

unesp  UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA
“JÚLIO DE MESQUITA FILHO”
Faculdade de Ciências e Letras
Campus de Araraquara - SP

FLÁVIA MIRIANE MONTEIRO

A UTILIZAÇÃO DE JOGOS LÚDICO- DIDÁTICOS NO ENSINO DE LÍNGUA INGLESA



ARARAQUARA – S.P.
2013

FLÁVIA MIRIANE MONTEIRO

A UTILIZAÇÃO DE JOGOS LÚDICO- DIDÁTICOS NO ENSINO DE LÍNGUA INGLESA

Trabalho de Conclusão de Curso (TCC)
apresentado ao Conselho de Curso de Letras,
da Faculdade de Ciências e Letras –
Unesp/Araraquara, como requisito para
obtenção do título de Bacharel em Letras

Orientadora: Prof^a. Dr^a. Denise Maria Margonari

ARARAQUARA – S.P.
2013

Monteiro, Flávia Miriane

A utilização de jogos lúdico-didáticos no ensino de língua inglesa /
Flávia Miriane Monteiro – 2014

30 f. ; 30 cm

Trabalho de conclusão de curso (Graduação em Letras) –
Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, Faculdade
de Ciências e Letras (Campus de Araraquara)

Orientador: Denise Maria Margonari

1. Jogos lúdicos. 2. Adultos aprendizes. 3. Ensino-aprendizagem.
I. Título.

FLÁVIA MIRIANE MONTEIRO

A UTILIZAÇÃO DE JOGOS LÚDICO- DIDÁTICOS NO ENSINO DE LÍNGUA INGLESA

Trabalho de Conclusão de Curso (TCC)
apresentado ao Conselho de Curso de Letras,
da Faculdade de Ciências e Letras –
Unesp/Araraquara, como requisito para
obtenção do título de Bacharel em Letras.

Orientadora: Prof^a. Dr^a. Denise Maria Margonari

Data da defesa/entrega: 20/12/2013

MEMBROS COMPONENTES DA BANCA EXAMINADORA:

Presidente e Orientador: Prof^a. Dr^a. Denise Maria Margonari
Faculdade de Ciências e Letras – Unesp/Araraquara

Membro Titular: Prof^a. Dr^a. Rosangela Sanches da Silveira Gileno
Faculdade de Ciências e Letras – Unesp/Araraquara

Membro Titular: Prof^a. Dr^a. Fernanda Veloso
Faculdade de Ciências e Letras – Unesp/Araraquara

Local: Universidade Estadual Paulista
Faculdade de Ciências e Letras
UNESP – Campus de Araraquara

Dedico a Deus, aos meus queridos pais e namorado, pois eles são as pessoas mais importantes da minha vida.

AGRADECIMENTOS

À Deus, por me proporcionar esta oportunidade e pelo discernimento concedido nos momentos difíceis.

Aos meus pais Paulo e Luzia, minha irmã Paula e meu namorado Paulo por estarem sempre ao meu lado me apoiando em todas as minhas decisões.

À todos os professores do curso de Letras da FCLAR, em especial à minha orientadora Denise Maria Margonari pela paciência e dedicação.

Aos meus amigos Igor, Larissa, Laís Giovanna, Laís Boarini e Carol pelo companheirismo à mim dedicado.

À todos que colaboraram direta e indiretamente para a conclusão deste trabalho.

RESUMO

Atualmente com o grande desenvolvimento globalizado e a interrelação das nações, o grande aumento da comunicação entre diferentes países e a necessidade de conhecimento em diferentes estruturas lingüísticas, cresce também o interesse em aprender uma língua estrangeira, e pensando nisso, este trabalho tem o escopo de verificar como jovens e adultos aprendizes de língua estrangeira, no caso, inglês, se comportam, isto é, como melhor desenvolvem as quatro habilidades lingüísticas desta língua: a audição, a escrita, a fala e a leitura e como a utilização de jogos lúdico-didáticos podem influenciar nesta dicotomia ensino-aprendizagem. O presente trabalho, de base teórico-analítica, tem como objetivo fazer um estudo sobre a maneira como os jogos lúdicos podem influenciar o ensino-aprendizagem da gramática da língua inglesa em um público de jovens e adultos e isso engloba um estudo de como a história da humanidade evoluiu, mais precisamente, como a história da educação foi influenciada pelo lúdico e como a mentalidade humana também se transforma com o passar do tempo. Atualmente, o lúdico é uma ferramenta que tem sido bastante utilizada pedagogicamente no ensino de línguas estrangeiras e a cada dia abre novos caminhos e formas de ensino das mesmas, sempre tendo seu leque de possibilidades mais espaçado. Partindo deste pressuposto, o enfoque deste trabalho é descobrir como a utilização de jogos lúdico-didáticos pode influenciar a compreensão gramatical e o maior desenvolvimento lingüístico dos alunos jovens e adultos no aprendizado da língua inglesa e ainda, qual a melhor maneira de introduzir estes jogos, ou seja, de uma maneira contextualizada ao conteúdo que está sendo abordado a cada momento durante o ensino, de maneira que os jogos sejam, claro, utilizados para descontração dos alunos, mas também (e principalmente) para o seu crescimento intelectual e desenvolvimento lingüístico.

Palavras – chave: Jogos lúdicos. Adultos aprendizes. Ensino-aprendizagem

ABSTRACT

Nowadays the accelerated development arising from globalization and the interrelation of the nations, the great increase in communication between different countries and the necessity for knowledge in different linguistic structures, the interest in learning a foreign language is crescent, and thinking about it, this work has the scope to verify how young and adult learners of a foreign language, in this case English, behave, that is, how best to develop the four language skills of the language: listening, writing, speaking, and reading and how the use of recreational and educational games can help this dichotomy between teaching-learning. The present research, theoretical and analytical basis, aims to make a study on how fun games can influence the teaching and learning of English in an audience of young and adult people and that includes a study of how human history has evolved, more precisely, as history of education was influenced by the playful and how the human mind also becomes over time. Nowadays, the playful is a tool that has been widely used pedagogically in teaching foreign languages and every day opens new manners and ways of teaching languages, always with its array of spaced more possibilities. Under this assumption, the focus of this research is discover how the use of recreational and educational games may influence grammar greater understanding and language development of young and adults students in learning English, and also what better way to introduce these games, that is, a contextualized content being discussed each time during the school way, so that the games may be, of course, used for relaxation of the students, but also (and especially) for their intellectual growth and language development.

Key-words: Playful games. Adult learners. Teaching-learning.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	10
CAPÍTULO 1: A EVOLUÇÃO SOCIAL E HISTÓRICA DO HOMEM.....	12
CAPÍTULO 2: O ADULTO APRENDIZ DE INGLÊS COMO LÍNGUA ESTRANGEIRA.....	15
CAPÍTULO 3: CONCEITO DE JOGO	20
3.1 A história dos jogos.....	20
CAPÍTULO 4: A FUNÇÃO DO PROFESSOR/MEDIADOR NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM	25
CONSIDERAÇÕES FINAIS	29
REFERÊNCIAS	30

INTRODUÇÃO

“O jogo, como promotor da aprendizagem e do desenvolvimento, passa a ser considerado nas práticas escolares como importante aliado para o ensino.”(Moura, p. 80)

O objetivo desta pesquisa advém primeiro do meu particular empenho em conhecer e estudar cada vez mais a língua inglesa e também do interesse em conhecer estudos lingüísticos aplicados voltados para o ensino-aprendizagem da mesma. Diante disso, despertou-me ainda mais este interesse após o meu início como atuante professora de inglês em uma escola de idiomas e através da grande vontade de utilização de materiais lúdicos, mais precisamente, jogos lúdicos, não somente para a educação infantil, mas principalmente para jovens e adultos.

Estando em contato com este público mais amadurecido que, muitas vezes, por começarem a estudar uma segunda língua depois de uma “idade ideal”, muitos acreditam que o estudo tem que ser rígido focado apenas em regras, estruturas prontas e tudo isso ministrado de uma forma muito rigorosa e metódica, sem abertura para a utilização de materiais lúdicos. Mas, muito pelo contrário, a utilização adequada de jogos lúdicos no auxílio do aprendizado gramatical pode causar uma maior interação dos alunos e um maior empenho dos mesmos em comunicar-se na língua estrangeira em questão.

Aprender uma língua estrangeira não significa apenas decorar estruturas, vocabulário, fazer exercícios (muitas vezes repetitivos), o aprendizado vai muito além: é a maneira que o indivíduo tem de ampliar sua visão de mundo, conhecer uma nova cultura e também de socializar-se com uma diferente sociedade, sociedade esta com diferentes costumes, crenças, formas de pensar, de agir, enfim , de enxergar o mundo e, claro, porque não aproveitar tudo isso de uma maneira bastante divertida e ao mesmo tempo educativa, isto é, através de jogos didáticos?

Segundo Vygotsky:

“...o brinquedo cria uma zona de desenvolvimento proximal da criança. No brinquedo, a criança sempre se comporta além do comportamento habitual de sua idade, além do seu comportamento diário; no brinquedo é como se ela fosse maior do que é na realidade. Como no foco de uma lente de aumento, o brinquedo contém todas as tendências o desenvolvimento sob forma condensada, sendo, ele

mesmo, uma grande fonte de desenvolvimento. (VIGOTSKI, A formação social da mente)

De acordo com Ariès, o lúdico está presente na história da vida das pessoas desde a sociedade medieval, mas, o lúdico utilizado pelas crianças, ou seja, as brincadeiras que eles faziam estavam sempre voltadas para uma forma de repetição das ações adultas, pois a pedagogia utilizada naquele período pregava a educação como maneira de disciplinar as crianças contra os seus instintos. Philippe Áries argumenta que, o brinquedo deve despertar aproximação com o universo dos adultos, para então captar a atenção das crianças. Segundo Ariès:

“Assim disciplinados, os divertimentos reconhecidos como bons foram admitidos e recomendados, e considerados a partir de então como meios de educação tão estimáveis quanto os estudos” (ARIÈS, p.112)

O lúdico sempre fez parte da educação na história da humanidade, mas claro com suas características e peculiaridades próprias em cada época e sociedade e, atualmente tem sido um dos grandes aliados em práticas pedagógicas no ensino de línguas estrangeiras. Portanto, o foco deste trabalho está voltado para o uso de jogos lúdico-didáticos no ensino de língua inglesa de jovens e adultos, visando criar um contexto propício ao aprendizado em um ambiente descontraído, mas concomitantemente, produtivo e engajado.

CAPÍTULO 1: A EVOLUÇÃO SOCIAL E HISTÓRICA DO HOMEM

Atualmente são bastante estancas as diferenças entre crianças, adolescentes e adultos na visão da sociedade e a maneira como são concebidas dentro de diferentes contextos, como por exemplo, na escola, na família, organizações políticas e econômicas. Mas, nem sempre foi assim: a história evolutiva histórica e social do homem tem mudado de época para época e junto com elas as concepções das atividades foram se diversificando de acordo com a faixa etária da população e muitas vezes também de acordo com o sexo das pessoas.

Segundo Philippe Ariès, a idéia de infância, isto é, de diferença entre crianças e adultos surgiu realmente por volta do século XII, pois até então as diferenças etárias não possuíam um significado especial, muito pelo contrário, a infância era totalmente desconhecida neste período da história como prova disso, comprova-se que na Idade Média pessoas não sabiam suas próprias datas de nascimento e as fases que hoje separam as nossas vidas em infância, adolescência, vida adulta e senilidade não existiam. Como o próprio Ariès afirma:

“A vida era a continuidade inevitável, cíclica, uma continuidade inscrita na ordem geral e abstrata das coisas, mais do que na experiência real, pois poucos homens tinham o privilégio de percorrer todas as idades da vida naquelas épocas de grande mortalidade.” (ARIÈS, pág. 39)

Posteriormente, até o final do século XIII, não há registros de crianças caracterizadas por uma expressão particular, na verdade as crianças eram homens que apareciam em tamanho reduzido nos registros, característica esta que nos faz considerar que naquela época a infância nada mais era do que um período de transição do ser humano.

Já em meados do século XIII, é que surgiram nas iconografias tipos de crianças um pouco mais próximas do sentimento contemporâneo: as pinturas de crianças passam a ser simbolizadas como anjos representadas por rapazes de aparência bastante jovem, um pouco maior que uma criança. Esse tipo de anjo adolescente foi muito frequente no século XIV e persistiu até o fim do século XV, como nas obras de Botticelli, por exemplo.

O menino Jesus surge representando o segundo tipo de criança da história: sua imagem foi bastante retratada na arte italiana até o século XVI, expandindo e

desenvolvendo esta nova retratação da infância. O tema da infância sagrada retorna, a partir do século XVI, não deixando mais de se ampliar e se diversificar. É também no século XVI que a Igreja começa impor nos documentos a idade de nascimento das pessoas, e também nesse período que as famílias mais abastadas passam a inscrever datas importantes em pinturas, móveis demarcando assim uma história cronológica de suas vidas. Mas, data-se do período da idade Média quando a infância é vista como a primeira idade, que dura de quando a pessoa nasce e dura até os sete anos, sendo chamado de *enfant*, que quer dizer “aquele que não fala”, pois nessa idade a pessoa não pode falar bem. Sobretudo no séc. XIV até o século XVIII, elas – as fases da vida – não correspondiam apenas a etapas biológicas, mas funções sociais. O período *enfant* era considerado a idade dos brinquedos, idade da escola, idade do amor, etc.

A partir daí, as crianças se tornaram uma das personagens mais frequentes de pinturas anedóticas, como protagonistas principais ou secundárias. Isso mostra que na vida diária as crianças estavam sempre misturadas com os adultos, e eram representadas pelos pintores com o objetivo apenas pela graça ou pelo pitoresco que demonstravam.

Ainda no século XVI tivemos uma grande representação da infância com o objetivo de alcançar o sentimento das pessoas com o aparecimento do retrato da criança morta, evidenciando que a criança não era mais facilmente considerada como uma perda inevitável.

No início do século XVII, a criança passou a ser um dos modelos favoritos dos pintores e cada família queria possuir retratos de seus filhos, costume esse que nunca desapareceu, apenas substituiu-se a pintura pela fotografia.

De acordo com Philippe Ariès, desde tempos antigos as sociedades escolhem fases da vida e as privilegiam de acordo com perspectiva dos homens sobre aquela determinada idade. Quando o autor diz:

“Tem-se a impressão, portanto, de que, a cada época corresponderiam uma idade privilegiada e uma periodização particular da vida humana: a ‘juventude’ é idade privilegiada do século XVII, a ‘infância’, do século XIX, e a ‘adolescência’, do século XX.”(pág.48)

Na sociedade contemporânea são bem claras as diferenças de tratamento entre adultos e crianças, como afirma Ruth (1938):

“a atividade adulta exige traços que são proibidos nas crianças e (...) os adultos atribuem toda a culpa à criança quando esta não manifesta espontaneamente o

novo comportamento dela esperado ou, ultrapassando a norma, o manifesta com injustificada beligerância. Não surpreende que, em tal sociedade, muitos indivíduos tenham adotado o comportamento que até então lhes foi proibido, e ao contrário, embora com grande custo psíquico, assumam atitudes que mereceram aprovação durante os seus anos de aprendizagem”(RUTH, pág. 39)

O conceito de infância passou a ter uma nova concepção nos séculos XIX e XX a partir do momento que as crianças começaram a ser escolarizadas , isto é, criou-se uma nova forma de ver e perceber a criança.

As divisões sociais do século XX são bem demarcadas, ou seja, as fases da vida são bem divididas (crianças, jovens, adultos e velhos) e cada faixa etária cumpre um papel dentro da sociedade e na maioria das vezes estão alocadas em locais específicos (creches, escolas, escritórios, asilos, etc). O tipo de relação que ainda mantém um misto de diferentes de idade é a família, pois nela vários sujeitos de diferentes faixas etárias convivem no mesmo ambiente social.

Outro fator importante e influente na história do homem são os fatores econômicos, onde muitas famílias deixaram de ser sujeitos agrários, que possuíam famílias numerosas e passaram a ser sujeitos industriais com famílias com um número reduzido de filhos, parentes e gerações. Estes mesmos filhos passam a frequentar escolas muito precocemente, e portanto, aumentou seu número de contatos sociais que muitas vezes não tem uma afetividade pela criança, apenas uma responsabilidade sobre ela.

Assim, a partir do século XIX, a criança está vivendo um turbilhão de fatos e situações que podem sim influenciar seu intelecto e emocional. Os adultos muitas vezes trabalham para oferecer um maior conforto aos seus filhos, e com a grande correria diária muitas vezes deixam de lado ou, esquecem da verdadeira importância que a infância representa na vida destas crianças.

Contudo, podemos notar que a evolução da infância histórica e social sempre passou por diversos patamares de compreensão e entendimento e ainda hoje está em constante mudança sofrendo influências de diversos campos, seja ele, econômico, social ou cultural e provavelmente continuará passando por mudanças, afinal as idéias são inovadas, adequadas a novas situações e nós como seres humanos inseridos em uma mesma sociedade somos autores e atores dentro de toda essa história.

CAPÍTULO 2: O ADULTO APRENDIZ DE INGLÊS COMO LÍNGUA ESTRANGEIRA

Decorrentes da globalização, o grande avanço tecnológico, social e cultural das nações tem influenciado fortemente diferentes países a comunicar-se entre si, e mediante a isso a população mundial se vê diante de uma grande necessidade de compreensão de outras línguas. Com isso, dentre outras línguas, o ensino-aprendizado do inglês tem crescido absurdamente nas últimas décadas e com ele diversas escolas formais, professores e alunos interessados neste tão popular “idioma”.

A priori quando se fala em aprendizado de uma língua estrangeira pensava-se em crianças e adolescentes estudando em cursinhos especializados, escolas de idiomas e entre eles encontra-se um público empenhado e também muito interessado em aprender uma língua estrangeira: os adultos.

Refletindo sobre estes diferentes públicos (crianças, adolescentes e adultos), podemos notar que evidentemente a forma de aprendizado de um adulto difere-se sim do de uma criança e de um adolescente, mas não podemos afirmar que este mesmo adulto não será capaz de aprender uma determinada língua estrangeira e adquirir fluência na mesma. Como Oliveira mesmo afirma sobre o ser humano adulto:

Traz consigo uma história mais longa (e provavelmente mais complexa) de experiências, conhecimentos acumulados e reflexões sobre o mundo externo, sobre si mesmo e sobre outras pessoas. Com relação a inserção em situações de aprendizagem, essas peculiaridades da etapa da vida em que se encontra o adulto fazem com que ele traga consigo diferentes habilidades e dificuldades (em comparação com a criança) e, provavelmente, maior capacidade de reflexão sobre o conhecimento e sobre seus próprios processos de aprendizagem. (OLIVEIRA, 1999, p. 61)

Atualmente já estamos acostumados com a capacidade que o ser humano tem de adquirir, a cada dia, novos conhecimentos de diferentes particularidades, ou seja, conhecimentos técnicos, lógicos, culturais, sociais e dentre todas estas habilidades encontra-se sua habilidade cognitiva, e mais especificamente a capacidade de aprender e comunicar-se em diversas línguas.

O aprendizado de uma língua estrangeira, neste caso o inglês, é extremamente importante para qualquer indivíduo, não apenas pela imposição que a globalização nos impõe, isto é, a grande necessidade de comunicação entre diferentes povos e a

interrelação entre culturas, mas é também importante para nos proporcionar prazer e alcançar espaços em vários outros campos da atividade humana, tais como informática, TV, filmes, jogos, e o mais importante que é um crescimento lingüístico em nossa própria língua materna, como ressalta Jordão (2004):

Ao aprender uma língua estrangeira [...] eu adquiro procedimentos de construção de significados diferentes daqueles disponíveis na minha língua (e cultura) materna: eu aprendo que há outros dispositivos, além daqueles que me apresenta a língua materna, para construir sentidos, que há outras possibilidades de construção de mundo diferentes daqueles que o conhecimento de uma única língua me possibilitaria. Nessa perspectiva, quantas mais [...] línguas estrangeiras eu souber, potencialmente maiores serão minhas possibilidades de construir sentidos, entender o mundo e transformá-lo. (apud DCEs 2008, p.60).

Os diversos estudos realizados pelas ciências neurolingüística, psicológica e lingüística comprovam que esta habilidade de falar e aprender novas línguas como sendo uma capacidade estritamente humana, mas o processo de desenvolvimento deste processo de aprendizagem acontece de uma maneira muito distinta entre crianças e adultos. Portanto, dentre as inúmeras variáveis que podem influenciar o aprendizado de uma língua estrangeira e como isto ocorre nas diferentes faixas etárias do ser humano, neste trabalho será abordado como um adulto se comporta mediante ao aprendizado de uma língua estrangeira, mais precisamente, o inglês.

Vários autores discutem sobre a melhor idade para se aprender uma língua, por exemplo, Pizzolatto (1995) acredita existir um intervalo de tempo ótimo, no qual algumas circunstâncias são mais favoráveis ao desenvolvimento de um determinado tipo de comportamento, e cuja eficiência se reduz com o passar dos anos, mas podemos considerar esta afirmação bastante determinista, ou seja, segundo ela após determinada idade um indivíduo seria incapaz de aprender uma língua estrangeira.

Diferentemente destes autores, Finger (2005), afirma que é possível sim que um adulto aprenda e torne-se um competente falante de língua estrangeira mesmo começando seus estudos fora do chamado “período crítico”, dependendo apenas de seu esforço e dedicação.

Um grande aliado do adulto em processo de aprendizagem é a sua capacidade de reflexão todos os variados assuntos que o cerca, pois, o adulto carrega suas lembranças, memórias antigas, situações vividas e por isso consegue ter um conhecimento dos seus processos de aprendizagem. Essa capacidade de meditação também contribui para o adulto intervir no seu processo de aprendizagem. Neste exercício estão presentes uma

série de sentimentos como: medo, anseios, alegrias, tristezas, sentimentos que precisam ser considerados em seu processo de aprendizado. Confirma-se o seguinte pressuposto com a seguinte citação de Vygotsky:

O próprio Piaget entende que o ponto central da diferença entre o conceito espontâneo na criança e o conceito do adulto reside na falta de sistematicidade da criança e na sistematicidade do adulto [...] Noutros termos, o pensamento da criança está mais próximo do conjunto de diretrizes – que decorre simultaneamente da ação e do devaneio – que do pensamento do adulto, que é sistêmico e consciente[...] (VYGOTSKY, 2001, p. 380)

Seguindo este pensamento de diferença de aprendizado alicerçado nas relações de faixas etárias devemos levar em consideração o estudo dos diferentes fatores que influenciam o desenvolvimento cognitivo do ser humano, de acordo com sua idade. Para isso utilizaremos estudos realizados por Vygotsky (2000), onde o estudioso já se referia a eles ao evidenciar que os aspectos externos contribuem para os fatores internos do aprendiz e também acrescenta que o desenvolvimento cognitivo é produzido pelo processo da interação social com materiais fornecidos pela cultura.

Então, o sujeito é interativo porque forma conhecimentos e se estabelece como ser social à partir de relações intra e interpessoais. Por conseguinte, podemos considerar os seguintes fatores: biológicos; cognitivos; fatores de ordem afetiva; e o ambiente e o *input* lingüístico.

- Fatores biológicos: neste fator incluímos os órgãos que envolvem de forma direta a habilidade lingüística do ser humano, isto é, o cérebro, o aparelho auditivo e o aparelho articulatório. O cérebro, o mais importante órgão dentro dos fatores biológicos, faz a transformação e o processamento das funções em seu lado direito, pois este lado é o responsável pelas transformações de cunho criativo, artístico e responsável pela construção de modelos e estruturas do conhecimento. O que é importante ressaltar é que esta divisão entre hemisférios e funções do cérebro ocorre durante a puberdade de um indivíduo, por isso a diferença biológica de aprendizado de uma criança e de um adulto.

- Fatores cognitivos: neste âmbito também encontramos características distintas entre crianças e adultos, ou seja, o adulto, já possui uma matriz fonológica concretizada. Já a criança, ainda no início de seu desenvolvimento cognitivo, por possuir filtros menos desenvolvidos e hábitos não tão enrijecidos, mantém a habilidade de expandir sua matriz fonológica, podendo adquirir um sistema enriquecido por fonemas de línguas estrangeiras com as quais vier a ter contato.

Outra diferença importante a ser ressaltada dentro dos fatores cognitivos é a contraposição da assimilação natural e o estudo formal da língua estrangeira. O aprendiz adulto já passou por grande parte de seu desenvolvimento cognitivo, portanto possui um caminho maior já percorrido e uma bagagem maior acumulada e com isso o adulto tem a capacidade de lidar com conceitos abstratos e hipotéticos, enquanto que a cognição das crianças, ainda em fase de construção, depende fundamentalmente de experiências concretas, de percepção direta. Segundo Schutz, “isto explica a capacidade superior dos adultos de compreender a estrutura gramatical da língua estrangeira e de compará-la à de sua língua materna. Explica também a tolerância superior dos adultos quando submetidos à situações artificiais com o propósito de exercitarem línguas estrangeiras, bem como a tendência de buscar simples transferências no plano de vocabulário, com ajuda de dicionários.” (SCHUTZ, 2002)

- Fatores de ordem afetiva: dentro deste pressuposto devemos considerar a teoria afetiva de Krashen, onde o autor leva em consideração o processo interno no qual configuram os estados emocionais, as atitudes, as necessidades, a motivação do aprendiz ao aprender uma língua, e como todos estes fatores podem influenciar o aprendizado de uma língua estrangeira.

Dentre estes motivos podemos citar algumas delas, por exemplo : a (des)motivação que é caracterizada pela ausência de motivo espontâneo, frustração de não se ter alcançado proficiência através do estudo formal ou pelo insucesso em sistemas de avaliação; o perfeccionismo que é tendência que o aprendiz tem de preocupar-se excessivamente com a forma, o certo e errado em se tratando de línguas; a falta de autoconfiança, que pode ser causada por traumas durante a educação recebida em casa ou na escola e pela radicalização do conceito de certo e errado em se tratando de línguas; também existe a ansiedade que é causada pela expectativa excessiva de obtenção de resultados.

Podemos caracterizar estes motivos como pertencentes mais à adultos do que a crianças, pelo fato de crianças não deixarem-se ser afetadas por estes “bloqueios” externos, enquanto os adultos muitas vezes pautam-se pelo juízos dos outros sujeitos.

- O fator ambiental e o *input* lingüístico: para Krashen a assimilação de línguas ocorre em situações reais, quando a pessoa está exposta a uma linguagem que esteja um pouco acima de sua capacidade de entendimento. No universo dos adultos, pensamento e linguagem são mais amplos, ou seja, a linguagem, por eles almejada e a eles dirigida,

tende a ser mais complexa e os conceitos mais abstratos, facilmente se situando além de seu nível de entendimento de que se comparado ao mundo infantil.

Através de todos estes fatores, compreende-se a diferença de ensino-aprendizagem entre diferentes faixas etárias, mas não se descarta a possibilidade de um adulto aprender uma língua estrangeira, pelo contrário, pode-se explorar esta grande capacidade de sistematização que o adulto possui em seu próprio benefício durante o processo de aprendizagem, fazendo pensar conscientemente na língua: suas características, estruturas, particularidades, etc.

Analisando este viés de aprendizado característico de um público adulto, deve-se ainda fazer novas relações entre pensamentos teóricos com foco neste aluno diferenciado que merece tanta atenção e empenho em seu processo de ensino-aprendizagem quando o oferecido às crianças, viabilizando e inovando seus meios de interação e compreensão do conteúdo proposto, mas sempre respeitando suas características peculiares, como reforça Vygotsky:

Hoje já sabemos que em cada idade existe o seu tipo específico de relações entre aprendizagem e desenvolvimento. Não só o desenvolvimento muda de caráter em cada idade, não só a aprendizagem em cada estágio muda inteiramente a organização específica, o conteúdo original, mas também, o que é mais importante, a relação entre aprendizagem e desenvolvimento é especialmente própria de cada idade. (VYGOTSKY, 2001, p. 388)

CAPÍTULO 3: CONCEITO DE JOGO

3.1 A história dos jogos

O lúdico tem sido utilizado largamente e bastante viabilizado dentro de contextos escolares atuais com o intuito de enriquecer o aprendizado dos alunos, e este recurso tem como objetivo transmitir conhecimento aos alunos sob o viés da alegria; “mas curiosamente quase nunca se cita a felicidade dentro dos objetivos a serem alcançados no processo ensino-aprendizagem, e é evidente que só poderemos falar de um trabalho docente bem feito quando todos alcançarmos um grau de felicidade satisfatório.” (CORBALÁN, *apud* ALSINA, 1994, p. 14).

Analisando esta questão da alegria e da felicidade buscamos os jogos para fazer parte do ensino-aprendizagem de língua inglesa, visando uma maior interação entre professor-aluno, e também aluno-aluno, com o intuito de aprimorar o trabalho do professor e enriquecer o conhecimento dos aprendizes. Para tanto devemos contextualizar o termo jogo e suas implicações dentro da história do ensino e da humanidade.

A palavra jogo vem do latim, *Jocus*, que de acordo com Kishimoto (2007) é uma atividade lúdica em que crianças e/ou adultos participam de uma situação de engajamento social num tempo e espaço determinados, com características próprias delimitadas pelas próprias regras de participação na situação “imaginária”. Para Brougère:

[...] jogo é o que o vocabulário científico denomina “atividade lúdica”, que essa denominação diga a respeito a um reconhecimento objetivo por observação externa ou ao sentimento pessoal que cada um pode ter, em certas circunstâncias, de participar de um jogo. Situações bastante diversas são reconhecidas como jogo de uma maneira direta ou mais metafórica tais como jogos políticos. (BROUGÈRE, 1998).

Desde tempos remotos os jogos estão presentes nas vidas dos seres humanos, mas com diferentes significações para cada período histórico. Platão, em meados de 367 a.C., afirmou a importância da utilização dos jogos para que o aprendizado das crianças pudesse ser desenvolvido. Para ele, nos primeiros anos de vida os meninos e meninas deveriam praticar juntos, atividades educativas utilizando jogos.

Existem registros de jogos desde antes do século XIII, onde Luís XV (rei da França) participava em sua infância, e também datam no século XVI pinturas

iconográficas, retratando a imagem de crianças e adultos juntos, brincando de cabra-cega, esconde-esconde e outras brincadeiras: e o interessante é que nesta época não havia divisões de tamanho, idade ou divertimento, portanto todos os tipos de brincadeiras eram para todos, de todas as idades, assim como festas, rituais religiosos e de magia.

Por conseguinte, no início do século XVII, as relações humanas eram baseadas nos jogos e brincadeiras, mas não tinham nenhuma preocupação com o seu valor moral, pois não eram voltadas para o desenvolvimento da criança e sim para o divertimento das pessoas da época. Já na metade deste mesmo século e no decorrer do século XVIII, a visão em relação aos jogos começa a ser modificada e os mesmos passam a ser concebidos como meios para difusão da moral e da educação. Apontam Silva, Garcia e Ferrari:

É a partir deste novo sentimento em relação à infância que começa a existir uma preocupação com a moral direcionando os fundamentos de educação infantil. Dentro desta perspectiva alguns jogos para crianças, enquanto outros são reforçados por seu caráter educativo. Portanto, os cultos, festividades e brincadeiras que eram realizados por toda coletividade, e que agitavam e marcavam todos os indivíduos em seus laços com seu contexto social, passam a perder espaço para novas ideias de organização familiar, educação e formação moral. (SILVIA, GARCIA E FERRARI, 1988, p. 21. APUD TEIXEIRA, 2010, p. 29).

Refletindo sobre a história, é inegável que ainda hoje os jogos continuam a ser utilizados por crianças, adultos, homens e mulheres em diversas ocasiões de entretenimento, causando grande curiosidade, interesse e diversão a todos. Johan Huizinga apresenta o jogo como um fenômeno fundamental da cultura, que está presente na linguagem, no direito, na guerra, na ciência, na poesia, na filosofia e nas artes. Para ele, o jogo como atividade lúdica seria, inclusive, anterior à cultura, pois também “os animais brincam tal como os homens” (HUIZINGA, 1938) .

Os jogos são conhecidos por sua grande capacidade de interação entre as pessoas, pois necessitam de uma relação de troca entre os participantes ou integrantes do mesmo.

Segundo Campos, “o jogo, nas suas diversas formas, auxilia no processo ensino-aprendizagem, tanto no desenvolvimento psicomotor, isto é, no desenvolvimento da motricidade fina e ampla, bem como no desenvolvimento de habilidades do pensamento, como a imaginação, a interpretação, a tomada de decisão, a criatividade, o

levantamento de hipóteses, a obtenção e organização de dados e a aplicação dos fatos e dos princípios a novas situações que, por sua vez, acontecem quando jogamos, quando obedecemos a regras, quando vivenciamos conflitos numa competição, etc.”

Através desta linha de raciocínio devemos pensar nos jogos não apenas como um simples ato de brincar, sem qualquer relação com o desenvolvimento do ser humano, pelo contrário, devem ser utilizados em qualquer fase da vida de um indivíduo, como uma ferramenta relacionada ao conhecimento. E mais, pode ser desenvolvida direta ou indiretamente buscando incitar no aluno um pensamento crítico, ativo e reflexivo, aguçando seu senso de responsabilidade, relativização e cooperativismo social, fazendo o aluno apropriar-se de funções cognitivas e sociais significativas para o seu desenvolvimento.

Mas, muitas vezes os jogos são utilizados apenas como meios de diversão e descontração e não são vistos como eficazes meios de ligação entre o um aluno e seu aprendizado, ou seja, não é utilizado como uma ferramenta de apoio para o professor e muito menos como uma forma de aprendizado para o aluno.

Segundo Ariès (1981), os jesuítas foram um dos primeiros a observar as possibilidades educativas dos jogos, propondo que fossem assimilados e utilizados em seus programas educacionais, com a condição de que, disciplinados, os divertimentos reconhecidos como bons fossem admitidos e recomendados, passam então a ser considerados meios de educação tão estimáveis quanto os estudos, sendo que precisam de regulamentações que permitissem o seu uso de forma controlada. O ensino-aprendizado tem que partir de estratégias utilizadas pelos professores que incluam, além do desenvolvimento de conceitos e o uso de métodos e procedimentos adequados, situações de aprendizagem que propiciem o desenvolvimento de modos de pensar e agir dos alunos, e os jogos podem ser eficazes aliados dentro deste contexto.

Cabe ressaltar que muitos dos jogos que utilizamos hoje, aqui no Brasil, são frutos de miscigenações de jogos utilizados pelos indígenas, pelos negros e por tantas outras culturas presentes em nosso país, o que enriquece ainda mais este universo de diversidades culturais e também nos permite comprovar que a inserção dos jogos no contexto de ensino-aprendizagem deve respeitar a cultura de seus participantes e fazê-los perceber a importância de se considerar toda esta riqueza presente nesta ferramenta metodológica.

O jogo deve ser selecionado adequadamente de acordo com a faixa etária dos aprendizes, pois “O jogo da criança não é equivalente ao jogo para o adulto, pois não é

uma simples recriação. Quando joga, o adulto se afasta da realidade, enquanto a criança, ao brincar/jogar, avança para novas etapas de domínio do mundo que a cerca”. (TEIXEIRA, 2010).

Para Brougère e Kishimoto, os jogos são caracterizados pela sua função social, pois são utilizados em situações que permeiam um contexto de integração entre pessoas, isto é, os participantes de um mesmo jogo estão inseridos em uma cultura onde possuem a mesma fala e pensamento e a mesma experiência lingüística pelo fato de estarem inseridos no mesmo contexto de aprendizado.

Por mais que possuam um conjunto de regras, o jogo permite aos seus jogadores criar uma expectativa de transposição de suas possibilidades para diferentes situações das realidades dos mesmos, isto é, os jogos possibilitam aos participantes a viabilização de relação com fatos ou situações cotidianas, o que facilita sua compreensão e entendimento.

Segundo Vygotsky o jogo é um instrumento importante para o desenvolvimento humano, sendo que os jogos e suas regras criam nos alunos uma zona de desenvolvimento proximal (ZDP), proporcionando desafios e estímulos para a busca de conquistas mais avançadas. Vygotsky afirma que a zona de desenvolvimento proximal (ZDP) é o caminho que o ser humano faz até chegar a um nível de amadurecimento real, caminho esse chamado por ele de zona de desenvolvimento real (ZDR) que é a capacidade do ser humano realizar tarefas independentes.

Em sua teoria sociointeracionista, Vygotsky afirma o aprendizado através da interação entre indivíduos, isto é, o sujeito terá um maior desenvolvimento comunicativo ou escrito, mediante a sua interação social com sujeitos deste mesmo grupo social ou através de um mediador. No caso do contexto ensino-aprendizagem, podemos considerar o mediador como o próprio professor e os demais indivíduos como os sujeitos auxiliares neste aprendizado. Neste viés, o jogo pode ser inserido como um importante aparato no auxílio deste desenvolvimento intelectual, cultural e claro, social.

É sabido que apenas a utilização de jogos não é o necessário para o satisfatório e real aprendizado dos alunos, e isto está presente nas palavras de Kishimoto (2007), quando cita:

[É] certo que os jogos e brincadeiras não constituem por si só a aprendizagem em si, mas funcionam como uma estratégia de motivação e podem contribuir para uma facilitação da aprendizagem, uma vez que o aluno aprende brincando.

Todos os jogos são importantes e cada um possui suas próprias características e formas de jogar, além de que, devem ser utilizados corretamente para cada situação para então adquirirem real significância.

O jogo na sala de aula tem como objetivo ser mais um recurso de apoio à aprendizagem do qual o professor pode lançar mão adequadamente. A defasagem de algumas competências e habilidades pode ser trabalhada com o uso de estratégias diversificadas, sendo importantes na complementação e motivação dos que os utilizam.

“Enquanto fato social, o jogo assume a imagem, o sentido que cada sociedade lhe atribui. É este o aspecto que nos mostra por que, dependendo do lugar e da época, os jogos assumem significações distintas.” (Kishimoto 2003, p. 17)

Considerando esta gama de possibilidades que os jogos introduzem no ensino-aprendizado das pessoas, os mesmos devem ser minuciosamente escolhidos para proporcionarem aos jogadores a adequada aprendizagem e utilização dos conteúdos previamente propostos pelo mediador, isto é, a aplicação não efetiva do jogo, pode colocar em risco a verdadeira finalidade da ferramenta lúdica.

A partir deste pressuposto devemos compreender que cada jogo tem sua verdadeira importância de acordo com o meio em que está inserido, isto é, ele será determinado e moldado pelas características que o cercam: o público-alvo, a maneira como é conduzido, o contexto de ensino-aprendizagem, o objetivo que deseja ser alcançado, etc.

A utilização de jogos tem a finalidade de atrair o aluno para o conteúdo trabalhado em sala de aula, fazendo com que ele se sinta mais interessado pelo que lhe está sendo explicado, sendo possível também criar um momento de interação entre alunos e o próprio professor.

CAPÍTULO 4: A FUNÇÃO DO PROFESSOR / MEDIADOR NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM

As formas de aprendizado atuais têm passado por constantes mudanças e, por conseguinte a forma de ensino-aprendizado tem mudado também e, com isso a expectativa sobre o trabalho do professor tem aguardado inovações que acompanhem toda essa evolução.

Dentro deste âmbito, o professor tem deixado de atuar como apenas um transmissor de conhecimentos e tem recebido a função de orientador, estimulador de processos que levam os alunos a serem os construtores de seus próprios conceitos, valores, atitudes e habilidades ofertando aos mesmos a alavanca para crescerem como pessoas, como cidadãos, desempenhando uma influência verdadeiramente construtiva. Inserido neste contexto, o professor tem o papel de proporcionar aos alunos uma compreensão racional do mundo que o cerca, e, no caso do professor de língua inglesa, o mesmo deve proporcionar aos seus alunos uma relação de culturas, costumes, almejando inseri-los de uma forma atraente e interessante em um mundo bastante diferente, mas levando-os a um posicionamento de vida isento de preconceitos ou superstições.

Assumindo o seu papel de mediador do processo ensino-aprendizagem, por meio de uma postura reflexiva e investigativa ele irá colaborar para a construção da autonomia de pensamento e ação dos aprendizes, ampliando a possibilidade de interação, participação e desenvolvimento linguístico, capacitando os alunos a exercerem o seu papel de real praticantes da língua.

A aprendizagem é afluída a partir de uma relação conjunta de informação, conhecimento e saber, e todos estes importantes segmentos devem muito bem articulados e administrados entre si.

Este conjunto de características está presente na vida de todos os indivíduos em qualquer situação de aprendizagem, isto é, a qualquer momento que estamos em interação com outros indivíduos estamos compartilhando experiências pessoais e vivências do nosso cotidiano, trocando assim diferentes tipos de conhecimento com diferentes sujeitos. Diante disso podemos considerar no primeiro processo de aprendizagem as relações familiares, pois é dentro de seio familiar que os sujeitos iniciam suas relações sociais e interpessoais; posteriormente, é ingressando no contexto escolar que ampliamos estas relações, ou seja, através de relações com amigos,

funcionários, diretores e claro, professores, ampliamos a cada dia o nosso campo de aprendizado. Para Vygotsky:

[...] a característica essencial da aprendizagem é que engendra a área de desenvolvimento potencial, ou seja, faz nascer, estimula e ativa na criança um grupo de processos internos de desenvolvimento dentro do âmbito das inter-relações com outros, que na continuação são absorvidos pelo curso interior de desenvolvimento e se convertem em aquisições internas da criança (1977, p. 47)

Inserido no contexto escolar, o professor-mediador tende a criar ambientes de relações de interação e de conhecimento, e não apenas o provedor dos mesmos, afinal mediante o estímulo que o professor deve imprimir em seus alunos ele estará ajudando os mesmos a terem acesso à cultura, reflexão, imaginação inseridos na produção de sentidos dos conhecimentos.

O professor de língua deve se mostrar hábil em sua área de atuação, isto é, dominar o conteúdo que se propõe a lecionar, e não apenas “jogar” a matéria para os alunos, possibilitando aos mesmos discutir sobre o tema abordado, fazendo-os interagir sobre o tema e sobre a língua. É importante também a adequação de recursos utilizados em sala de aula de forma que haja compatibilidade entre conteúdo e proposta metodológica adequadas à aprendizagem.

É imprescindível a interação entre professor e aluno e, para isso, o professor deve estar apto a canalizar as suas emoções, controlar suas ansiedades, tudo isto com o objetivo de transmitir aos seus alunos uma imagem positiva do que se está discutindo em relação à língua-alvo, no caso, o inglês e também, através de sua competência humana possa valorizar e estimular os alunos, a cada momento do processo ensino-aprendizagem. Portanto, a motivação é imprescindível para o desenvolvimento do indivíduo, pois bons resultados de aprendizagem só serão possíveis à medida que o professor proporcionar um ambiente de trabalho que estimule o aluno a criar, comparar, discutir, rever, perguntar e ampliar idéias.

O aluno irá conceber a sua aprendizagem através de comentários, interesses reais que são vivenciados dentro do ambiente da sala de aula, portanto, a afetividade é um aspecto que precisa ser considerado, pois nela o aluno revela seus sentimentos, e se manifesta, sendo este o exato momento para que o potencial do aluno seja explorado.

Pizzolato (1995) salienta que, sob o ponto de vista psicossociológico, a postura do professor é levada em conta no processo de ensino-aprendizagem:

O pensamento tem que passar primeiro pelos significados e depois pelas palavras [...], é gerado pela motivação, isto é, pelos nossos desejos, e necessidades, nossos interesses e emoções [...]. Para compreender a fala de outrem não basta apenas entender as suas palavras — temos que compreender o seu pensamento (PIZZOLATTO, 1995, p.129).

A sociedade atual exige professores que, dentro da cidadania cultural, social e histórica sejam mediadores que possam ingressar dentro de instituições de ensino, aptos a dominar não apenas as habilidades técnicas, mas também que saibam engendrar os seus alunos de maneira a cativá-los, tornando assim o ambiente de aprendizado mais descontraído, interessante e alegre, principalmente tratando-se de um público adulto. Conforme Oliveira:

“...a imensa multiplicidade de conquistas psicológicas que ocorrem ao longo da vida de cada indivíduo gera uma complexa configuração de processos de desenvolvimento que será absolutamente singular para cada sujeito. [...] Em cada situação de interação com o mundo externo, o indivíduo encontra-se em um determinado momento de sua trajetória particular, trazendo consigo certas possibilidades de interpretação e re-significação do material que obtém dessa fonte externa. (OLIVEIRA, 2009, p. 45)

O papel do professor é, dentre outras funções, saber como abordar estes tópicos e transferi-los aos seus alunos, para então, provocar o conhecimento dos mesmos, e para isso o professor deve conhecer as diretrizes adequadas para cada processo de aprendizagem o que inclui também diferenças de abordagens para cada faixa etária, ou seja, deve haver esta diferenciação de transmissão de conteúdos para crianças, adolescentes e adultos. A seguinte afirmação de Vygotsky nos faz refletir sobre esta diferenciação e seus objetivos: “a interpretação, é a de que a aprendizagem é provocadora do desenvolvimento, por isso o autor vai defender que o bom ensino é o que se adianta em relação ao desenvolvimento. O que implica dizer que não é qualquer aprendizagem que irá promover o desenvolvimento, mas uma correta organização da aprendizagem”. (VYGOTSKY, 1977)

O professor de língua estrangeira além de apoiar-se em questões sociointeracionistas no ensino-aprendizado dentro de suas aulas, necessita também estar situado dentro das competências científica, técnica, humana e política para propiciar aos alunos a oportunidade de pensar crítica e logicamente, uma vez que essas ações interferem no processo e estão ligadas à outras características como a forma de uso da

língua, as reações dos alunos, a prática crescente dentro da sala de aula, almejando lhes fornecer meios para a resolução dos problemas inerentes aos conteúdos trabalhados relacionando-os à suas rotinas, fazendo com que ele compreenda que o aprendizado de língua estrangeira é mais do que mera memorização de conceitos e regras, é uma possibilidade de maior conhecimento e interação com outras culturas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Sabe-se que atividades lúdicas têm sido amplamente utilizadas em práticas pedagógicas no ensino-aprendizagem de língua inglesa com o intuito de favorecer o desenvolvimento intelectual dos aprendizes, estimular a interação entre os alunos, colocar a atividade criativa deles em prática através do estímulo à imaginação entre outros benefícios.

A utilização de jogos lúdico-didáticos no ensino de gramática para jovens e adultos é uma técnica que pode ser estudada e viabilizada sim, por permitir aos alunos maior interação social e, portanto garantir um bom desempenho através do crescimento comunicativo que lhes pode ser oferecido.

Este trabalho tem o intuito de ser uma nova contribuição para profissionais da língua inglesa, sejam eles professores, pesquisadores ou até mesmo alunos, que como eu, têm o interesse de aprofundar-se neste interessante mundo de ensino-aprendizagem da gramática de língua inglesa, descobrindo sempre diferentes, inovadoras e criativas maneiras de desenvolver um trabalho satisfatório com os alunos. Através da utilização da lingüística aplicada com o enfoque em jogos lúdico-didáticos para a compreensão da gramática do inglês, será uma possível estratégia para o alcance de bons resultados para esta pesquisa.

REFERÊNCIAS

- ARIÈS, Philippe. História social da criança e da família. 2. ed. Rio de Janeiro: LCT, 1981.
- BENEDICT Ruth, «Continuidades e Descontinuidades no» Condicionamento Cultural», Psychiatry, vol. I, 1938, transcrito em Personalidade na Natureza, na Sociedade e na Cultura, Itatiaia, Belo Horizonte, pág. 218.
- BRASIL, Ministério da Educação. Diretrizes nacionais para a educação de jovens e adultos. Brasília. 2000.
- BROUGÈRE, G. Jogo e educação. Tradução de Patrícia Chittoni Ramos. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.
- CAMPOS, Maria Célia Rabello Malta. A importância do jogo no processo de aprendizagem. Disponível em: <<http://www.psicopedagogia.com.br/entrevistas/entrevista.asp?entrID=39>>. Acesso no dia 02/11/2013.
- CORBALÁN, F. Juegos matemáticos para secundaria y bachillerato. Madrid: Síntesis, 1994.
- FINGER, I. Sobre a relação entre GU e aquisição de segunda língua. In: Revista Signo, 2005, vol. 24, n.36, p. 61-76.
- HUIZINGA, Johan. Homo Ludens (1938). 5ª ed. São Paulo: Perspectiva, 2004.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida (org). Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. 10. ed. São Paulo: Editora Cortez, 2007.
- _____. O jogo e a educação infantil. São Paulo: Livraria Pioneira Editora, 1994.
- _____. O jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. 11 ed. São Paulo: Cortez, 2008.
- KRASHEN, Stephen D.(1987) Principles and Practice in Second Language Acquisition. Prentice-Hall International.
- OLIVEIRA, Marta Korl; Jovens e adultos como sujeitos de conhecimento e aprendizagem. Revista Brasileira de Educação. Set/Out/Nov/Dez, 1999.
- PIAGET, J. A Formação do Símbolo na Criança: Imitação, Jogo e Sonho Imagem a Representação. 2ª ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1975.
- PIZZOLATO, C. E. A sala de aula de língua estrangeira com adultos de terceira idade. (Dissertação de Mestrado em Estudos da Linguagem) – Campinas: Unicamp, 1995.
- SCHÜTZ, Ricardo. “Language Learning – Language Acquisition” English Made in Brazil Disponível em: <<http://www.sk.com.br/sk-krash.html>>. Acesso dia 09/11/2013.

TEIXEIRA, Sirlândia Reis de Oliveira. Jogos, brinquedos, brincadeiras e brinquedoteca: Implicações no processo de aprendizagem e desenvolvimento. Rio de Janeiro: Wak, 2010.

VYGOTSKYI, L. S. A formação social da mente. 6ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998. Montezor, Bethania Márcia; Silva, Alexandre Batista da. A dificuldade no aprendizado da Língua Inglesa. Cadernos UniFOA. Volta Redonda, ano IV, n. 10, agosto. 2009. Disponível em: <http://www.unifoa.edu.br/portal_pesq/caderno/edicao/10/27.pdf>.

_____, Lev Semiovich. Aprendizagem e desenvolvimento intelectual na idade escolar. In: LURIA, LEOTIEV, VYGOSTKY et al. Psicologia e Pedagogia. Editora Estampa, Ltda, Lisboa, 1977.

_____, Lev Semiovich. A construção do pensamento e da linguagem. Trad. Paulo Bezerra. São Paulo: Martins Fontes, 2001.