



**“EXPLORING LEARNING POSSIBILITIES BEYOND COURSEBOOKS”:
Potencial de input linguístico promovido por meio dos jogos de tabuleiro “Tabboo,
English Puzzles e Cara-a- Cara”¹**

Cláudio Henrique Costa Bueno

(PVIC - UEG), Lattes: <http://lattes.cnpq.br/1969917315703841>

Dr^a. Barbra Sabota

Professora Orientadora, Universidade Estadual de Goiás - câmpus CSEH

Resumo: Este resumo tem como objetivo analisar o potencial de aprendizagem de input linguístico promovido pelo estudo de três jogos em questão: “Tabboo, English Puzzles e Cara-a- Cara”. As análises foram realizadas visando promover a aprendizagem de língua inglesa por meio de um trabalho lúdico e motivador. Argumentamos ser o jogo de tabuleiro um material didático auxiliar em aulas de inglês como língua estrangeira de uma maneira com que o aluno possa interagir e se sentir motivado para a aprendizagem abrindo novos horizontes para o ensino de inglês em ambiente escolar e de como a pesquisa por meio de jogos de tabuleiro diante de estudos bibliográficos tem se desenvolvido e potencializado a aprendizagem de língua estrangeira por meio de recursos lúdicos e tecnológicos. Sendo assim os jogos de tabuleiro vem se desenvolvendo um potencial de aprendizagem de línguas estrangeiras desenvolvendo habilidades linguísticas (comunicação, léxico e gramático) e habilidades sociais (táticas de raciocínio lógico, tomadas de decisões, trabalhos de cooperação e colaboração) que possibilitam não apenas o desenvolvimento de linguagem como o desenvolvimento sócio-cognitivo de aprendizagem que estará internamente ligada não apenas aos conhecimentos científicos, mas sim as práticas abordadas e vividas no ambiente em que se situa. Como é o caso dos jogos de tabuleiro não conta apenas as experiências praticadas e vividas com a prática do jogo, mas sim também o convívio do grupo, o tipo de jogo, as principais técnicas de habilidades que se desenvolvem durante a aprendizagem por meio de jogos de tabuleiro.

1. Introdução:

Aprender inglês por meio de atividades lúdicas, como, por exemplo, a praticados jogos de tabuleiro, é atualmente um dos grandes desafios da escola, pois os jogos exercem um papel muito importante na vida do homem. Desde os tempos antigos, aprender se divertindo também é uma maneira atrativa de despertar interesse nos alunos, e ela vem sendo muito utilizada em escolas e cursos de inglês atualmente.



Os jogos de tabuleiro podem ser um grande recurso como material didático. Além de trabalhar o lúdico nas aulas, propõe uma maneira mais interativa de aprender uma língua estrangeira. Não intencionamos desmerecer o livro, que foi um revolucionário da prática educacionais, segundo Paiva (2009). No entanto os jogos, por terem uma abordagem diferente, trabalham também performances e potenciais, além de ampliar diversas áreas do conhecimento como: habilidades de conhecimento geral (Perfil, *Quest*), habilidades matemáticas (Banco Imobiliário), jogos de expressão facial (cara a cara), jogos de memorização (*memory games*), estratégias (*War*, *Twister dance*), habilidades de comunicação e expressão (*Scrabble*, *Pictureka*, Imagem e Ação) todos voltados ao ensino de língua estrangeira focalizando sempre esta prática interdisciplinar do idioma.

Cabe relatar também algumas desvantagens das práticas de aprendizagem adquiridas por meio de jogos de tabuleiro. Alguns pesquisadores como Hiuzinga e Kishimoto, dizem que mesmo que a aprendizagem de uma língua estrangeira seja produzida por meio de jogos, embora tenha um alto potencial; não se podem trabalhar alguns aspectos metodológicos como, por exemplo: a gramática explícita ou a escrita porque, por maior que seja o potencial de aquisição de língua inglesa em um jogo, ele ainda é vista de uma maneira informal.

Nossa pesquisa, no entanto, tem o enfoque na ruptura com a crença de que o jogo seja uma simples ferramenta de brincadeira e futilidade ou, ainda, um passatempo sem um resultado específico em aulas de língua estrangeira. Pois, como cremos esta prática por meio de jogos, ocasionaria maior grau de interesse e atenção, além de exercitar outras áreas do cérebro que precisamos para trabalhar em um jogo como, por exemplo, raciocínio rápido e estratégico, as tomadas de decisão, habilidades comuns e necessárias em jogos de tabuleiro.

Nesta esteira, trazemos Prensky ao debate por afirmar que:

O ser humano apresenta um grande potencial para aprendizagem de língua durante uma ação desde que ela envolva atenção e colaboração, sendo que devido a esta grande quantidade de informações e recursos tecnológicos, atualmente a internet já desenvolve jogos onde se produzem atividades de gramática e escrita do inglês. (PRENSKY, 2006, p. 20)

Sua compreensão de que a atenção dirigida pode colaborar com o processo de aprendizagem corrobora nossa tese de que o uso de jogos é benéfico ao ambiente escolar indicando uma forma do professor e do estudante interessados em uma língua estrangeira repensar a prática de ensino e aprendizagem de línguas.



O jogo tem grande potencial para aprendizagem de uma língua estrangeira, seja por meio de traduções, práticas de vocabulário, pronúncias de palavras, o uso de abordagens de linguagens na aplicação do jogo, interação entre personagem e jogador e as aplicações coexistentes entre jogo e língua.

Além de habilidades de comunicação e linguagem desenvolvidas durante um jogo, os jogos de tabuleiro podem trazer benefícios quanto aos aspectos: cultural (investigando o contexto de que os jogos estão inseridos); e linguístico (explorando o modo como o jogador pode aprender e desenvolver habilidade(s) linguística).

Outro benefício do uso de jogos em aulas de língua inglesa é o potencial de favorecer a colaboração e a cooperação dos estudantes durante o processo de aprendizagem, ou seja, quando todos trabalham para a conclusão de um objetivo. Isso pode se dar na formação de equipes ou times, que colaboram ou, às vezes, competem de modo saudável (isto é, sem ocorrência de *bullying*) entre os jogadores de maneira com que isto concorra para a evolução da aprendizagem em equipe de forma construtiva.

2. Fundamentação teórica sobre o uso pedagógico de jogos

Apresentamos, neste item, os pilares que sustentam nosso estudo. Trazemos, portanto, teóricos, e suas principais reflexões, sobre o pensar do jogo como material ou recurso didático educacional, abordagens reflexivas e o potencial de aprendizagem que o jogo pode promover e oferecer em sala de aula.

3. Contextos Históricos do Jogo

Para Hiuzinga (1971, p.9) “O jogo é parte integral e constituinte da natureza humana e animal, seu significado, sua utilização em competições com funções culturais, assim como sua relação com o conhecimento, a poesia, a filosofia e a cultura contemporânea” podem representar um chamado ao engajamento num ritual de atitudes e gestos, respeitando a regra que os estimula no processo de prazer e divertimento”. (HIUZINGA, 1971, p.9)

Sendo assim o jogo não apenas estimula a competição, mas também trabalha a cultura, a socialização e o conhecimento, lembrando que o jogo não é algo moderno, mas sim contemporâneo, pois o ser humano estimulava a prática de aprendizagem por meio de jogos desde os tempos antigos.

Para o autor, o jogo é uma espécie de trabalho, e o classifica em seis habilidades, pois segundo ele os jogos de tabuleiro podem promover:



1. Capacidade de absorver o participante de maneira intensa e total, realizando em um clima de embasamento e entusiasmo, sendo uma atividade agradável que envolve inteiramente o jogador.
2. Esfera de espontaneidade, pois mesmo existindo regras a ser seguido, o participante, poderá contar com um gama amplo de alternativas que dependerá de sua disposição e criatividade.
3. Limitação de tempo: o jogo inicia num determinado momento e continua até que se chegue a certo fim.
4. Possibilidade de repetição, pois os jogos podem ser executados novamente a qualquer momento ou em períodos determinados.
5. Limitação de espaço: todo jogo se realiza dentro de uma área previamente delimitada, sendo que este espaço reservado e como se fosse um mundo temporário e fantástico dedicado à prática de uma atividade especial.
6. Existência de regras; cada jogo se processa de acordo com certas regras, que é determinada de acordo daquilo que “vale” de um mundo temporário por ele circunscrito. (HIUZINGA, 1971, p.12)

Sendo assim desde que haja uma caracterização é qualificação o jogo será composto e mediado por regras para as práticas de aprendizagens relatando o lúdico e fascinação promovida pelo jogo como recurso de desenvolvimento de aprendizagem. Entretanto nem todo jogo é classificado de tal forma. Para Ferreira (1980), o jogo é visto de forma concisa e centralizada. Para ele, ‘o jogo apresenta duas acepções: atividades físicas ou mentais organizada por um sistema de regras que define a perda ou o ganho e uma espécie de brinquedo, passatempo e divertimento’.(FERREIRA,1980, p. 7).

Sendo assim, o jogo poder trabalhar tanto o aspecto físico como, por exemplo: pular uma corda, uma dança das cadeiras, como caso o método *Total Physical Response (TPR)* que o jogar responde por meio de comandos e movimentos fazendo uma relação do físico com o psíquico-mental.

Quanto de maneira intelectual (um caça palavras, um jogo da memória), definido por um sistema de regras que é específico de cada jogo, trabalhando com a mente da pessoa



influenciando no desenvolvimento da aprendizagem (como o caso das abordagens gramaticais, comunicativas e lexicais).

Além de promover interação e facilitação o jogo pode ser considerado um recurso lúdico por a sua prática ter um potencial de motivação mais elevado. Segundo (PAIVA, 2011, p.95) “o jogo propõe uma maneira mais interativa de se apreender uma língua estrangeira, não desfavorecendo o papel e o livro, que foram grandes revolucionários das práticas educacionais”. A autora afirma que o jogo é uma revolução que vem atuando na educação e que está prática vem se tornando, recente. Sendo assim o jogo é uma novidade que vem atuando nas escolas e centro de idiomas e sua prática ainda é atual, embora o jogo seja praticado desde tempos primordiais.

4. Autonomia e motivação

Quando falamos das técnicas e práticas dos jogos de tabuleiro é importante levarmos em consideração dois aspectos que o jogo pode transmitir na aprendizagem, pois além de transmitir a mediação o jogo pode desenvolver a autonomia e motivação como postula Paiva (2011):

Autonomia é um sistema sóciocognitivo complexo, sujeito a restrições internas e externas. Ela se manifesta em diferentes graus de independência e controle sobre o próprio processo de aprendizagem, envolvendo capacidades, habilidades, atitudes, desejos, tomadas de decisão, escolhas e avaliação tanto como aprendiz de língua ou como seu usuário, dentro ou fora da sala de aula. (PAIVA 2011, p. 88 a 89)

Ou seja, perante uma autonomia existente por meio dos jogos dependendo da questão até mesmo o jogo pode oferecer esta autonomia para a aprendizagem de uma língua estrangeira por meio de estratégias e tomadas de decisões que o jogo pode proporcionar.

Já em relação à motivação, Huizinga (1971, p. 5) nos faz refletir que ela diz respeito à “intensidade do jogo e o seu poder de fascinação que, como tal não podem ser explicados por análises biológicas. E, contudo, é nessa intensidade, nessa fascinação, nessa capacidade de excitar que reside à própria essência e a característica primordial do jogo.”

No caso dos jogos quanto maior for o aspecto atrativo maior será o potencial de motivação para a aprendizagem e por meio de práticas por meio de jogos de tabuleiro proporcionando uma motivação para o participante que estará interagindo com o jogo durante o seu processo de aprendizagem, ou seja, quanto maior for à autonomia que o jogo oferecer,



maior será a motivação de jogar aquele jogo. Ambos são conceitos que estão interligados entre si, em uma perspectiva de aprendizagem por meio de jogos.

Desse modo, podemos gerar uma síntese das ideias até o momento apresentadas para afirmar que algumas das principais vantagens ou benefícios concernentes ao uso de jogos de tabuleiro para o uso escolar são:

- Potencial para o trabalho lúdico. Isso implica na tendência aumentar a motivação durante a prática de um jogo;
- Oportunidade de prática comunicativa de língua, em substituição ao tradicionalismo (giz e quadro);
- Possibilidade de variação no modelo de interação entre os alunos durante a prática do jogo de tabuleiros proposto, em grupo ou individual;
- Diversidade na escolha dos jogos: jogo de memória com vocabulário de inglês; jogos de cartas, jogos de soletração, dominós com palavras (sinônimos, antônimos, significado etc.);
- Desenvolvimento de habilidades pessoais (afetividade) e sociais (civildade nas negociações, ética, cumprimento de regras etc).

Passemos agora à metodologia que direcionou esta pesquisa.

A metodologia deste estudo seguiu parâmetros qualitativos interpretativos de análise. Usamos a pesquisa bibliográfica documental para formatar nosso estudo. Nesse sentido, nossa fonte de dados são os jogos selecionados para análise e a pesquisa bibliográfica sobre interação, colaboração, jogos e ludicidade. Para analisar os jogos propostos elaboramos em conjunto com nosso grupo, uma tabela com a taxonomia de caracterização dos jogos para análise acadêmica. A tabela traz em suas categorias de análise aspectos concernentes à estrutura, ao conteúdo e à usabilidade dos jogos. Para proceder à análise primeiramente pesquisamos e listamos diversos jogos disponíveis. Essa busca gerou vários títulos, no entanto, procedemos à seleção investigando aqueles que mais apresentassem potencial para uso em sala de aula de inglês. Finalmente, observamos quais jogos apresentariam características presente na tabela criada, chegamos assim aos três que analisamos na sequência: “*Taboo, English Puzzles e Cara a Cara*”.

5. Análise dos jogos de tabuleiro



Inicialmente descrevemos as características do jogo e prosseguimos com os critérios previamente dispostos.

5.1 “Tabboo”

O objetivo do jogo é adivinhar uma palavra, que fica em destaque, por meio de uma tentativas de adivinhação sem dizer nenhuma palavra relacionada à em destaque do cartão. O aluno precisa desenvolver táticas de raciocínio lógico, colaboração e empatia. Pode ser jogado em grupos grandes ou pequenos, trabalha a cooperação e a colaboração, e é dividido em níveis.

No jogo *Tabboo* podemos dizer que há indícios da abordagem lexical que é fundamental no processo de aprendizagem de LE. Pois, Lewis (1999, p. 15), aponta que esta abordagem “coloca a comunicação de sentidos no coração da língua e da aprendizagem de línguas. Isso leva á ênfase no principal veiculador de significados, o vocabulário”. Em *Tabboo* o foco de aprendizagem está construção de sentidos de vocábulos e na prática de sinonímia, oportunizando a ampliação do campo semântico dos aprendizes.

O jogo também proporciona exercício de maneiras alternativas de pensar forçando o aluno a criar e exercitar seu raciocínio lógico. Sendo um fator muito interessante no caso do “*Tabboo*”, a nivelção e a seleção de vocabulários que se possa trabalhar durante a aprendizagem do jogo, como por exemplo: (sports, professions, musics, actors, books, city’s/ esportes, profissões, musicas, atores, livros e cidades) que mudam e contextualizam de acordo com os níveis do jogador o que torna interessante a utilização de jogos para ensinar inglês, pois ele possui muitas facetas da linguagem, apenas não se esqueça da regra essencial do jogo que é não dizer as palavras similares nas cartas, lembrando que é não é comum a utilização de imagens neste tipo de jogo, pois ele é de certa forma explicativa por meio de frases, ou seja, o enfoque do jogo está por apreender palavras por meio de outras palavras em inglês, nesse sentido aumento o potencial de raciocínio, lógico, criatividade e motivação do estudante trabalhando técnicas de raciocínio rápido, movimento corporal e dinamização do jogo de modo com que isso desperte a atração dos alunos em aprender jogando.

Neste jogo podemos observar que há um potencial de autonomia iminente, pois há grande diversidade de temas e o jogador tem liberdade de escolher como sua temática abordada ao que o torna mais motivador. Além de ser um jogo com um baixo custo e fácil



adaptação, que de forma bem interessante pode ser levado para as escolas de ensino público e a sua variedade de níveis existentes o torna mais instigante.

5.2 “Crossword Puzzle”

O jogo tem formato de quebra-cabeças, com encaixes simples que permitem a relação entre a palavra, sua tradução e uma imagem. O nível é básico e não possui alternativas de encaixe, possibilitando respostas unilaterais e não permitindo exploração da polissemia dos termos em foco. É um jogo que não desperta grande interesse entre crianças mais velhas e/ou adolescentes, pois foi desenhado para crianças de (5 a 7 anos). Ainda assim ele pode ser interessante para turmas com nível básico que queiram experimentar com o inglês sem correr riscos ou necessitar de estratégias elaboradas. É um jogo calmo que testa a paciência e a persistência dos jogadores. Há potencial para o aprimoramento (e teste) da memória.

No jogo “English Puzzle” há também presença da abordagem lexical uma vez que durante o jogo o participante desenvolve a aprendizagem de língua estrangeira encaixando peças, fazendo uma ligação entre significado (vocábulo) e significante (as ilustrações do jogo).

5.3 “Cara a Cara”

Este jogo consiste na adivinhação de personagens a partir de tentativas e eliminação de cartas. Por meio de questionamentos intercalados entre jogadores ou equipes as características físicas são descritas a fim de descobrir o personagem do adversário.

O jogo não traz palavras, portanto pode ser jogado em qualquer idioma sem adaptações. Perguntas de sim/não, tais como “Is it a man or a woman?”, “Does she have a long hair?” devem ser utilizadas pelos oponentes. Vemos aí uma oportunidade criativa de praticar a elaboração de perguntas, conferindo autonomia na escolha das perguntas aos jogadores. É possível perguntar sobre sentimentos também, “Is she happy?”, e isso pode favorecer a relativização de alunos em relação às suas percepções das emoções.

O resultado obtido no jogo de tabuleiro cara a cara que houve uma aprendizagem de língua estrangeira por meio de uma abordagem comunicativa por meio da utilização da linguagem e expressão da comunicação, ou seja o uso das palavras para o ensino da comunicação, pois segundo “(Cunningsworth 1995, p.66) “o aspecto da comunicação é considerado o valor de suma importância na aprendizagem”, ou seja, o aluno tende a aprender



muito durante exercícios de conversação no processo de aprendizagem de uma língua estrangeira.

A adivinhação proposta no jogo também pode ser um elemento favorecedor da motivação, por contar com a possibilidade de criar e de inovar nas perguntas e de negociar o sentido de conceitos.

Segue uma tabela síntese com as principais características verificadas em relação ao uso educacional dos jogos, sobretudo em ambiente escolar.

5. Considerações Finais: O jogo de tabuleiro como fonte de aprendizagem de língua estrangeira

Por meio desta análise percebemos que os jogos de tabuleiro oferecem um potencial de input linguístico para aprendizagem de língua estrangeiras, além de trabalhar a motivação dos alunos durante os processos de vivência social, aprimoramento de valores éticos e morais, desenvolvimento de habilidades cognitivas e estratégias de interação, motivação e criatividade. Ao jogar, o aluno percebe que um jogo não é apenas uma questão de regras, mas que é preciso saber criar, conviver, inovar, entender, negociar, comparar, questionar... Ou seja, as habilidades linguísticas e sociais são exercitadas e aprimoradas de maneira lúdica e envolvente.

Portanto, o jogo tende a ser um processo colaborativo onde o aluno aprende não apenas sobre a língua, mas exercita a língua como prática social em empirias. Para Vygotsky (1998, p. 7) “O jogo pode potencializar as habilidades de trato e convívio social e auxiliar no entendimento de regras e negociação de significados, portanto tem sido reconhecido com auxiliar no desenvolvimento não apenas cognitivo como social”.

Percebemos que os jogos de tabuleiro têm a função mediadora de possibilitar o aprendizado de uma língua estrangeira de uma maneira divertida, além da motivação que o jogo pode desenvolver no aluno para a aprendizagem de inglês fazendo a junção entre a autonomia do aluno em escolher o jogo e a sua prática em sala de aula. Desse modo, o jogo de tabuleiro seria uma proposta didática de grande interesse para as escolas, regulares ou de idiomas, para motivar o estudante no aprendizado de uma língua estrangeira a qual recomendamos.

Acredito que a prática de língua estrangeira por meio de jogos de tabuleiro além de ser uma teoria atual e pouco dinamizada é uma boa proposta de potencial de aprendizagem de língua estrangeira mediadas a escolas de ensino privados e públicos, centro de ensino e clube



de idiomas onde está aprendizagem e dinamizada de uma maneira que todos possam ter o acesso nesse modelo de ensino. Sendo assim a quantidade de jogos de tabuleiro de inglês é de grande para o potencial de aprendizagem de língua estrangeira, lembrando as principais maneiras técnicas de se ensinar jogando e a quantidade de jogos que temo muitos deles sendo de baixo custeio e fácil adaptação sendo encontrados em diversos locais e propostos em diversos ambientes de trabalho.

Sendo que o mais interessante e importante é de como está aprendizagem foi dinamizada e de como esta metodologia promove a aprendizagem despertando estímulos no cérebro que potencializam a vontade de querer apreender, sendo estes ensinamentos existentes com diversas maneiras técnicas e níveis livres para qualquer público, podendo um adulto, criança, ou qualquer pessoa apreender por meio de um jogo de tabuleiro e as práticas de cooperação e colaboração.

No entanto, o jogo não é apenas uma questão de regras, contudo no caso de jogos; principalmente os de tabuleiro não é apenas uma questão de jogar, mas a convivência em entre os participantes do jogo influenciam também nas possibilidades de ensino de uma língua estrangeira de uma maneira motivacional.

Denotamos então que além do jogo desenvolver habilidades lingüísticas possibilita-se também técnicas interligadas a prática para o convívio social com exercícios de interação é socialização, contribuindo para que o jogo de tabuleiro seja uma prática constante para o aprendizado, e que o convívio com os participantes durante as práticas de jogos de tabuleiros influencia muito nos processos de ensino e aprendizagem, pois cada participante terá uma técnica diferenciada e uma maneira diferente de interpretar estas habilidades lingüísticas e sociais sendo que jogar jogo de tabuleiro é uma prática que vem desde os tempos antigos e se conservada até os dias de hoje garantindo eficácia nos processos de ensino e aprendizado.

Importante nos lembrarmos e situarmos que o jogo embora não seja algo novo e atual foi se dinamizando e evoluindo com o tempo até se tornar um recurso de aprendizagem já que desde os tempos antigos e ele vem sendo um objeto potencializador de estímulo e motivação e desenvolvedor de técnicas de teoria de ensino. Lembrando que cada jogo vai possuir uma técnica e abordagem diferente, desenvolvendo habilidades e teorias que possuem formulações para o desenvolvimento sócio cognitivo de habilidades lingüísticas e sociais. Cada jogo vai possuir uma técnica e abordagem diferente e uma maneira de se aprender diferentemente produzida por determinado jogo.



Finalizando este resumo; observo que jogo não apenas possibilita um potencial de estudo como também desperta a motivação e interesse nos alunos, afinal quem não se ousaria a uma aprendizagem de inglês de uma maneira lúdica e atrativa. No entanto há muito em que se pesquisar ainda nesta perspectiva motivacional, técnicas e recursos lúdicos para o ensino de línguas estrangeiras e de como esta maneira de se apreender em inglês é tão simples e comum nas práticas de aprendizado e que de uma forma dinâmica sempre pode ser utilizada, lembrando que além de fácil uso, adaptações e modelos de jogos tabuleiros, este tipo de instrumento para ensinar língua estrangeira é comum em escolas e centro de idiomas. O que pode ser considerado um fator positivo, pois além da fácil adaptação e durabilidade, o jogo de tabuleiro vem sendo um via de ensino útil para a aprendizagem de forma dinâmica e descontraída, sendo também um item de fácil contextualização e dinamizador para o ensino de línguas estrangeiras.

Referências

- ARAÚJO, K. Os jogos e a educação. *Revista Eletrônica de Educação*. Ano V. No. 09, jul./dez.2011.
- CUNNINGSWORTH, A. *Choosing your coursebook*. Portsmouth: Heinemann, 1995.
- FERREIRA, A., *Novo dicionário da Língua Portuguesa*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1980.
- HUIZINGA, J. *Homo Ludens. O jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Universidade de São Paulo Editora, Perspectiva, 1971.
- HOLEC, H. *Autonomy in Foreign Language Learning*. Oxford: Pergamon, 1981.
- PAIVA V. L. M. O. *Comunidades virtuais de aprendizagem e colaboração*. In: TRAVAGLIA, L.C. *Encontro na Linguagem: estudos lingüísticos e literários*. Uberlândia: UFU, 2011.p.127-154, 2009.
- LEWIS, M. *Implications of a Lexical View of Language Teaching*. In: WILLIS, J.; WILLIS, D (orgs.) *Challenge and Change in Language Teaching*. Portsmouth: Heinemann, 1996, p. 10-16.
- PAIVA, V. L. M. O. Estratégias individuais de aprendizagem de língua inglesa. In: *Ensino e aprendizagem de língua Inglesa uma conversa com especialistas* Uberlândia,: Letras&Letras, 2011.
- PRENSKY, M. *Don't bother me man- I'm learning-* Minnesota: Paragon House, 2006.
- ROGERS, T. *The future of language teaching methodology*. Cambridge, University Press, 1996.
- VYGOTSKY, L. S. *A formação social da mente*. São Paulo: Editora MartinsFontes, (1998).



ANAIS - Seminário de Pesquisa, Pós-Graduação, Ensino e Extensão do CCSEH – SEPE
Os desafios para a formação do sujeito e os rumos da pesquisa e da extensão universitária na atualidade - 26 a 28 de agosto de 2015.

WILKINS, D.A. Grammatical Situation and Notional Syllabuses. In: BRUMFIT, C; JOHNSON, K. (orgs.). *The Communicative Approach to Language Teaching*. Hong Kong: Oxford University Press, 1994, p .82-90.