



## HOJE É DIA DE SAGAS. ZANGADO GAMER E A MEDIAÇÃO PEDAGÓGICA EM ESPAÇOS NÃO FORMAIS DE APRENDIZAGEM

TODAY IS DAY SAGAS. ZANGADO GAMER AND MEDIATION IN EDUCATIONAL SPACES NOT FORMAL LEARNING

**Geovanna dos Passos** (UFSC – geovannapassos@live.com)

**Dulce Márcia Cruz** (UFSC - dulce.marcia@gmail.com)

### Resumo:

*Em 2015 PewDiePie foi consagrado por ser o primeiro produtor de conteúdo do YouTube a conquistar mais de 42 milhões de seguidores no seu canal gamer. O assunto do canal era principalmente fazer a crítica dos games, ensinar a jogar e, ao mesmo tempo, ser o espaço de compartilhamento de experiências entre os jogadores. No Brasil, este fenômeno também ocorre desde 2009 a partir da publicação dos primeiros vídeos nacionais. Com o objetivo de entender de que maneira a linguagem desses programas se conecta com os jovens em uma situação de aprendizagem a distância e quais são seus recursos pedagógicos para gerar tanto interesse no seu público, tomamos como objeto de análise um dos canais brasileiros mais populares, o do gamer Zangado. A partir dos conceitos de convergência, transmídia, linguagem e mediação pedagógica, exploramos os recursos dialógicos de conteúdo gamer utilizados pelo apresentador. A pesquisa qualitativa de caráter exploratório consistiu no estudo de caso e análise da narrativa de um dos vídeos mais curtidos do canal, identificado por meio de coleta de dados em maio de 2016. A análise dos dados mostrou que a combinação de linguagem oral composta por gírias e termos dos gamers somados aos temas de interesse dos jovens são utilizados pelo apresentador como principal recurso de engajamento com os seus seguidores. A partir dessa análise, o artigo conclui levantando alguns elementos para se repensar estratégias de ensino e aprendizagem que sejam mais adequadas ao diálogo entre professores e estudantes buscando minimizar as diferenças culturais entre os dois grupos.*

**Palavras-chave:** Linguagem, YouTube, mediação pedagógica, gamers.

### Abstract:

*In 2015 PewDiePie was celebrated by being the first YouTube content producer to win over 42 million followers on your gamer channel. The subject of the canal was mainly to criticize the games, teach to play and at the same time, be the space of sharing experiences of between the players. In Brazil, this phenomenon also occurs since 2009 from the publication of the first national video. In order to understand how the language of these programs connects with young people in a*





*distance learning situation and what teaching resources they use to generate much interest in your audience, we take as the object of analysis one of the most popular Brazilian channels, the Zangado gamer. From the concepts of convergence, transmedia, language and pedagogical mediation, we explore the dialogical resources and gamer content used by the presenter. The qualitative research consisted of an exploratory case study and analysis of the narrative of the most viewed video of the channel, identified through data collection in May 2016. The data analysis showed that the combination of oral language consists of slang and terms of gamers added to the topics of interest to young people are used by the presenter as the main engagement feature with his followers. From this analysis, the paper concludes by raising some elements to rethink teaching and learning strategies that are most appropriate to the dialogue between teachers and students seeking to minimize cultural differences between the two groups.*

**Keywords:** Language, YouTube, pedagogical mediation, gamers.

## 1. Introdução

Felix Arvid Ulf Kjellberg mais conhecido por PewDiePie, é um jovem sueco que ficou conhecido por seus caricatos vídeos de conteúdo gamer do YouTube. Em 2015 foi o primeiro YouTuber a conquistar mais de 42 milhões de inscritos. O assunto do canal era principalmente fazer a crítica dos games, ensinar a jogar e ao mesmo tempo, ser o espaço de compartilhamento de experiências entre os jogadores. No Brasil este fenômeno também é percebido. Em maio de 2016, Zangado ultrapassou os 3 milhões de inscritos e os seus vídeos mais de 300 milhões de visualizações. O gamer e engenheiro preserva a sua identidade ao utilizar a máscara que faz referência a Guy Fawkes do filme V de Vingança para separar a sua vida pessoal da gamer. Os vídeos são narrados e os conteúdos são apresentados muitas vezes por meio de edição de imagens originais do jogo, inserções de imagens estáticas e linguagem específica com termos próprios utilizados pelos jogadores.



Figura 1: Zangado

Fonte: FD Comunicação Global PR & Marketing





O objetivo principal deste artigo é apresentar o resultado parcial da pesquisa de mestrado ainda em desenvolvimento que visa entender de que maneira a linguagem desses gamers se conecta com os jovens em uma situação de aprendizagem a distância e quais seus recursos pedagógicos para gerar tanto interesse no seu público. Para isso, tomamos como objeto de análise um dos canais brasileiros mais populares, o gamer Zangado.

O referencial teórico que norteia este trabalho parte do estudo dos conceitos desenvolvidos por Henry Jenkins de convergência e transmídia (2009), linguagem transmídia de Luiz de Andrade (2015) e mediação pedagógica de Prieto (2006), visto que o interesse é explorar a linguagem utilizada como recurso dialógico na mediação de conteúdo gamer pelo apresentador.

A metodologia utilizada segue a luz da pesquisa qualitativa de caráter exploratório e consiste no estudo de caso e análise da narrativa de um dos vídeos mais curtidos no canal, identificado por meio de coleta de dados entre os dias 20 e 21 de maio de 2016.

A análise dos dados contidos na transcrição do vídeo *Saga Assassin's Creed: Vale ou não a pena jogar*, mostrou que a linguagem utilizada pelo apresentador é o principal recurso de engajamento com os seus seguidores. Sendo assim, percebemos nos vídeos de conteúdo gamer um campo fértil a ser explorado, tendo como justificativa a presença de uma linguagem comum entre os pares e a sua articulação aos recursos secundários, como a inserção de imagens e textos extras que promovem o estreitamento da relação entre aquele que ensina e aquele que é ensinado.

### 1.1. Referencial teórico

Utilizar um smartphone para ligar a um ente querido, tirar fotos de momentos inesquecíveis, jogar na sala de espera de um consultório médico enquanto aguarda ser atendido, ouvir músicas, assistir um vídeo no YouTube ou enviar emails são apenas alguns exemplos do que é a convergência midiática para Jenkins (2009, p.29). Para o autor, a convergência é compreendida “como um processo tecnológico que une múltiplas funções dentro dos mesmos aparelhos” (JENKINS, 2009, p.29). Para Andrade (2015) a convergência é o “encontro de dois ou mais elementos em um mesmo lugar”. Apesar do conceito estar direcionado ao aspecto físico, Jenkins defende que a convergência ocorre no nível mental, isto quer dizer que é na mente dos indivíduos que as mídias convergem, é pela habilidade de unir várias partes num todo que a convergência ocorre. Neste sentido, afirma Jenkins (2009) que a convergência ocorre não apenas a partir da circulação dos conteúdos através de diferentes formas de mídia como, inclusive, pode ocorrer nos processos migratórios dos indivíduos quando estes buscam outras experiências de distração em meios de comunicação diversos.

Jenkins (2009) propõe também que a noção de cultura da convergência propicia outros modos de interagir, de trocar experiências e de contar histórias, sendo que, para cada meio a ser utilizado o emissor da mensagem deverá utilizar uma mídia específica considerando as suas especificidades. Nesta esteira, o pesquisador desenvolve a noção de narrativa transmídia, que surge no mercado do entretenimento como alternativa para “expandir a experiência narrativa” (JENKINS, 2009, p. 35). Para o autor, a narrativa





transmídia é o recurso utilizado para contar uma mesma história por canais diferentes. Assim, a leitura de um livro oferece a oportunidade de “viajar” pelo enredo por meio da imaginação, mas se contarmos a mesma história deste livro por meio de um filme ou de um jogo de videogame, a composição da narrativa, das imagens e dos sons envolvidos propiciarão outras experiências ao usuário ou espectador, a isto Jenkins define como narrativa transmídia.

Transmitir os conhecimentos de maneira sistematizada e organizada desde a alfabetização até a graduação é considerado por Masetto (2006) como o papel da escola. Para isto, foi proposto a partir da década de 1950 que o ensino fosse orientado a partir das teorias comportamentalistas que estimulasse o aluno a aprender por si mesmo e dentro dos seus limites de progressão. Neste contexto, as teorias comportamentalistas desenvolveram procedimentos específicos para a elaboração de planos de ensino, a fim de nortear o trabalho do professor que prevê determinados comportamentos dos alunos (MASETTO, 2006). A autoaprendizagem e a inter-aprendizagem são processos que prosperaram com a informática e os serviços por esta oferecidos que tem possibilitado novas formas de construção do conhecimento (MASETTO, 2006).

Ramírez e Chávez (2012) distinguem as duas percepções de mediação em Vygotsky e Feuerstein. Para Vygotsky, a mediação ocorre a partir das interações do sujeito com o meio (família, escola trabalho) e se utilizam da linguagem (discursos orais ou textuais, livros, televisão e etc) como instrumentos mediadores que permitem ao sujeito construir significados (RAMÍREZ, CHÁVEZ, 2012). A teoria de Feuerstein defende que o sujeito precisa ser exposto a uma quantidade maior de experiências de aprendizagem para alcançar o desenvolvimento, sendo que para que ocorra esta exposição, há a necessidade da atuação do mediador que pode ser os pais, um professor ou, até mesmo, o ambiente como, a escola, o trabalho ou o lar (RAMÍREZ, CHÁVEZ, 2012).

Carvalho (2008) explica que para Feuerstein, a Experiência de Aprendizagem Mediada (EAM) se pauta em dois critérios de mediação: os centrais, que são “considerados universais” e que aparecem em todas as interações humanas mediadas e os de encontro mediador/mediado, que qualificam a mediação e formam um todo (CARVALHO, 2008, não paginado).

Tabela 1: Critérios de Mediação

Critérios de mediação		
Critérios centrais	Intencionalidade-Reciprocidade	“O mediador modifica o estímulo para que este afete, de fato, os mediados, instigando-os à reciprocidade” (CARVALHO, 2008).  “Mediador (professor) > estímulo (selecionado pelo professor para despertar o interesse e motivar o aluno para a aula) > mediado (aluno) (alunos participam ouvindo e respondendo)” (CARVALHO,2008, não paginado).
	Significado	Utilização de gestos palavras e atitudes para dar mais







		sentido ao conteúdo ensinado.
	Transcendência	Faz o aluno compreender o conteúdo para além da sala de aula.
Critérios do encontro mediador mediado	Sentimento de Competência	Capacidade do professor em alcançar o sucesso e certificação do processo de aprendizado do aluno. Faz o aluno saber que obteve sucesso e compreender o porquê.
	Auto-regulação e Controle do Comportamento	“[...]encorajar o mediado a assumir responsabilidades pela própria aprendizagem e comportamento” (CARVALHO,2008, não paginado).
	Compartilhamento	Trabalho em equipe, os alunos trabalham juntos compartilhando o conhecimento e se ajudando mutuamente.
	Individuação	Personalização do ensino considerando as necessidades do aluno encorajando as suas capacidades.
	Planejamento de Objetivos	Propõe metas educativas aos alunos e os encoraja a elaborar as suas visando atitudes autônomas futuras.
	Desafio	“[...]o professor propõe aos alunos situações novas, complexas e desafiadoras de acordo com a competência deles” (CARVALHO, 2008, não paginado).
	Automodificação	O professor incentiva o aluno a realizar uma reflexão visando uma auto-avaliação do seu aprendizado.

Fonte: Tabela elaborada pelas autoras com base em CARVALHO (2008).

Para Gutierrez, a mediação pedagógica “se desenvolve em torno de três eixos: a comunicação como propulsora de novas práticas”, a criação como produtora de significantes e significados e a pesquisa que deve buscar “propostas alternativas de educação-comunicação” (GUTIERREZ, 1997, p. 90). Para Prieto (2006), a mediação pedagógica surge como proposta de superação aos velhos modelos educacionais voltados ao processo de ensino-aprendizagem.

Chalhub (s. d., p.5) ensina que a linguagem se manifesta por meio de mensagens que transportam significados imbuídos de “marca e traço” nas suas impressões. Porém, as mensagens se manifestam diante de alguma finalidade de transmissão, ou seja, o emissor deve ter por objetivo transmitir algo a alguém para que a mensagem se concretize. De acordo com Chalhub (s. d.) e Vanoye (2002) são seis elementos que vão compor a comunicação, são eles: o emissor (quem produz), que é o responsável pela elaboração da mensagem; o receptor (quem recebe), como o próprio nome sugere é aquele que vai





receber a mensagem; a mensagem (o que), que “é o objeto da comunicação”, esta representa-se pelo conjunto de argumentos que serão transmitidos ao receptor; o canal de comunicação (como) é o meio utilizado para transmitir a mensagem. Vanoye (2002) classifica pelo menos cinco meios que podem ser visuais (desenhos ou fotografias), sonoros (músicas), tácteis (choques), olfativos (perfumes) e gustativos (temperos). O código “é um conjunto de signos” que podem ser combinados por regras próprias que para ser reconhecido pelo receptor deverá fazer parte do seu repertório linguístico; e, por último, o referente é composto por argumentos, circunstâncias e objetos reais que serão transmitidos pela mensagem.

Tendo em vista a finalidade causal cada linguagem apresentará uma função, para isto Chalhub elenca cinco funções diferentes: referencial (referentes), emotiva (emissor), conotativa (receptor), fática (canal), poética (mensagem) e metalinguística (código). Para este trabalho definiremos apenas a função metalinguística, que é aquela que utiliza-se do próprio código e de suas combinações para produzir a mensagem.

### 1.2. Metodologia

O percurso metodológico parte da seleção do canal gamer do Zangado como um dos canais de maior repercussão nacional. O vídeo a ser utilizado como objeto de análise leva como critérios de seleção a Playlist Sagas como a mais visualizada de acordo com as informações do gamer e conta com 62 vídeos para esta categoria, dos quais foram extraídos os três mais curtidos como amostra, e por fim, selecionamos o de posição mediana intitulado Saga Assassin’s Creed – Vale ou não a pena jogar com mais de 101 mil curtidas em maio de 2016 quando foi realizada a coleta de dados.

Assassin’s Creed é uma série de jogos desenvolvido pela empresa Ubisoft, do gênero de ação e aventura em terceira pessoa. Playstation 4, Wii U, PC e Xbox 360 são algumas das plataformas que suportam o game. Sua primeira versão foi lançada em 2009, sendo que o vídeo analisado apresenta apenas as versões lançadas até o ano de 2012.

A Saga Assassin’s Creed constitui-se na análise de uma coletânea de versões do jogo lançadas entre os anos de 2009 a 2012 com duração de uma hora e vinte e três minutos. O vídeo de Zangado apresenta uma estrutura bem definida: vinheta de abertura, apresentação introdutória do tema, descrição do game, tal como, informações técnicas, enredo, personagens e dicas gerais de gameplay, análise a parte de cada versão, conteúdo transmídia e encerramento.

A fim de obter uma visualização clara da organização estrutural de todo o conteúdo explanado no vídeo, realizou-se a transcrição das falas que, posteriormente, foram categorizadas conforme o conteúdo abordado e os padrões percebidos.

A etapa destinada à interpretação dos dados desfruta das premissas utilizadas na realização da análise estrutural da narrativa proposta por Gancho (2002), para que fosse possível identificar e compreender a constituição da estrutura do vídeo e por conseguinte, as mediações e linguagens nele presentes.

### 1.3. Resultados





Após a interpretação dos dados percebemos que, a proposital ausência da imagem do apresentador remete à utilização da função metalinguística na produção dos seus vídeos. Zangado, além de utilizar uma linguagem específica e comum à cultura gamer, recorre à apresentação de breves cutscenes, imagens referentes ao gameplay e aos personagens, todas referentes ao conteúdo original do jogo. De outro lado, o caráter dialógico essencial à mediação pedagógica é o elemento protagonista do vídeo conduzindo o espectador a focar a sua atenção apenas no conteúdo temático representado pela voz do apresentador e imagens correspondentes.

O discurso oral produzido por Zangado por meio da narração em forma de vídeo, consiste no compartilhamento ou socialização de um conjunto de conhecimentos e de vivências acerca de um determinado assunto. A partir desta perspectiva percebemos o vídeo de Zangado como um espaço não formal de aprendizagem, tendo em vista que os expectadores de se valem dessas trocas de experiências e que elas ocorrem em espaços coletivos uma vez que o YouTube assim se constitui (CASCAIS; TÉRAN, 2014). As trocas de experiências ocorrem desde a apresentação do conteúdo por Zangado, até as trocas realizadas pelos seguidores no campo destinado aos comentários do vídeo. Ressaltamos que não foi possível identificarmos as interações dos seguidores do canal, por que o apresentador<sup>1</sup> tem como hábito desabilitar a visualização para vídeos com mais de um ano de postagem.

De acordo com a tabela de Critérios de Mediação de Feuerstein identificamos os seguintes elementos na medição realizada por Zangado:

- **Critérios centrais:** a abordagem que o apresentador realiza em torno do conteúdo, mostra intrinsecamente a intenção que este tem em fazer com que o seu público vivencie a mesma experiência, como observamos em “Quando você dá o primeiro salto no jogo é o momento mais inesquecível, por que você não sabe que você é capaz de fazer isso” (ZANGADO, 2012). O significado é percebido pelo uso de termos comuns utilizados pelos jogadores, o apresentador utiliza palavras do cotidiano gamer fazendo com que o tema discutido seja mais compreensível e tenha um significado para aquele que assiste.

- **Critérios do encontro mediador mediado:** o processo de ensino é personalizado, a produção do vídeo é voltada para o gamer desde a linguagem utilizada a edição de imagens. Na parte introdutória do vídeo há os objetivos que são descritos de maneira personalizada como citamos anteriormente e podemos observar no seguinte trecho:

*E a saga que será refeita hoje, definitivamente, pra poder, realmente, fazer jus a qualidade dos games em questão é a Saga Assassin's Creed. Um dos jogos mais brilhantes criados até hoje no mundo dos games. Além de trazer a história acompanhada da análise vem também algumas informações nerds extras que não pode faltar né (ZANGADO, 2012).*

<sup>1</sup> A informação foi obtida junto ao Zangado por meio de mensagem privada no Instagram.





*Não se esqueçam de conferir toda a descrição do vídeo, todos links, lê os HQs, lê os livros, assistir as animações os filmes pra ter um entendimento 100% dessa saga maravilhosa (ZANGADO, 2012).*

Assim podemos dizer que o objetivo de Zangado, neste caso foi fazer uma análise completa que valorizasse o jogo trazendo, inclusive, informações adicionais e de interesse dos jogadores a fim de potencializar as suas experiências com Assassin's Creed. Por outro lado, percebemos a intencionalidade e interesse para que os seus seguidores aprendam ou absorvam o máximo possível de informações e obtenham todo o conhecimento acerca do jogo. A mediação realizada por Zangado oferece a possibilidade do jogador ir além da história do jogo, ou seja, o conteúdo extra apresentado, por sua vez, tende a ampliar o repertório cultural do indivíduo como podemos perceber nas seguintes falas transcritas a seguir

*Alguns de vocês sempre tiveram a curiosidade de saber por que os médicos usam aquele tipo de roupa e máscara, vocês acham que eu não vou explicar né! É claro que eu vou, o Tio não deixa passar nada, jovens! Nada! No século XIV ocorreu a peste negra matando quase 100 milhões de pessoas. Pra se proteger dessa doença os médicos usavam uma longa capa preta coberta por uma camada de cera acompanhada de uma máscara. Dentro dessa máscara haviam pétalas de rosas ou ervas para que o médico respirasse um "ar puro" entre aspas. Como eles não sabiam ainda a transmissão da Peste, eles acreditavam que uma das possibilidades seria o mau cheiro. A máscara também possuía olhos de vidro. Por que a outra possibilidade de infecção seria através do contato visual com alguém doente (ZANGADO,2012).*



Figura 2: Vestimenta de uso médico no século XIV  
Imagem extraída do vídeo no canal do Zangado

O exemplo acima ilustra como ocorre a mediação do conteúdo realizada pelo apresentador do canal que é feita por meio da articulação de imagens e da narração. Quando Zangado fala da Peste Negra ele traz a imagem que ilustra a sua fala, fazendo com que o espectador estabeleça relações, por exemplo, de imagem e significado. A importância destas relações se dá no sentido de que podem ser estratégias utilizadas para outras áreas da vida, não apenas para os jogos.







## 2. Conclusões

Apesar de muito se discutir acerca das práticas pedagógicas a serem adotadas ou adaptadas ao atual contexto educacional, pouco questiona-se ou explora-se os hábitos cotidianos do jovem em idade escolar, o que de certo modo levou as autoras a explorarem a cultura gamer sob um viés que tornasse possível identificar e compreender as maneiras pelas quais estes jovens se comunicam e constroem, organizam, socializam e buscam o conhecimento acerca dos assuntos dos seus interesses, no caso o conteúdo relacionado aos jogos.

A estratégia de mediação adotada por Zangado por meio da articulação da linguagem, do discurso oral e da edição de imagens tende a intensificar a experiência do jogador sob, pelo menos, dois aspectos: o primeiro em relação ao vídeo, fazendo com que o jogador ou espectador tenha uma compreensão favorável do conteúdo; o segundo aspecto, relaciona-se a possibilidade do jogador levar para o seu gameplay estas estratégias de leitura ampliando a experiência dentro do jogo, isto é, o aprende observando o outro fazer, com o repertório de informações ampliado, posteriormente, ele utiliza estas informações para jogar.

Por meio deste trabalho identificamos alguns pontos fortes na mediação realizada por Zangado, como: os conhecimentos prévios e os que ele busca para produzir os seus vídeos de análises, tornando o material audiovisual confiável e compreensível; a linguagem coloquial com gírias e termos comuns utilizados pelos jogadores que estabelecem um vínculo emocional, uma aproximação entre aquele que apresenta e aquele que assiste; e, os letramentos, pois as análises de Zangado consistem no compartilhamento das estratégias e/ou apropriações utilizadas por ele em relação ao jogo desde, a técnica utilizada para realizar a leitura e interpretação enredo, bem como, a leitura das imagens do jogo ao uso das funções de comando para a realização das ações como pular ou falar com outros personagens.

Como mencionamos anteriormente, são apontamentos prévios da pesquisa que segue em andamento o que não nos permite afirmar com precisão as nossas conclusões. Mas admitimos que há nesses vídeos elementos suficientes que fazem emergir uma necessidade de se repensar as estratégias relacionadas ao processo ensino e aprendizagem, tal que as diferenças culturais e dialógicas presentes nas relações professores e alunos seja reduzida.

## 3. Referências bibliográficas

CARVALHO, Luzia Alves de. **Mediação didática e aprendizagem na sala de aula**. Perspectiva online. Volume 5, número 2, 2008. Disponível em<[http://www.seer.perspectivasonline.com.br/index.php/revista\\_antiga/article/view/299/212](http://www.seer.perspectivasonline.com.br/index.php/revista_antiga/article/view/299/212)> Acesso em 08 Abr. 2016





CASCAIS, Maria das Graças Alves. TERÁN, Augusto Fachín, **Educação formal, informal e não formal em ciências: contribuições dos diversos espaços educativos.** Ciência em tela.

Volume 7, Número 2. 2014. Disponível em

<<http://www.cienciaemtela.nutes.ufrj.br/artigos/0702enf.pdf>> Acesso em 24 Abr. 2016.

CHALHUB, Samira. **Funções da Linguagem.** 11. Ed. Editora Ática. (s. d.).

GANCHO, Cândida Vilares. **Como Analisar Narrativas.** São Paulo: Ática, 2002.

GUTIÉRREZ, Francisco. **Hacia una propuesta alternativa para la formación de investigadores.** (Col) [en línea] 1997, (Septiembre-Sin mês). ISSN 0121-7550 Disponível em:  
<<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=105118909008>> Acesso em 20 Abr. 2016.

JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência.** 2. Ed. – São Paulo: Aleph, 2009.

MASETTO, Marcos T. **Mediação Pedagógica e o uso da tecnologia.** In Novas tecnologias e mediação pedagógica - Campinas, SP: Papirus, 2006, 10 Ed. - Coleção Papirus Educação.

PRIETO, Daniel Castilho. **Mediación Pedagógica en el espacio de la comunicación municipal.** 2006. Disponível em  
<<http://prietocastillo.com/textos/2/Mediaci%C3%B3npedag%C3%B3gicaenelespaciodelacomunicaci%C3%B3nmunicipal.pdf>> Acesso em 21 Abr. 2016. n.p.

VANOYE, Francis. **Usos da linguagem.** Problemas e técnicas na produção oral e escrita. São Paulo: Martins Fontes: 2002.

ZANGADO. **Saga Assassin's Creed: Vale ou não a pena jogar.** Zangado Games. Disponível em  
<<https://www.youtube.com/watch?v=nO0emuFDuEE>> Acesso em 11 Jan. 2016

