jogos possibilitam tanto a prática controlada dentro de um marco significativo como a prática livre e a expressão criativa, além de cobrir tanto conhecimentos linguísticos como socioculturais.

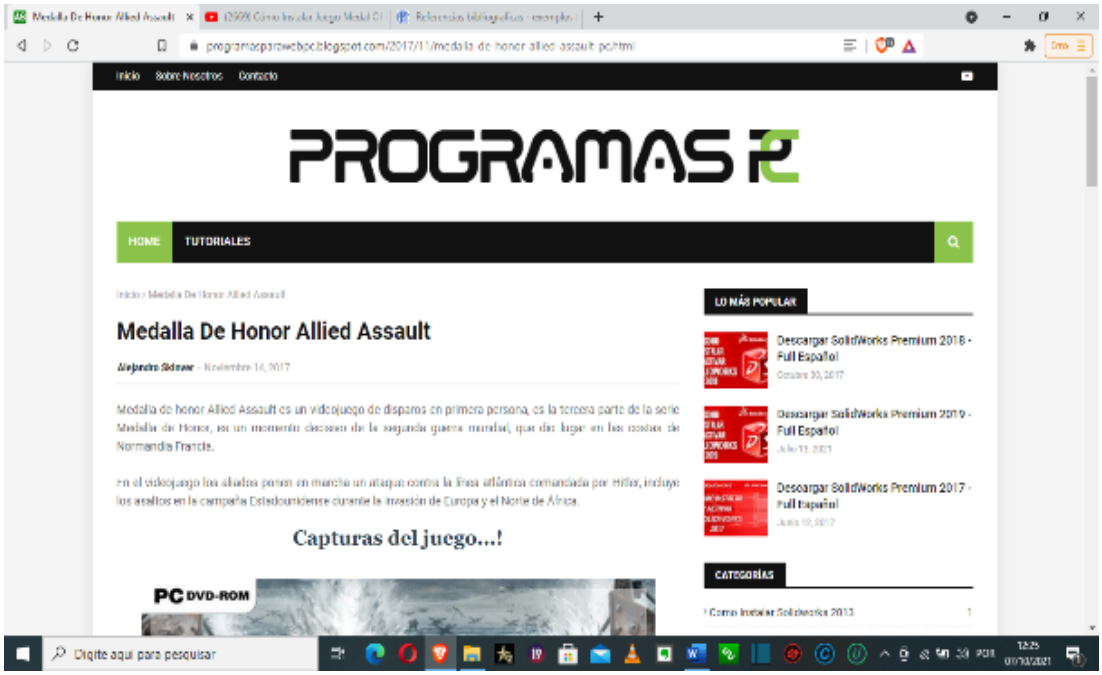
Antes do jogo em questão – *Medal Of Honor: Allied Assault* – se tornar objeto de análise-base na presente pesquisa, outros motivadores foram bastante importantes no surgimento dessa abordagem acerca da importância e do papel dos *videogames* para o desenvolvimento cognitivo dos usuários, precedente da aprendizagem de caráter interdisciplinar baseada principalmente no conhecimento de mundo, o qual se encontra atrelado aos conhecimentos linguísticos nas suas quatro destrezas (compreensão auditiva, expressão oral, compreensão leitora e expressão escrita). E esses motivadores consistem, principalmente, em observações práticas cotidianas feitas durante anos e, também, em experiências vividas (pessoalmente e por outras pessoas) e compartilhadas entre si, enriquecendo ainda mais as observações que já vinham sendo feitas. E isso fez com que, mediante o reforço da percepção por meio do que foi observado, fosse vista a necessidade de abordar o assunto tendo como foco principal o uso dos *videogames* (especialmente os do gênero *FPS*) como auxiliares bastante importantes na aceleração dos processos de desenvolvimento e aprendizagem do Espanhol com Língua Estrangeira, podendo assim, serem utilizados tanto pelos professores de E/LE como pelos aprendizes (principalmente durante a fase da adolescência), seja no espaço acadêmico (escolas/universidades) ou até mesmo no próprio ambiente doméstico.

No entanto, apesar dos frequentes avanços no campo tecnológico e, consequentemente, dos estudos que vêm a cada dia comprovando os benefícios trazidos pelo bom uso das novas tecnologias nos mais diversos segmentos da

sociedade, ainda existem tabus que ainda precisam ser quebrados em relação ao assunto em questão, principalmente quando se trata do uso dos *videogames* como um meio bastante eficaz de aquisição de conhecimentos e valores positivos por parte dos *e-gamers*; e, quando se trata de jogos que possuem um enredo recheado de ações de combate e disparo (bastante comuns em jogos de ação e suspense), esses tais tabus se acentuam ainda mais, tendo sempre um acompanhamento densamente marcante de crenças que são, quase sempre, baseadas no senso comum atreladas à desinformação (parcial ou total); e é algo que faz com que, entre outros fatores, ainda haja certa resistência no tocante ao incentivo e ao uso desse meio tecnológico por parte (em sua grande maioria) de pais de alunos e educadores.

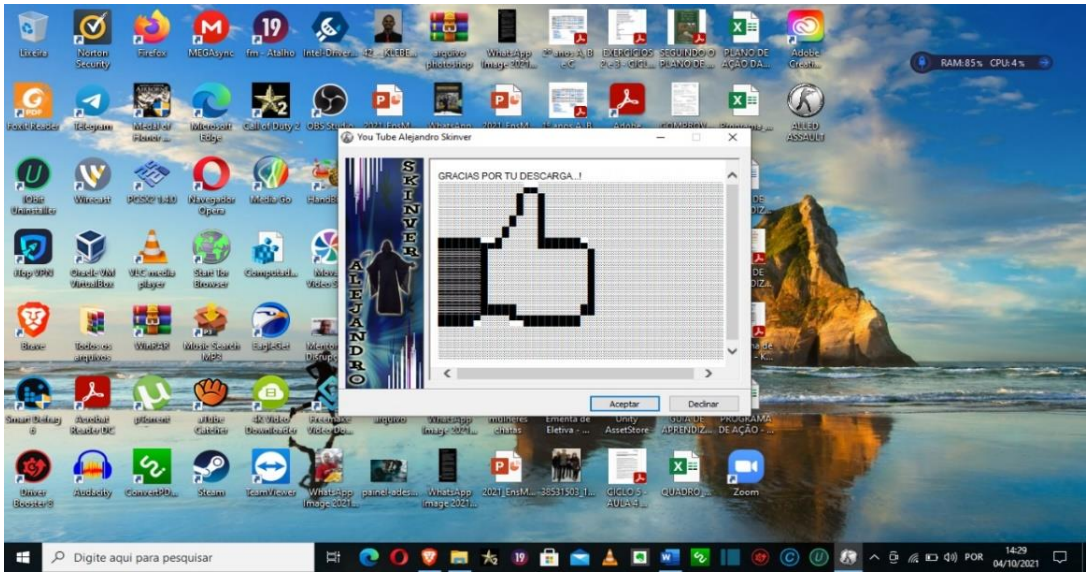
Para que o jogo eletrônico em questão pudesse ser analisado na prática, foi necessário passar por um processo constituído de vários passos para a instalação. Primeiramente, um arquivo já compactado em um programa (*Allied Assault*) foi baixado no *PC*, contendo todos os dados necessários para a instalação e o funcionamento devidamente correto do programa/jogo. Em seguida, foi utilizado o mesmo programa, mediante execução, a fim de descompactar e ter acesso aos arquivos até então compactados no formato correspondente; e à continuação, foi dado início o processo prático de instalação do jogo propriamente dito, onde primeiro foi feito o encaminhamento de todos os arquivos, contidos em uma única pasta com o nome do jogo em específico (*MOHAA*), descompactados à pasta correspondente – geralmente nomeado com o nome da empresa desenvolvedora (*EA Games*) – situada na pasta “Arquivos de Programas (x86)” do disco local do *PC* (Windows (C:)).

Figura 1 – Página do *site* de *downloads* acessado para baixar o jogo.



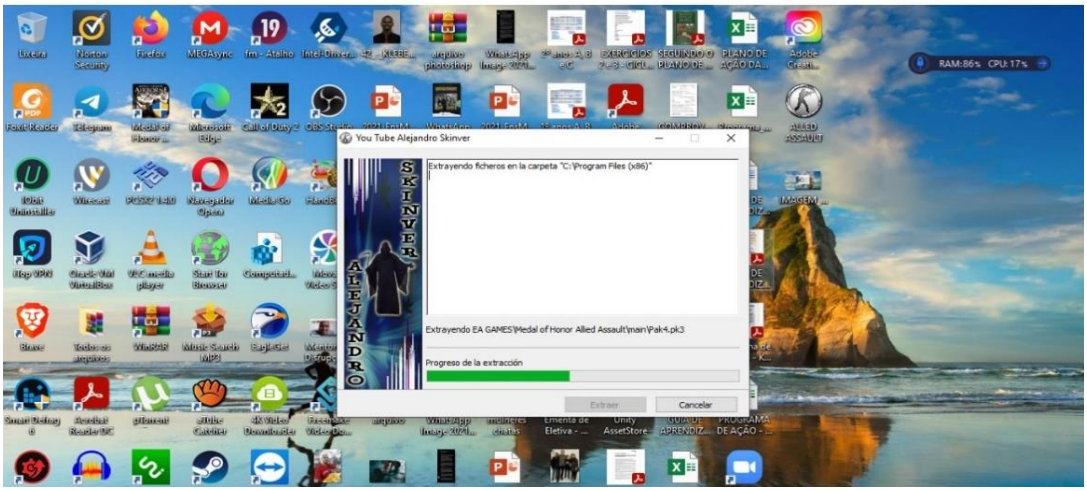
Fonte: https://programasparawebpc.blogspot.com/2017/11/medalla-de-honor-allied-assault-pc.html. Acesso em: 04 de out. de 2021.

Figura 2 – Programa “*Allied Assault*” após sua primeira execução.



Fonte: Kleber Augusto Falcão dos Santos.

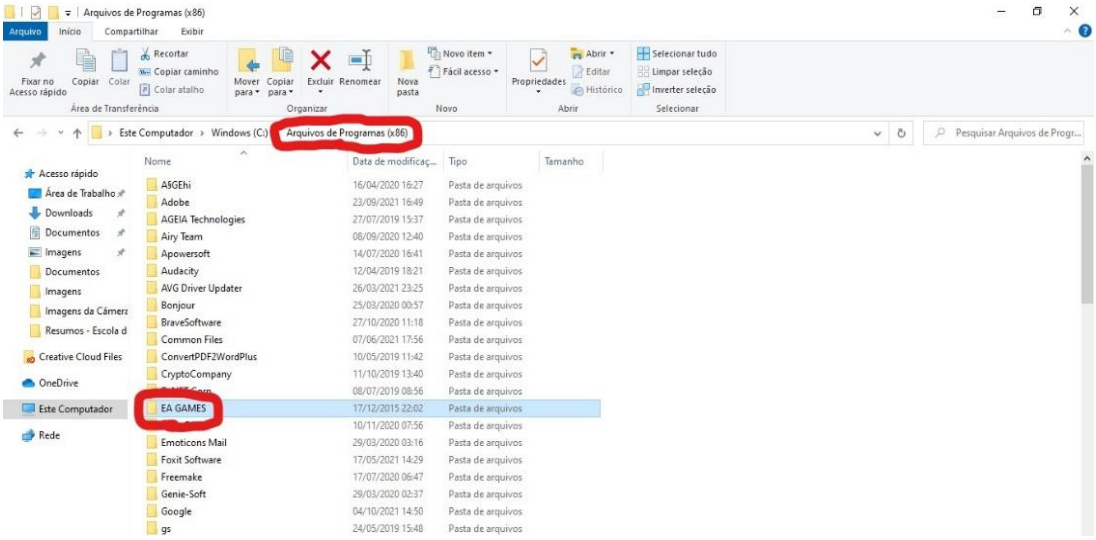
Figura 3 – Descompactação e instalação do jogo em andamento.



Fonte: Kleber Augusto Falcão dos Santos.

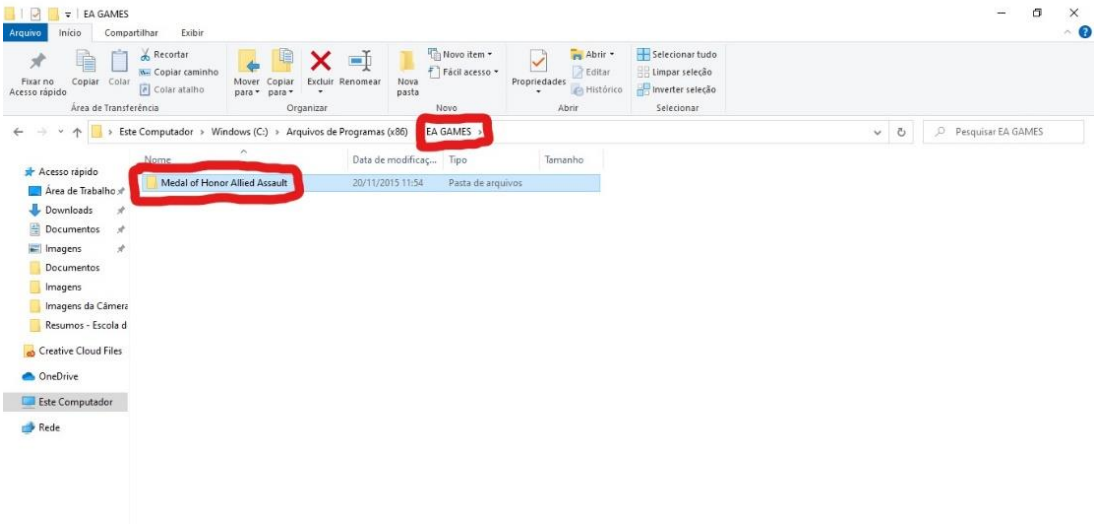
Após o encaminhamento, pelo próprio programa “*Allied Assault*”, de todos os arquivos para o disco local computador (*PC*), chegou a vez de, finalmente, concluir o processo por meio do que, por muitos, é considerado a “cereja do bolo” de todo programa/aplicativo: a execução do instalador. E para isso se fez necessário localizá-lo na pasta-raiz do jogo a fim de executá-lo por meio dos seguintes comandos: Botão esquerdo do *mouse* + Botão direito do *mouse* + Opção “Executar como administrador”; e ao fazer esse processo (de execução do instalador do pacote do *game*), foram necessários alguns minutos para que a instalação do jogo – *MOHAA* – fosse finalmente concluída, dando aptidão para que o mesmo pudesse ser de fato utilizado.

Figura 4 – Local do arquivo descompactado e instalado.



Fonte: Kleber Augusto Falcão dos Santos.

Figura 5 – Pasta do jogo instalado no Disco Local (C:), em Arquivos de Programas (x86) dentro da pasta da desenvolvedora (*EA Games*).



Fonte: Kleber Augusto Falcão dos Santos.

Figura 6 – Modo recomendável de execução do jogo caso venha a surgir essa mensagem na tela do *PC*. (Lembrando que, mesmo assim, caso não execute o jogo, é necessário baixar o arquivo *opengl32* (geralmente compactado), e extraí-lo com o *WINRAR* o arquivo *opengl32.dll* direto ou indiretamente para a pasta de arquivos do jogo (*Medal Of Honor Allied Assault*) antes de executá-lo novamente.

Fonte: Kleber Augusto Falcão dos Santos.

2.1 Os *Videogames* e a Sociolinguística: A aprendizagem do E/LE através da percepção (de)codificada de mundo

Os jogos eletrônicos, conforme o que antes foi mencionado, têm sido importantes ferramentas auxiliares no processo de desenvolvimento-aprendizagem relacionado às mais diversas áreas do conhecimento, inclusive no que se refere às línguas estrangeras em geral. E é por conta desse fator – além de outros – que se tem aumentado o interesse de diversos pesquisadores (incluindo os da área sociolinguística) em investigar, ainda mais a fundo, acerca dos diversos benefícios trazidos diariamente pelos jogos aos seus usuários em potencial, tendo em vista que esses tais recursos trazem, principalmente ao público mais jovem, diversos estímulos que podem ajudá-los a desenvolver significativamente suas próprias habilidades a fim de solucionar desafios através da decifração de linguagens e códigos, sejam estes verbais ou não-verbais.

Diante de tudo isso, para que haja uma eficácia maior por parte, principalmente, dos educadores em suas respectivas práticas docentes na contemporaneidade, segundo Valderrama Ramos (2011, p. 39), “é necessário, pois, encontrar uma nova maneira de educar esta geração ‘evoluída’, digital.” Ademais,

> Para conseguir isso, devemos exortá-los a provar as fronteiras de seu universo e lhes dar a oportunidade de projetar e criar seus próprios processos de aprendizagem. Também devemos apoiá-los em sua construção do conhecimento para que adquiram uma compreensão mais profunda do mundo em que vivem e como se encaixam nele. Somente assim conseguiremos uma sociedade mais criativa, já que a aprendizagem tradicional, onde têm maior valor as habilidades formais do que as

> competências individuais, deve ser substituída por uma aprendizagem de alto nível, a qual é alimentada por processos criativos. (VALDERRAMA RAMOS, 2011, p. 39)

Todavia, como forma de enfrentamento às possíveis críticas e outros desafios que possam surgir nesse processo, além desses pontos levantados, devemos também promover a conscientização, junto à comunidade dentro e fora do contexto escolar, acerca do equilíbrio quanto à utilização desse importante recurso tecnológico lúdico, tendo em vista que, por conta da super estimulação por meio do enredo atrelado à mecânica e aos gráficos do jogo geralmente submetida, a falta de controle no uso – principalmente por parte dos pais e dos próprios jogadores virtuais – pode levá-los ao estado de compulsão (vício), assim gerando diversos prejuízos tanto na saúde física quanto na mental, até mesmo acarretando danos sociais ao próprio usuário.

> É por isso que especialistas em psicologia juvenil recomendam estabelecer horários e rotinas de jogo para evitar o desenvolvimento de comportamentos viciantes. Também aconselham aos pais combinar as horas dedicadas aos *videogames* com outra série de atividades se realizem em companhia e que impliquem um movimento físico. (PONT, 2020)

Além do vício, a questão relacionada ao conteúdo presente em boa parte dos jogos digitais (Inclusive os de *FPS*) também tem sido uma das principais fontes de debate entre pesquisadores, pais e docentes, tendo em vista a frequência com que são abordadas temáticas consideradas polêmicas – e verdadeiros tabus – por muitas pessoas na sociedade.

> O tema da violência nos *videogames* é um dos principais tópicos (tal e como podemos comprovar, muito justificado) na literatura sobre o estudo dos efeitos dos *videogames* na conduta infantil. Desde o começo da difusão dos *videogames*, nos anos 70, a preocupação de pais e educadores tem se orientado em direção aos supostos perigos que o emprego destes jogos possam provocar na infância. Se têm cruzado acusações desde os dois bandos: desde os que alertam dos perigos do uso dos *videogames* até quem afirmam que a maioria das investigações carecem de fundamento. No entanto, entre a literatura sobre o assunto, cabe destacar as vozes de alerta da *APA* (*American Psychological Association*), para quem as investigações demonstram que existe uma correlação positiva entre a prática dos *videogames* violentos e a conduta agressiva posterior.
>
> Frente a esta crítica, encontramos a postura defendida por outros setores que advogam por deixar livre o mercado que segundo eles não tem efeitos negativos sobre os usuários de menor idade. *ADESE*, a *Associación Española de Distribución y Edición de Software de Entretenimiento*, encontra-se entre os partidários de deixar maior liberdade aos usuários, alegando que são poucos os jogos classificados como nocivos e que os mais utilizados são os que são aptos para todas as idades. Não esquecemos que *ADESE* está formada por mais de 16 empresas de entretenimento e que controlam 85% dos *videogames* do mercado espanhol: *Antivision*, *Atari*, *Buenavista Games*, *Electronics Arts*, *FX Interactive*, *Friendware*, *Microsoft*, *Nokia*, *Planeta de Agostini Interactive*, *Proein*, *Sony Computer Entertainement*, *Take Two Interactive*, *THQ*, *UbiSoft*, *Virgin Play*, *Vivendi Universal Games*. (SÁNCHEZ I PERIS, 2008, pp. 15-16)

Segundo Egenfeldt-Nielsen (2009, p. 200), “a primeira propriedade importante é que a aprendizagem, a educação e o ensino não se concebem como limitados à um único contexto ou pessoa. Ou seja, ao contrário do que se pensava em um passado

distante acerca do como de fato se produzia o aprendizado (tendo a escola como o centro),

> [...] a aprendizagem em casa, a aprendizagem contínua e a formação complementar estenderam o alcance da educação mais além da infância, da escola e dos professores. A educação e a aprendizagem ocorrem com frequência dentro de um sistema educativo, porém não se podem limitar exclusivamente a um determinado contexto. A um nível geral, a educação todavia é uma tentativa controlada de socialização e qualificação de um indivíduo determinado para benefício da sociedade. (EGENFELDT-NIELSEN, 2009, pp. 200-201)

E os *videogames* (incluindo os do gênero *FPS*), baseados nesses fatores acima mencionados, são ferramentas realmente ideais para que esses princípios educacionais sejam aplicados, tanto no ensino-aprendizagem do E/LE em sala de aula como, também, no cotidiano prático dos professores e alunos fora do contexto escolar, reforçando ainda mais a eficiência e a eficácia do processo, ainda iniciado em classe, mediante a interrelação entre os conhecimentos academicamente adquiridos e o conhecimento de mundo através da vivência no cotidiano social.

Nevado Fuentes (2008, p. 6), ao trazer à tona os benefícios proporcionados pela presença do lúdico no desenvolvimento-aprendizagem do Espanhol dentro e fora da sala de aula, deixa bastante claro que “a importância do jogo nas classes de E/LE é fundamental, sobretudo como parte importante da motivação do estudante.” Além disso, “[...] ainda que os estudantes de E/LE sejam alunos bastante motivados, os jogos são um bom recurso para aprender e praticar a língua em todas suas destrezas.” (NEVADO FUENTES, 2008, p. 6). Ou seja, a motivação é uma chave de bastante importância para que os alunos de Espanhol como Língua Estrangeira de fato desenvolvam a sua aprendizagem de maneira mais rápida e eficaz; e sem essa chave o processo em questão se desenvolve de maneira bem mais lenta e penosa. E isso faz com que o modo lúdico, o jogo, seja essa “mão” que servirá justamente para girar essa chave a fim de ativar o “modo turbo” – aumentar a velocidade – do processo de desenvolvimento do ensino-aprendizagem de línguas estrangeiras, incluindo o E/LE.

> O jogo envolve a participação ativa por parte do jogador [...]. permite o desenvolvimento humano, a criatividade, a resolução de problemas, o desenvolvimento de papéis sociais, sendo portanto uma atividade de grande importância”. (GARVEY, 1985, pp. 14-19 *apud* NEVADO FUENTES, 2008, p. 7)

De fato, existem diversas vantagens – as quais podem muito bem somar juntamente com a metodologia devidamente aplicada ao ensino/aprendizagem de Espanhol como Língua Estrangeira (E/LE) – oferecidas (associadas ao bom uso, claro) aos jogadores virtuais mediante a exposição dos mesmos usuários aos jogos e, em especial, aos jogos eletrônicos. E entre esses benefícios estão: aumento do engajamento, retenção da informação com mais facilidade, estímulo ao raciocínio lógico, tomada de decisões mais rápidas, fortalecimento do trabalho em equipe, priorização da interdisciplinaridade, melhora das habilidades sociais, ensino das regras a serem seguidas, melhora da concentração, aquisição e aprimoramento das habilidades visual-espaciais, aprimoramento das habilidades de multitarefa, estímulo à leitura, maior aproximação entre pais e filhos, alívio do estresse, aumento do foco, aumento da empatia, e a possibilidade de se tornar uma profissão (*e-gamer*). No entanto, ao passo que existem esses benefícios relacionados ao consumo equilibrado dos

videogames, assim como na vida humana, nem tudo são flores. Os *videogames*, mediante o seu consumo desequilibrado por parte de seus usuários, também podem trazer uma série de malefícios; dentre os quais estão: promoção do sedentarismo (pouco ou nenhum exercício), obesidade (bastante associada ao sedentarismo), enorme possibilidade de gerar problemas sociais, agravamento dos problemas de postura, menor controle emocional e cognitivo, síndrome do olho seco, falta de foco e concentração e problemas de audição.

Ao fazermos uma análise comparativa acerca das vantagens e das desvantagens relacionadas ao uso dos *videogames*, percebemos claramente que, de um modo geral, o que irá determinar a eficácia (ou não) do uso desse recurso lúdico – seja esse usuário um educador ou um aluno – será a maneira como o jogador utilizará essa ferramenta. Ou seja, se alcançam os benefícios mediante o consumo equilibrado dos usuários em relação ao *videogame*, da mesma maneira que o desequilíbrio no consumo também pode trazer sérias consequências, até mesmo podendo trazer danos tanto à saúde mental quanto à saúde física, além de também poder afetar negativamente as relações sociais dos usuários.

Além de podermos desenvolver o processo de aprendizagem de E/LE através dos jogos eletrônicos (incluindo os de *FPS*), também podemos, ao mesmo tempo, aprender uma série de valores e princípios, os quais poderemos levar como aprendizado para a nossa vida como um todo a fim de nos ajudar no desenvolvimento humano. Entre alguns valores e princípios estão: perseverança, trabalho em equipe, inteligência emocional, educação financeira, diversidade linguística, diversidade cultural, empatia, resiliência, solidariedade, família, amizade, espiritualidade, masculinidade e feminilidade, respeito, humanidade, caráter, honra e coragem.

Para que haja uma maior clareza acerca da importância desses novos recursos lúdicos no processo de conexão interdisciplinar – dentro e fora da sala de aula – entre o ensino e a aprendizagem do Espanhol como Língua Estrangeira (E/LE), com base nos estudos recentes que apontam os benefícios diversos apresentados por essas novas ferramentas tecnológicas, se torna necessário um maior reforço no processo de formação docente continuada, principalmente focado na utilização das Novas Tecnologias e, especialmente, dos *videogames*

> A concepção e o entendimento da teoria e prática se dão de diferentes formas no que diz respeito aos cursos de formação docente, isto é, circundam pensamentos que veem essa relação ora como opostas, ora como uma relação de justaposição, ora como uma relação de unidade. (BEZERRA e MEDEIROS, 2016, p. 24)

3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Como vimos, é possível sim que os *videogames* – especialmente os de *FPS* (*First Person Shooter*) – possam ser usados de forma equilibrada durante os processos de ensino, desenvolvimento e aprendizagem de E/LE, tendo em vista os diversos benefícios – cientificamente comprovados – trazidos aos usuários através desse meio lúdico tão fantástico e, ao mesmo tempo, ainda tão mal compreendido (devido à determinados fatores) por boa parte principalmente constituída de pais e educadores (inclusive professores de E/LE), os quais ainda não compreenderam a real importância dos jogos eletrônicos tanto para o currículo acadêmico escolar como, também, para a vida cotidiana de todo aquele que faz bom proveito dessa ferramenta lúdica digital. Também vimos, nesta presente obra, que os *videogames*, ao contrário do que ainda muitos pensam, possuem um vasto repertório de informações que

podem ser aproveitadas, dentro e fora de sala de aula, pelos próprios professores de E/LE a fim de estimular em seus alunos-jogadores o desenvolvimento bem mais eficiente e eficaz do idioma em todas as suas destrezas (compreensão auditiva, expressão oral, compreensão leitora e expressão escrita), mediante a interrelação entre o conteúdo aprendido no contexto curricular escolar e a vivência cotidiana de cada aluno fora das classes de E/LE. E para finalizar, foi visto que os *videogames*, além de possuírem bem mais pontos positivos do que negativos, também nos ensinam diversos valores e princípios fundamentais ao nosso desenvolvimento humano como agentes protagonistas da sociedade em que vivemos, fazendo com que, até mesmo, estejamos devidamente equipados para ajudar outras pessoas ao nosso redor nas mais diversas esferas possíveis.

REFERÊNCIAS

BEZERRA, Carolina Cavalcanti *et al.* **Teorias e práticas em tecnologias educacionais**. Campina Grande: Eduepb, 2016.

EGENFELDT-NIELSEN, Simon. Los videojuegos como herramientas de aprendizaje. *In*: ARANDA, Daniel; SÁNCHEZ-NAVARRO, Jordi. **Aprovecha el tiempo y juega: Algunas claves para entender los videojuegos**. Barcelona: Editorial UOC. 2009. pp. 185-211. Disponível em: https://tecnoeducativas.files.wordpress.com/2011/03/egenfeld-nielsen-los-videojuegos-como-herramientas-de-aprendizaje.pdf. Acesso em: 24 de set. de 2021.

FELICIA, Patrick. **Videojuegos em el aula:** Manual para docentes. Bruxelas: European Schoolnet, jun.de 2009. 42 p. Disponível em: http://games.eun.org/upload/GIS_HANDBOOK_ES.pdf. Acesso em: 24 de set. de 2021.

MEDAL OF HONOR: Allied Assault. **Wikipedia**, 27 de dez. de 2020. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Medal_of_Honor:_Allied_Assault. Acesso em: 05 de out. de 2021.

MORALES, Enrique. El uso de los videojuegos como recurco de aprendizaje en educación primaria y Teoría de la Comunicación. **Diálogos de la Comunicación**, n. 78, 2009. Disponível em: https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3719704. Acesso em: 26 de set. de 2021.

NEVADO FUENTES, Charo. El componente lúdico en las clases de ELE. **MarcoELE**, n. 7, 2008. Disponível em: https://marcoele.com/descargas/7/nevado_juego.pdf. Acesso em: 25 de set. de 2021.

PONT, Elisa. La adicción a los videojuegos entre los adolescentes. **La Vanguardia**, 22 de out. De 2020. Disponível em: https://www.lavanguardia.com/vida/junior-report/20200519/481153978057/adiccion-videojuegos-transtorno-oms-adolescentes.html. Acesso em: 26 de set. de 2021.

SÁNCHEZ I PERIS, Francesc Josep. Videojuegos: Una herramienta en el proceso educativo del “Homo Digitalis”. **Revista Electrónica Teoría de la Educación. Educación y Cultura en La Sociedade de la Información**, Salamanca, v. 9, n. 3, 245 pp., nov. 2008. Disponível em: https://campus.usal.es/~teoriaeducacion/rev_numero_09_03/MONOGRAFICO_VIDEOJUEGOS.pdf. Acesso em: 27 de set. de 2021.

SKINVER, Alejandro. **Cómo Instalar Juego Medal Of Honor Allied Assault Para PC - (Español)**. Alejandro Skinver, 30 de jan. de 2016. 1 vídeo (4 min. 7 segs.). Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=93u13qAoliE. Acesso em: 04 de out. de 2021.

SKINVER, Alejandro. Medalla de Honor Allied Assault. **Programas PC**, 14 de nov. de 2017. Disponível em: https://programasparawebpc.blogspot.com/2017/11/medalla-de-honor-allied-assault-pc.html. Acesso em: 04 de out. de 2021.

VALDERRAMA RAMOS, José Antonio. **Videojuegos y Educación:** explorando aprendizajes entre adolescentes. 2011. 209 p. Tese (Maestría en Comunicación de la Ciencia y la Cultura) – Departamento de Estudios Socioculturales – Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Occidente, Guadalajara, 2011. Disponível em: https://www.academia.edu/1365883/Videojuegos_y_Educaci%C3%B3n._Explorando_aprendizajes_entre_adolescentes. Acesso em: 24 de set. de 2021.

VARELA GONZÁLEZ, Patricia. El aspecto lúdico en la enseñanza del ELE. **MarcoELE**, n. 11, 2010. Disponível em: https://marcoele.com/descargas/11/varela-aspecto_ludico.pdf. Acesso em: 25 de set. de 2021.

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Deus, pela Sua Maravilhosa Graça que me alcançou por meio de Cristo Jesus, a qual também sempre me sustentou e me ajudou, por meio do Seu Santo Espírito, a superar cada desafio surgido em diversas ocasiões ao longo dessa jornada

À minha mãe, Eleonora, pelas diversas formas de apoio prestadas a mim ao longo de toda essa jornada (orações, conselhos, palavras de motivação e exortação, recursos materiais, etc.), as quais me ajudaram bastante desde o início, até mesmo naqueles momentos espiritual, emocional e fisicamente mais difíceis.

Ao meu orientador, Alessandro Giordano, pela disponibilidade e atenção, pela dedicação, pela compreensão, pelo apoio de diversas naturezas, e pela paciência durante toda essa jornada acadêmica, desde o nosso primeiro contato em sala de aula até aqui.

Aos meus líderes espirituais, que a mim prestaram apoio de naturezas diversas naturezas, tanto espiritual como naturalmente falando, seja por meio de conselhos, orações, palavras de incentivo e de exortação, ou mediante recursos materiais que me ajudaram bastante até aqui.

Aos meus demais familiares, amigos, irmãos na Fé, e todas aquelas pessoas que estiveram ao longo dessa jornada me apoiando de alguma maneira, seja por meio de orientações, conselhos, orações, palavras de incentivo e de exortação, recursos materiais ou alguma outra forma de apoio disponível.