

A utilização de vídeos de jogos virtuais como instrumento de ensino-aprendizagem da língua inglesa: uma experiência alternativa

Michael Cuadal

Universidade Federal do Amazonas

Departamento de Letras

Brasil

Resumo

Esta pesquisa pretendeu expor o recente desenvolvimento de pesquisas científicas relacionadas às atividades lúdicas, a contribuição de novas tecnologias para o processo educacional, incluindo o aparelho de vídeo game e seus respectivos vídeos e trailers, as características motivacionais desses jogos e as possibilidades de produção de material didático que constituem alternativas importantes para o processo de ensino – aprendizagem de uma língua estrangeira, em especial o da língua inglesa.

Palavras chaves: Lúdico, tecnologia, aprendizagem, motivação, material didático

Abstract

This research intended to show the recent development of scientific researches related to the ludology activities, the contribution of new technologies to the educational process, including the vídeo game console system and its respective vídeos and trailers, the motivational characteristics of these games and the possibilities to the production of didactic material that constitute important alternatives to the foreign language teaching – learning process, specially, the English language.

Key words: Ludology, technology, learning, motivation, didactic material

Contato do autor:

michaelscorrea@hotmail.com
michaelscorrea@ig.com.br

1 Introdução

Os jogos virtuais configuram não só como entretenimento, mas também como uma forma de aprendizagem. Em função disso, os vídeos contidos nesses jogos configuram um instrumento para exemplificar o uso da língua inglesa em uma situação real. Um dos objetivos desse trabalho foi mostrar exemplos práticos do que poderia ser ministrado na sala de aula dentro de um contexto discursivo da língua. Isso se daria, através de apresentação visual de vídeos, juntamente com a transcrição em forma de textos. Um

recurso audiovisual com uma nova característica e a aplicação de técnicas de leitura para análise, interpretação e compreensão de transcrições de forma a explorar temáticas dentro da língua inglesa. Se observarmos, os jogos virtuais são apenas uma nova maneira de ensino inserida neste universo virtual em que vivemos.

O universo virtual é uma realidade do nosso cotidiano. Os vídeos de jogos virtuais inserem-se como parte dessa realidade. Os vídeos de jogos virtuais reúnem e combinam aspectos pedagógicos e sociais, fazendo com que a ludicidade constitua a “ponte” para a construção acadêmica e social de um indivíduo. Igualmente, os jogos virtuais inovam e reformulam práticas obsoletas no ensino- aprendizagem de uma língua estrangeira, oportunizando a professores e regentes a possibilidade de transpor barreiras e quebrar paradigmas. A aplicabilidade de vídeos contidos em jogos virtuais no ensino da língua ainda é uma atividade pouco explorada e conhecida no contexto acadêmico-científico. Por isso, uma ênfase maior de pesquisa nesse campo precisa ser realizada para o desenvolvimento de embasamento teórico sobre os tipos de metodologias que possam ser aplicadas, habilidades e competências que esses jogos podem oferecer e desenvolver dentro do ensino de línguas.

Esse trabalho pretendeu mostrar de que forma os vídeos de jogos virtuais podem desenvolver variados tipos de habilidades lingüísticas e competências [Brown 2001]. Primeiramente, temos as fases de ensino - aprendizagem da língua inglesa (compreensão oral, produção oral, leitura e escrita). É importante que a utilização desses vídeos de jogos virtuais integre essas quatro habilidades. A língua deve ser encarada como um fenômeno completo, complexo e imprevisível no processo de comunicação. Por esses motivos, os vídeos de jogos virtuais precisam desenvolver nos alunos essas competências lingüísticas de modo a torná-los auto-suficientes em situações comunicativas. Essa auto-suficiência pode estar ligada a capacidade de expressar um ponto de vista crítico sobre diversos temas.

A capacidade crítica é uma habilidade que o aluno precisa desenvolver através de análises e reflexões. Os vídeos de jogos virtuais apresentam ampla variedade de temas transversais que servem como ponto de partida para discussões construtivas em sala de aula. Esses temas

possuem o papel principal da tomada de consciência por parte do aluno através de troca de idéias e de interação com os companheiros de classe. A troca de idéias e de interação aconteceria através de raciocínio lógico e de resultados que contribuíssem para o crescimento intelectual e cultural do aluno. Deste modo, enriquecer o nível de conhecimento do aluno de modo a formar um indivíduo consciente dentro de seu contexto social [PCN,2000]. No mais, essa pesquisa atribuiu um aspecto didático e pedagógico ao aparelho de vídeo game, aos jogos virtuais e seus respectivos vídeos, muito embora o aparelho de vídeo game não possuísse essa finalidade.

2 Trabalhos relacionados

Este trabalho está relacionado principalmente com a Abordagem Audiovisual [Guberina in Cestaro apud Germain, 1993]; abordagem de leitura [Field 2004; Nutall 2003; Saporta 1961; Morris 1997; Leaver 1998; Brown 1994; 2001; Nunan 1999; Richards e Lockhart 1996; Raimes 1983]; e o Vídeo na Sala de Aula proposto por Morán [1995].

3 A origem do desenvolvimento do tema

Uma exposição será feita sobre o surgimento da hipótese da utilização de jogos virtuais e suas principais características, o direcionamento para a utilização de vídeos contidos nesses jogos e os procedimentos de coleta de dados virtuais e impressos.

3.1 Durante a graduação

Na graduação do curso de letras, habilitação em língua inglesa, foi analisada a possibilidade de transformar os jogos virtuais em um objeto de estudo e suas características de entretenimento, em um contexto voltado para a área de educação, passando por um processo didático / pedagógico e resultando em uma reflexão social dentro de ensino da língua inglesa. Em adição, englobando características lúdicas, tecnológicas, motivacionais e produção de material didático complementar para o ensino da língua inglesa.

Jogadores que moravam próximo à minha residência, por vezes não conseguiam avançar dentro das fases, ou estágios, ou níveis desses jogos. Isso ocorria devido a apresentações de vídeos, trailers, explicações e mensagens que apareciam na tela, se apresentarem na língua inglesa. Por essa razão, esses jogadores vinham em busca de traduções, conselhos, dicas e algum tipo de solução para que pudessem dar continuidade e progressão nos jogos. Entretanto, quando a acessória através de dicas e de tradução não eram suficientes para solucionar o problema, o único recurso era pesquisar as soluções fornecidas em *sites* na internet sobre os jogos, que forneciam passo a passo os procedimentos da

solução desses obstáculos. Então, surgiu a idéia de unir minha afinidade por jogos virtuais e meus conhecimentos de língua inglesa e produzir um trabalho teórico - científico, desenvolvendo em uma visão pessoal com esse objeto de estudo. Muitos trabalhos direcionavam sua atenção para o computador e o ensino de línguas, porém nenhum específico para a utilização do aparelho de vídeo game e vídeos contidos em jogos eletrônicos.

Nem todas às vezes esses jogos explicavam realmente o que tinha de ser feito. Por vezes, ilustravam eventos com monólogos, narrações e diálogos e situava o personagem do jogo em outros estágios dentro do jogo, com o objetivo de estabelecer conexões entre os estágios anteriores e os posteriores. Assim, esses vídeos de os jogos virtuais servem de fonte inesgotável de exemplos e situações reais do uso da língua inglesa. No mais, dependerá somente do professor pesquisar, analisar jogos de vídeo game e elaborar material extra ou adicional para exemplificar e reforçar tópicos lingüísticos abordados no material didático adotado pela instituição educacional. Quer dizer, os jogos virtuais e de vídeo game são o meio de favorecer o processo de aprendizagem e não o fim. Isto significa que até o momento, os jogos virtuais devem ser utilizados como complemento didático auxiliar, e não como material didático principal. Para isso foi necessário a realização organizacional de embasamento teórico e procedimentos de pesquisas.

3.2 O embasamento teórico

Fez-se necessário um estudo teórico de modo a sistematizar uma metodologia utilizando jogos virtuais, os respectivos vídeos e como aplicar, adaptar trailers, transcrições e produzir material em âmbito didático-pedagógico

3.2.1 Os objetivos deste trabalho de pesquisa

O objetivo organizacional deste trabalho foi realizado através de uma pesquisa exploratória. O objetivo era que ocorresse uma primeira aproximação sobre esse assunto. Foi constatada a falta de estudos e pesquisas neste campo. Por esse motivo, esta pesquisa tornou-se “uma pesquisa de base”. Essa pesquisa de base serviu como ponto de partida para o aprimoramento do trabalho, pois até então não existia embasamento teórico sobre a utilização de vídeos produzidos em computação gráfica e o aparelho de vídeo game propriamente dito. O objetivo principal foi transformar a característica de entretenimento de jogos virtuais e aparelho de vídeo game em um contexto de educação, didático / pedagógico e social inserindo-o no processo ensino-aprendizagem de língua inglesa. No mais, explorar, exemplificar, ilustrar e elaborar material didático alternativo. Esses jogos apresentam vídeos e trailers que por sua vez contêm narrativas, monólogos, diálogos e

situações do uso prático e real da língua. Aqui, o aluno poderia observar o discurso natural da língua inglesa em ação. Assim, oferecer sugestões aos professores e educadores de como inserir vídeos e trailers que são produzidos em computação gráfica em um novo contexto educacional. Após esses eventos, ocorreu o levantamento bibliográfico para o embasamento teórico dentro do ensino de língua inglesa.

3.2.2 O levantamento bibliográfico

O procedimento bibliográfico teve o objetivo de buscar conexões entre várias teorias e estudo relacionado para o tema, especificamente dentro da área de ensino-aprendizagem de línguas [Brown 2001]. Foram realizadas pesquisas na área pedagogia na área de jogos e a educação infantil [Antunes 2003]; das atividades lúdicas [Santos 2001]; tecnologia educacional [Poncho 2003]; psicologia da aprendizagem [Falcão 1996]; elaboração de material didático [Leffa 2003]; metodologia de ensino de línguas utilizando a Abordagem Audiovisual [Guberina in Cestaro apud Germain, 1993]; abordagem de leitura, da língua inglesa especificamente, baseado nos estudos de [Field 2004; Nutall 2003; Saporta 1961; Morris 1997; Leaver 1998; Brown 1994, 2001; Nunan 1999; Richards e Lockhart 1996; Raimes 1983]; as características de vídeos em sala de aula [Morán 1995]. A natureza dos dados foi realizada de forma qualitativa com o intuito de estruturar fatores de maiores contribuições e suporte para a produção de material paradidático. Deste modo, uma coletânea de pressupostos teóricos foi adquirida a fim de prover sustentação suficiente para esse novo instrumento de ensino, entre eles os fatores lúdicos à qual os jogos virtuais estão inseridos.

3.2.3 O fator das atividades lúdicas e o ensino de línguas.

Durante o desenvolvimento desta pesquisa, ainda na fase do pré-projeto, foi observada a necessidade de definir e descrever as características lúdicas em que os jogos virtuais estão envolvidos. Diversas pesquisas têm comprovado que as atividades lúdicas contribuem para o desenvolvimento mental e social na sociedade atual [Santos 2001]. É fato conhecido que desde a gravidez a criança já se inicia o processo de aprendizagem. Com isso, nos deparamos com uma nova maneira de desenvolver o aprendizado que consiste em aprender brincando [Santos 2001]. Apesar disto, muitas barreiras ainda existem em contra partida desta nova idéia. Isto é, a sala de aula ainda é considerada por alguns professores e educadores o lugar tradicional e específico para se aprender [Antunes 2003]. Porém, alguns paradigmas estão sendo quebrados, pois na verdade a educação é o objetivo final e os meios justificam os fins.

Mas afinal o que é a ludicidade ou como o lúdico pode ser definido. De acordo com Santos [2001:13] as atividades lúdicas significam usar o lado direito do cérebro, dando uma nova dimensão à existência do ser humano baseada em novos valores e crenças que pressupõe aspectos para desenvolver a criatividade, a sensibilidade, a afeição, o autoconhecimento, a arte do relacionamento, a cooperação, a imaginação e alimentar a alma. Com isso, podemos observar que uma série de aspectos humanos, psicológicos e sociais constitui as principais características das atividades lúdicas. Em adição, características essas, que podem ser transferidas para o contexto educacional dentro das salas de aula e utilizando os vídeos de jogos virtuais como instrumento que confirmam essas características. Aliado aos fatores lúdicos, foi associado a presença e o surgimento das novas tecnologias no campo de ensino de línguas estrangeiras.

3.2.4 O surgimento de novas tecnologias para o processo educacional incluindo jogos virtuais

Como seria possível realizar uma pesquisa para a utilização de aparelho de vídeo game dentro do contexto de ensino de línguas sem fazer comentários sobre as novas tecnologias que surgem a todo instante. Por essa razão, houve a necessidade de descrever o papel da tecnologia com suas características e benefícios para a humanidade.

A espécie humana por si só, muitas vezes, não está apta ou preparada para realizar algumas tarefas ou atividades. É aqui que surge a tecnologia para desempenhar e realizar tarefas além da capacidade do ser humano. As tecnologias podem ser de origem mecânica ou eletro-eletrônica oferecendo à humanidade o poder de transformar a realidade a sua volta [Briton in Murcia 2001]. Para ser mais específico: tecnologia é um processo que acompanha a evolução da sociedade com o objetivo de facilitar todos os fatores relacionados à educação, produção, trabalho e uma aliada para vida da humanidade [Poncho et al. 2003]. Tecnologia pode ser definida, como a habilidade de escrever, usando [Levy 1993], a tecnologia da inteligência, resultado do trabalho do homem para transformar o mundo e sendo ela uma ferramenta desta transformação [Poncho et al. 2003]. Computadores nas últimas duas décadas, sistemas VHS, CD, DVD, retro-projetor, *pendrives*, projetor *data-show* e, nos dias atuais, o vídeo game, são alguns exemplos para definir a inteligência do homem e o poder para transformar o mundo através de seus trabalhos e conhecimento usando recursos tecnológicos com objetivos educacionais para o ensino de línguas. Em alguns momentos na história, a tecnologia utilizada dentro do ensino de línguas possuía apenas caráter de gravar as expressões orais de nativos ou eram utilizadas pelos alunos para efetuarem correções autônomas de

fluência. Porém, com o advento da tecnologia educacional, uma visão crítica relativa às novas tecnologias ocorreu, juntamente com um processo de análise para a constatação da real utilidade dessas tecnologias nos vários níveis educacionais [Poncho et al. 2003]. Somado aos fatores lúdicos e as tecnologias modernas foi necessário uma exposição dos efeitos psicológicos no campo de aprendizagem utilizando jogos virtuais.

3.2.5 Os aspectos psicológicos dos jogos virtuais

Os jogos virtuais exercem aspectos poderosos de motivação no campo da aprendizagem despertando enorme interesse entre jovens e até mesmo em alguns adultos. No mais, não se pode esquecer que os jogos virtuais podem exercer aspectos psicológicos tanto de ordem positivas como de ordem negativa. De positivo podemos citar o desenvolvimento da cognição, da percepção, do raciocínio, da coordenação motora entre outros. Em adição, pesquisas apuradas em Nova York, garantem que a aplicação de jogos ativa a memória, principalmente para o público idoso. Curiosamente, descobriu-se que o desempenho dos médicos cirurgiões adeptos aos jogos é melhor que o de doutores que não jogam videogames [Okado].

Outra visão positiva é a de Orozco mestre e doutor em educação pela Universidade de Harvard e atualmente professor da Universidade de Guadalajara, que assegura inteligência superior às crianças e adolescentes que apreciam tanto o videogame quanto as que passam horas na internet em frente ao computador. Para ele é possível unir tecnologia, os jogos e a internet a favor do desenvolvimento de diferentes habilidades cognitivas, como dedução e indução, antecipação de cenários, e tomada de decisões, já que os jogos desafiam a capacidade do jogador, onde não há todas as regras e que precisam ser descobertas. Para isso é necessário ter hipóteses e ver se ela é correta. Se não for, tem de fazer novamente até achar a regra para conseguir continuar jogando [Okado]. E é nesse momento que deve ser aplicado a intervenção pedagógica, para permitir que o jogador possa aplicar o desenvolvimento dessa habilidade em outras situações cotidianas da vida real.

Por outro lado, o excesso de tempo gasto jogando pode ser prejudicial no meio familiar, social e nos estudos. “Uma criança ou adolescente viciado em vídeo game e jogos eletrônicos apresentam irritabilidade, tensão, desatenção, costuma afastar-se do convívio social e familiar e torna-se agressiva e até violenta algumas vezes, quando é proibida de jogar [Okado]. Além disso, apresenta um mau desempenho escolar por conta de não fazer as lições direito, por não prestar atenção às aulas e

por viver disperso em seu "mundo particular" dos jogos [Okado]. Por isso, diálogos e conversas em família poderão contribuir para a solução deste problema. Orozco [Okado] conclui que, os educadores associam a palavra videogame com tempo livre, desperdício de tempo, influência negativa de violência e vício. Para que não haja dependência, faz-se necessário a autonomia dos pais, que tem obrigação de ver e saber o que é o videogame e perceber como seu filho se relaciona com ele, além de supervisionar o tempo que a criança passa fazendo isso, diversificando também a outras atividades caseiras. Por fim, apesar disso, não podemos esquecer os aspectos motivacionais que os jogos virtuais podem desempenhar dentro do processo de ensino de línguas.

Dentro do ambiente de ensino de línguas estrangeiras, esse aspecto motivador foi o alvo do desenvolvimento da pesquisa na utilização de jogos virtuais [Falcão 1996; Brown 2001]. A definição de motivação pode ser considerada como um estado de tensão, uma impulsão interna que se inicia, que se impulsiona e mantém o comportamento direcionado ao objetivo [Falcão 1996]. Existem dois tipos de motivação conhecidas no campo psicológico que são: a motivação extrínseca e a motivação intrínseca. Na motivação extrínseca encontramos os aspectos externos ou aspectos intermediários para se alcançar um objetivo final [Falcão 1996]. Por exemplo, pôde-se atribuir o motivo pelo qual um jogador joga um jogo, pois o objetivo é superar o desafio proposto e finalizar o jogo. Na motivação intrínseca, o individuo realiza, participa, se interessa, se envolve e interage com reações espontâneas de prazer e satisfação pessoal [Falcão 1996].

É neste ponto que os jogos virtuais atuam. Os jogos virtuais são fonte de impulso para despertar o interesse no aprendizado da língua estrangeira em questão. Por mais que se entenda que os jogos virtuais servem somente para brincar, jogar e entreter, um novo significado surgiu com esse trabalho. No momento em que esta pesquisa direcionou o aparelho de vídeo game e os jogos virtuais para serem utilizados como instrumento de ensino no contexto de ensino de línguas, foi possível explorar essa motivação intrínseca envolvendo os alunos em um ambiente onde eles se identificaram. Com isso, as técnicas de sala de aula têm chance de grande sucesso. Em consequência, percebeu-se a necessidade de maior desenvolvimento dessa pesquisa em um nível acadêmico mais elevado.

3.3 Durante a o curso de especialização

Foi nesta fase que realmente o alvo a ser alcançado utilizando jogos virtuais se concretizou. No decorrer do curso de especialização com o conhecimento das abordagens, métodos e técnicas é que foi possível inserir os jogos virtuais dentro de uma visão teórica e científica que até então, não havia sido definida. Foram

delimitados de que forma realmente os jogos virtuais seriam trabalhados em sala de aula. Chegou-se a conclusão que os *vídeos e trailers* de apresentação e de cenas de curta duração seriam o objeto de estudo para o ensino da língua inglesa. Esses vídeos por sua vez, apresentavam narrativas, monólogos, diálogos com exemplos comunicativos da língua inglesa. Vários vídeos de jogos foram analisados, selecionados e cronometrados de acordo com o tempo adequado para cada nível, idade, temas para debates e tópicos lingüísticos que poderiam ser trabalhados em sala de aula. Em adição, dados virtuais e impressos foram pesquisados de forma a complementar os procedimentos acima citados.

3.3.1 O processo de armazenamento de dados: virtual e impresso

Um processo de pesquisa no que consta ao armazenamento de dados fez-se necessário tanto na parte virtual quanto na parte de armazenamento impresso.

3.3.1.1 A utilização da internet

A Internet foi uma fonte de suma importância para o enriquecimento ilustrativo do material. Informações de textos, análises e comentários sobre diversos jogos foram coletados. Igualmente, imagens dos personagens de jogos e toda ilustração necessária para a produção do trabalho. Nessa mesma direção, foram realizados processos de escaneamento dos folhetos das capas que acompanham os jogos. Dessa maneira, foi possível obter imagens dos jogos e respectivos personagens. Diante desse material teórico, virtual e ilustrativo desencadeou o armazenamento virtual através da seleção e categorização de vídeos.

3.3.1.2 O armazenamento virtual

O processo de armazenamento virtual se direcionou para a análise e seleção dos trailers e vídeos. A análise foi realizada através dos vídeos disponíveis e temas para discussão. Em seguida, os vídeos foram categorizados em ordem cronológica de tempo e de acordo com o nível estabelecido. Os vídeos cronometrados apresentaram variações entre 15 (quinze) segundos e outros superaram a marca de 10 (dez) minutos. Os vídeos de menor duração foram categorizados para os níveis iniciantes com o tempo de até 1 (um) minuto. Enquanto que os vídeos com tempo de 1 (um) minuto até 4 (quatro) minutos foram categorizados para o nível intermediário. Por fim, os vídeos acima entre 4 (quatro) minutos foram categorizados para o nível avançado e conversação. Porém, esta é uma parte do material, pois o complemento impresso era o acessório que ainda faltava ser adquirido.

3.3.1.3 A coleta das transcrições dos vídeos

Os dados impressos são transcrições baseados no *script* do jogo. Essas transcrições são extraídas através da Internet, para futuramente serem impressas. De posse dessas transcrições, torna-se possível visualizar o discurso presente nos vídeos. Na verdade, a parte textual impressa é o conteúdo físico desse material juntamente com o aparelho de vídeo game e os discos de jogos. Com isso, as técnicas de leitura poderão ser aplicadas. Por exemplo: interpretação e compreensão de textos, tópicos gramaticais, vocabulário, juntamente com as abordagens, métodos e técnicas.

4 Os processos metodológicos dentro do ensino-aprendizagem de línguas: as abordagens, os métodos e técnicas.

Somente com o decorrer do curso de especialização em metodologia de língua inglesa houve o despertar finalmente dos processos metodológicos que poderiam oferecer suporte teórico para a aplicação de vídeos de jogos virtuais em sala de aula de língua inglesa. Na verdade, o curso de especialização foi uma ótima oportunidade de revisar e compreender processos metodológicos que não haviam sido compreendidos durante a graduação. Portanto, foram listados os processos que mais se encaixaram dentro da aplicação de vídeos de jogos virtuais dentro contexto de ensino da língua inglesa.

4.1 As abordagens

As abordagens se referem aos pressupostos teóricos sobre a natureza da linguagem e da aprendizagem e ensino, que servem de ponto de partida para estabelecer práticas e princípios [Richards e Rodgers 1986]. Em relação às abordagens foi possível encaixar as características dos jogos virtuais com a Abordagem Audiovisual [Cestaro in Germain, 1993 apud Guberina]; e a abordagem de técnicas de leitura de [Field 2004; Nutall 2003; Saporta 1961; Morris 1997; Leaver 1998; Brown 1994; 2001; Nunan 1999; Richards e Lockhart 1996; Raimes 1983] o uso das quatro habilidades de [Brown 2001] e temas para discussão e reflexão de ordem crítica e social durante a aula [PCN 2000].

Primeiro, o precursor do método audiovisual [Guberina in Mason] afirmava que a linguagem era um fenômeno visual-acústico e elaborou uma teoria de percepção auditiva que era uma das bases do método. Guberina mesclou características behaviorista-estrutural-audiovisual. A abordagem audiovisual está inserida nos vídeos contidos nos jogos virtuais, em um contexto moderno, interligados aos recursos tecnológicos atuais. Todos os recursos de imagens, cores, texturas, sons,

figuras, formas, entre outros estão ligadas diretamente com essa abordagem. Além disso, entre os vários tipos de aluno, existem aqueles que possuem características de aprendizagem totalmente visual, aliás, estamos trabalhando com uma geração de alunos visuais. Com o advento do computador e Internet, filmes de animações computadorizadas e jogos eletrônicos dos mais variados tipos, esta geração desenvolveu a habilidade de aprendizagem através dos mais variados recursos visuais possível. Um exemplo simples que podemos citar são os celulares que possuem os mais modernos e diversificados serviços de informações e produtos repletos de recursos visuais à qual esta geração tem disponibilidade de acesso. Associados a isso, veremos como a leitura dessas transcrições podem ser exploradas.

Segundo, nas habilidades de leitura foi possível trabalhar diversas técnicas direcionadas com as transcrições dos vídeos. É de grande validade a divisão dessas habilidades através de etapas como a pré-leitura, leitura ativa e pós-leitura, e todos os recursos de análise, compreensão e interpretação de textos [Richards 1996]. Primeiro, na pré-leitura o objetivo era preparar os alunos para a leitura do texto. Segundo, na leitura ativa o objetivo era que os alunos completassem o texto com exercícios escritos ou através de exercícios objetivos com múltipla escolha enquanto liam, podendo ser uma atividade individual, em grupo ou com participação de todos. Terceiro, as atividades de pós-leitura teve o objetivo de prover um entendimento global do texto, em termos de respostas e avaliações pessoais, estabelecendo relacionamento entre o texto e outros caracteres de avaliação como incidentes, idéias e argumentos. Em adição, os conceitos de propósitos da leitura estão baseados nos estudos de [Nunan 1999: 251] que são: obter informações e instruções; atuar em uma peça ou resolver enigmas; informações sobre acontecimentos no tempo presente ou passado e disponibilidades sobre algo; descontração e divertimento, entre outros. As tipologias de estratégias de leitura seguiram os conceitos de Nunan [1999: 265] que são: ter um propósito; contextualização; skimming; scanning, leitura ativa; inferências gerais e de vocabulário; utilizar conhecimento prévio; avaliação crítica do texto; revisar e resumir, entre outros. Além disso, criar situações de integração das quatro habilidades.

Terceiro, o desenvolvimento das quatro habilidades (ouvir, falar, ler e escrever) que representa a capacidade de interação, compreensão e expressão por parte dos alunos [Brown 2001]. Aqui, o professor se empenhará ao máximo para que o aluno se torne independente diante de uma situação de compreender verbal ou oralmente, expressar-se na língua alvo, ler, interpretar textos e redigir frases e composições. Na compreensão oral o aluno precisará de insumo compreensível para que possa desenvolver a habilidade auditiva. Na expressão oral o

aluno terá a oportunidade de expor suas idéias e opiniões, que pratique o discurso verbal e a fluência. Dentro da leitura, o aluno exercitará técnicas de análise, interpretação e compreensão de textos. Na escrita, o aluno desenvolverá a capacidade de expressão escrita através de processos de composição e produto escrito final. No mais, deve-se ressaltar o papel do professor para que as atividades com vídeos de jogos virtuais alcance esses objetivos com o foco sempre direcionado para o aluno.

Quarto, em relação aos temas que serão abordados nos vídeos e textos dos jogos virtuais, o professor será o organizador, intermediador, facilitador do que pode ser explorado e discutido em cada vídeo. Na verdade, cada vídeo poderá trazer consigo uma mensagem e lição de modo a servir de ponto de partida para as discussões, debates e reflexões para e com os alunos. Além disso, um dos objetivos foi trabalhar temas transversais interdisciplinares e alcançar uma utilidade real e social para os alunos através da língua inglesa. Deste modo, os vídeos contidos nos jogos virtuais exercerão uma nova dimensão em relação à sua utilidade inicial, isto é, os jogos virtuais estarão inseridos em um contexto educacional e social. Enfim, temas como o próprio vício de jogar compulsivamente, violência, guerras, armas, ética, moral, história, geografia, coragem entre outros, podem ser selecionados e abordados com um propósito educativo. Adicionalmente, aproximar atividades que correspondam com as características dos alunos nos dias atuais.

4.2 Recursos visuais e características de alunos visuais segundo Leaver [1998]

Os recursos visuais desenvolvem positivamente a atitude, interesse e motivação nos alunos para o aprendizado de uma língua estrangeira. Na área de aprendizagem, existem alunos que possuem maior facilidade de aprendizagem através de recursos visuais. Esses alunos processam todo tipo de imagens, brilho, tonalidades, texturas, sons, cores, saturação, distância, claridade, contraste, molduras e simetria [Leaver 1998]. Esses alunos visuais estão divididos em “verbalistas” e “imagistas”. Os verbalistas são aqueles que fazem associação de uma palavra estrangeira com uma palavra conhecida, enquanto que os imagistas associam uma palavra estrangeira às imagens sobre a palavra [Leaver 1998]. Portanto, os vídeos e trailers de jogos virtuais se tornam um recurso versátil e uma excelente oportunidade para ambos os alunos. Verbalistas e imagistas podem assistir simultaneamente palavras e imagens com o objetivo de entender a atividade de ensino de língua. Em acréscimo, se os alunos verbalistas não entenderem algum pormenor através da apresentação visual é possível trabalhar a atividade através de textos escritos. Nessa mesma direção, se os alunos imagistas não

entenderem algum pormenor através dos textos impressos eles podem recorrer à apresentação visual. Além dos alunos verbalistas e imagistas, encontramos os alunos que possuem estilos de aprendizagem de domínio cerebral.

Os alunos que possuem esses estilos de aprendizagem de domínio cerebral estão divididos em alunos que usam o hemisfério direito do cérebro e os alunos que usam o hemisfério esquerdo do cérebro. Primeiramente, os alunos que usam o hemisfério direito focalizam seu interesse na entonação e som juntamente com a fascinação por modelos e relacionamentos e são atraídos por conceituação, símbolos ou imagens [Leaver 1998]. Segundo, os alunos que usam o hemisfério esquerdo focalizam seu interesse no processo verbal, ao mesmo tempo, são fascinados pela argumentação lógica, atração pela precisão e palavras [Leaver 1998:54-55]. Portanto, foram observadas algumas similaridades entre os alunos verbalistas e imagistas e os alunos que utilizam em maior escala os hemisférios direito e esquerdo do cérebro. Deste modo, as transcrições, símbolos e imagens podem ser trabalhados junto com os trailers e vídeos de jogos virtuais e o material produzido desse novo recurso visual para o ensino de línguas.

4.3 Trabalhando as transcrições dos vídeos

Trabalhando as transcrições dos vídeos e os exercícios escritos e as técnicas de análise, interpretação e compreensão de leitura estão baseadas nos estudos de [Field 2004; Nutall 2003; Saporta 1961; Morris 1997; Leaver 1998; Brown 1994; 2001; Nunan 1999; Richards e Lockhart 1996; Raimes 1983].

- a) Técnicas de leituras poderão ser realizadas para interpretação e compreensão do texto como: ativação de conhecimento prévio para contextualização (schemata); *Skimming* (leitura rápida de entendimento); *scanning* (buscando uma informação específica); cognatos (palavras semelhantes ao português); marcas tipográficas (-; ONU); Letras Maiúsculas (Brasil, João); números (1971, 2008); símbolos (**, &, %, \$, ##, @), adivinhações, ordenação de idéias, análise de vocabulário, distinguir significados, interação leitor-texto (*top-down*) e texto-leitor (*botton-up*), etc.
- b) Questionamentos, debates e discussões em pares, grupos e com a participação de todos os alunos.
- c) Buscar a mensagem principal do texto; aspectos lingüísticos; aspectos educacionais; aspectos éticos; morais e sociais contidos no vídeo e no texto impresso.
- d) Por fim, pedir uma composição final sobre tudo o que foi discutido em pares, em grupos e coletivamente sobre o tema.

4.4 Os métodos

O método é o plano global para a apresentação sistemática de linguagem baseado em uma abordagem selecionada [Brown 1994]. Portanto, é neste momento que precisa ser definida a parte organizacional de como se trabalhar os vídeos de jogos virtuais no ensino de língua inglesa.

Primeiro passo, o professor precisa estabelecer os objetivos e propósitos na escolha do vídeo expositivo e do texto que será trabalhado. Em seguida, utilizar o aparelho de vídeo game para analisar os vídeos dos jogos, pesquisar e armazenar da Internet os textos adaptando-os, modificando-os, ilustrando-os para as atividades que serão elaboradas. O fator tempo de cada vídeo categorizará os níveis respectivamente. Existindo uma variação entre 30 segundos e indo acima de 10 minutos, e ressaltando, o professor será a peça fundamental para escolha, análise, adaptação e elaboração das atividades criativas, contextualizadas e úteis para os alunos. Segundo passo, os objetivos deverão alcançar, sempre que possível, o aprendizado da língua de maneira global e total. Para isso, uma análise da audiência ou público é necessária. No mais, os objetivos podem ser comunicativos, estruturalistas ou reflexivos ficando a critério do professor à qual tópico da língua que receberá maior ou menor ênfase. Na seqüência, as técnicas de como utilizar e explorar os vídeos ocorreu.

4.5 As técnicas

As técnicas são as atividades específicas manifestada na sala de aula que são consistentes com o método e, por essa razão, em harmonia com a abordagem também [Brown 1994]. Neste tópico é onde a parte prática da utilização de vídeos de jogos virtuais como instrumento de ensino-aprendizagem de língua inglesa poderá ser executado. Não existe uma técnica perfeita ou padronizada. Cada professor deverá pesquisar sobre o assunto e adaptar e adequar conforme sua realidade, sua disponibilidade de tempo e equipamentos. Feito isso, uma exposições dos efeitos em vários níveis psicológicos da utilização vídeos de jogos virtuais foi realizada.

5 As características visuais, motivacionais, sensoriais e psicológicas dos vídeos

No decorrer da pesquisa descobriu-se o foco direcionado principalmente para aluno de habilidades de aprendizagem audiovisual. Morán [1995] define e descreve as características primordiais dos vídeos e que podem ser atribuídos aos vídeos contidos em jogos virtuais.

Os vídeos apresentam características multiligüísticas, de superposição de códigos e significações, predominantemente audiovisuais, mais próximas de sensibilidade e prática do homem urbano e ainda distante da linguagem educacional, mais apoiada no discurso verbal-escrito [Morán 1995]. O vídeo parte do concreto, do visível, do imediato, do próximo, que toca todos os sentidos. Mexe com o corpo, com a pele – nos toca e tocamos os outros, que estão ao nosso alcance, através dos recortes visuais, do *close*, do som estéreo envolvente [Morán 1995]. Pelo vídeo, sentimos, “experenciemos” sensorialmente o outro, o mundo, nós mesmos [Morán 1995]. O vídeo explora também, e basicamente, o ver, o visualizar, o ter diante de nós as situações, as pessoas, os cenários, as cores as relações espaciais: próximo-distante, alto-baixo, direito-esquerdo, grande-pequeno, equilíbrio-desequilíbrio [Morán 1995].

Desenvolve um ver entrecortado, com múltiplos recortes da realidade, através dos planos e muitos ritmos visuais: imagens estáticas e dinâmicas, câmeras fixas ou em movimento, uma ou várias câmeras, personagens quietos ou se movendo, imagens ao vivo, gravadas ou criadas em computador. Um ver que está situado no presente, mas que o interliga não - linearmente com o passado e com o futuro [Morán 1995]. O ver está, na maior parte das vezes apoiando o falar, o narrar, o contar histórias. A fala aproxima o vídeo do cotidiano, de como as pessoas se comunicam habitualmente [Morán 1995]. Os diálogos, em geral, expressam a fala coloquial, enquanto o narrador (normalmente nos bastidores) entrelaça a cena, as outras falas, dentro da norma culta, orientando a significação do conjunto [Morán 1995]. A narração falada ancora todo o processo de significação [Morán 1995]. A música e os efeitos sonoros servem como evocação, lembranças, ilustração – associados a personagens do presente, como nas telenovelas – e de criação de expectativas, antecipando reações e informações [Morán 1995].

O vídeo também se apresenta na escrita. Os textos, legendas, citações aparecem cada vez mais na tela, principalmente nas traduções (legendas de filmes e de jogos) e nas entrevistas com estrangeiros. A escrita na tela hoje é fácil, através do gerador de caracteres, que permite colocar na tela textos coloridos, de vários tamanhos e com rapidez, fixando ainda mais a significação atribuída à narrativa falada [Morán 1995]. Em resumo, o vídeo é sensorial, visual, linguagem falada, linguagem musical e escrita. Linguagens que interagem superpostas, interligadas, somadas, não-separadas. Daí sua força. Somos atingidos por todos os sentidos e de todas as maneiras. O vídeo seduz, informa, entretém, projeta em outras realidades (no imaginário), em outros tempos e espaços [Morán 1995]. Diante de todos esses recursos motivacionais, sensoriais e psicológicos o

professor terá a sua disposição uma ferramenta fundamental para conquistar a atenção dos alunos.

O vídeo, na concepção dos alunos, significa descanso e não aula, o que modifica a postura e as expectativas em relação seu uso [Morán 1995]. As mensagens dos meios audiovisuais exigem pouco esforço e envolvimento do receptor [Morán 1995]. As linguagens da TV e do vídeo respondem à sensibilidade dos jovens e da grande maioria da população adulta. São dinâmicas, dirigem-se antes à afetividade do que à razão [Morán 1995]. O jovem lê o que pode visualizar, precisa ver para compreender [Morán 1995]. Toda a sua fala é mais sensorial-visual do que racional e abstrata. Lê, vendo [Morán 1995]. A linguagem audiovisual desenvolve múltiplas atitudes perceptivas: solicita constantemente a imaginação e reveste a afetividade com um papel de mediação primordial no mundo, enquanto que a linguagem escrita desenvolve mais o rigor, a organização e a análise sólida [Morán 1995]. Podemos finalizar as características dos vídeos com a seguinte afirmação: o vídeo combina a comunicação sensorial - cinestésica com o audiovisual, a intuição com a lógica, a emoção com razão. Combina, mas começa pelo sensorial, pelo emocional e pelo intuitivo, para atingir posteriormente o racional [Morán 1995].

5.1 Propostas de Morán [1995] de como utilizar vídeos em uma visão educacional

- a) Pode-se começar por vídeos e trailers de jogos mais simples, mais fáceis e exibir depois vídeos mais complexos e difíceis, tanto do ponto de vista temático quanto técnico. Pode-se partir de vídeos próximos à sensibilidade dos alunos, vídeos mais atraentes, e deixar para depois a exibição de vídeos mais artísticos, mais elaborados.
- b) Os vídeos e trailers como sensibilização: um bom vídeo é interessante para introduzir um novo assunto, para despertar a curiosidade, a motivação para novos temas. Isso facilitará o desejo de pesquisa dos alunos para aprofundar o assunto do vídeo e da matéria.
- c) Os vídeos e trailers como ilustração: o vídeo muitas vezes ajuda a mostrar o que se fala em aula, a compor cenários desconhecidos dos alunos. O vídeo ajuda a situar o aluno em um contexto histórico ou de localização geográfica.
- d) Vídeo como simulação: mostrar algum tipo de procedimento gravado e que possa apresentar perigo aos estudantes.
- e) Vídeo como conteúdo de ensino: vídeo que mostre determinado assunto, de forma direta ou indireta. De forma direta, quando informa sobre um tema específico orientando sua interpretação. De forma indireta, quando mostra um tema, permitindo abordagens múltiplas, interdisciplinares.

- f) O vídeo como documentação: registro de eventos, de aula, de estudos do meio, de experiências, de entrevistas, de depoimento. Isso facilita o trabalho do professor e dos futuros alunos.
- g) Como intervenções: interferir, modificar um determinado programa, um material audiovisual, acrescentando uma nova trilha sonora, ou editando o material de forma compacta ou introduzindo novas cenas com novos significados.
- h) Como expressão: como nova forma de comunicação adaptada à sensibilidade principalmente das crianças e dos jovens. A escola deve incentivar, pois a produção em vídeo tem aspectos lúdicos.
- i) Vídeo espelho: oportunidade de professor e alunos observarem a si próprios.
- j) Vídeo como integração / suporte de outras mídias: da televisão, cinema, gravação de programas e filmes, etc.
- k) O vídeo interagindo com outras mídias: computador, CD_ROM, CD-I (Compact Disc Interactive), com o vídeo games, videofone, etc.

5.2 Trabalhando com vídeos

A proposta de utilização, apresentação, dinâmicas de análise dos trailers e vídeos de jogos virtuais seguirão os procedimentos de Morán [1995].

5.2.1 Antes da exibição

- a) Informa somente aspectos gerais do vídeo (autor, duração, prêmios, etc.). Não interpretar antes da exibição, não prejudicar (para que cada pessoa possa fazer sua leitura visual);
- b) Checar o vídeo antes. Conhece-lo. Ver a qualidade da cópia. Deixá-lo no ponto antes da exibição. Zerar a numeração (se for o caso); ativar a função *MEMORY* (se for o caso) para retornar ao ponto desejado. Checar o som (volume), canal de exibição (3 ou 4), regulagem de gravação (se for o caso), o sistema (NTSC ou PAL-M).

5.2.2 Durante a exibição

- a) Anotar as cenas mais importantes;
- b) Se necessário efetuar pausas sem demorar demais na mesma posição, pois pode danificar a fita ou o disco de CD ou DVD.
- c) Observar as reações do grupo.

5.2.3 Depois da exibição

- a) Voltar a fita (se for o caso), CD ou DVD ao ponto inicial.
- b) Rever as cenas mais importantes ou consideradas difíceis. Se o vídeo é complexo, exibí-lo uma segunda

- vez, chamando a atenção para determinadas cenas, para a trilha musical, diálogos, situações;
- c) Passar quadro a quadro as imagens mais significativas;
- d) Observar o som, a música, os efeitos, as frases mais importantes.

5.3 Dinâmicas de análises

Através de dinâmicas em sala de aula o professor realizará a análise dos vídeos que foram apresentados e coletar informações e debater com os alunos

5.3.1 Leitura em conjunto

- a) O professor exhibe as cenas mais importantes e as comenta junto com os alunos, a partir do que estes destacam ou perguntam. É uma conversa sobre o vídeo, o professor como moderador. O professor não deve ser o primeiro a dar sua opinião, principalmente em matérias controversas, nem monopolizar a discussão, tampouco deve ficar em cima do muro. Deve posicionar-se depois dos alunos, trabalhando sempre dois planos: o ideal e o real; o que deveria ser (modelo ideal) e o que costuma ser (modelo real).

5.3.2 Leitura globalizante

- a) Fazer, depois da exibição, estas quatro perguntas:
 - Aspectos positivos do vídeo;
 - Aspectos negativos;
 - Idéias principais que passa;
 - O que os alunos mudariam no vídeo.

Se houver tempo, essas perguntas serão respondidas primeiramente em grupos menores, e depois relatadas / escritas, com participação de todos os alunos. O professor e os alunos destacam as coincidências e divergências. O professor faz a síntese final, devolvendo ao grupo as leituras predominantes (em que se expressam valores, que mostram como o grupo é).

5.3.3 Leitura concentrada

- a) Escolher, depois da exibição, uma ou duas cenas marcantes. Revê-las uma ou mais vezes.
- b) Perguntar (oralmente ou por escrito):
 - O que chama mais a atenção (imagem / som / palavra);
 - Consequências, aplicações (para a nossa vida, para o grupo).

5.3.4 Leitura funcional

- a) Antes da exibição, escolher algumas funções ou tarefas (desenvolvidas por vários alunos) o contador de cenas (descrição sumária, por um ou mais alunos):

- Anotar as palavras chaves;
 - Anotar as imagens mais significativas;
 - Caracterização dos personagens;
 - Música e efeitos;
 - Mudanças acontecidas no vídeo (do começo até o final).
- b) Depois da exibição, cada aluno fala e o resultado é colocado no quadro negro. A partir do quadro negro, o professor completa com os alunos as informações, relaciona os dados, questiona as soluções apresentadas.

5.3.5 Análise da linguagem

- a) Que estória é contada (reconstrução da história).
- b) Como é contada a estória:
- O que chamou a atenção visualmente;
 - O que destacaria nos diálogos e na música.
- c) Que idéias passam claramente o programa (o que diz claramente esta história):
- O que contam e representam os personagens;
 - Qual o modelo de sociedade apresentado.
- d) Ideologia do programa
- Mensagens não questionadas (pressupostos ou hipóteses aceitos de antemão, sem discussão);
 - Valores afirmados e negados pelo programa (como é apresentada a justiça, o trabalho, o amor, o mundo);
 - Como cada participante julga esses valores (concordâncias e discordâncias nos sistemas de valores envolvidos). A partir de que momento cada um de nós julga a história.

5.3.6 Completar o vídeo

- Exibe-se um vídeo até um determinado ponto;
- Os alunos desenvolvem, em grupos, um final próprio e justificam o porquê da escolha;
- Exibe-se o final do vídeo;
- Comparam-se os finais propostos e o professor manifesta também a sua opinião.

5.3.7 Modificar o vídeo

- Os alunos procuram vídeos e outros materiais audiovisuais sobre um determinado assunto;
- Modificam, adaptam, editam, narram, sonorizam diferentemente. Criam um material adaptado à sua realidade, à sua sensibilidade.

5.3.8 Outras dinâmicas interessantes

O professor pode realizar outras atividades para envolver ainda mais os alunos como dramatização, adaptar o vídeo ao grupo, desenhos em mural, comparação, etc.

6 O material didático

A elaboração de material didático está baseada nos estudos de Leffa [2003]. O material didático propriamente dito resultará da união do aparelho de vídeo game, dos vídeos contidos nos jogos e as transcrições impressas baseadas no *script* desses jogos. De acordo com Leffa [2003] a elaboração de material didático com esses componentes precisa envolver pelo menos quatro momentos (1) análise, (2) desenvolvimento, (3) implementação e (4) avaliação. Na análise, o professor precisa examinar as necessidades dos alunos. É necessário conhecer as características pessoais dos alunos, seus anseios e expectativas, preferências por um ou outro estilo de aprendizagem. O desenvolvimento é a etapa da definição dos objetivos referente aos resultados obtidos depois da análise das necessidades. A definição clara dos objetivos dá uma direção à atividade que está sendo desenvolvida com o uso do material. A implementação é a etapa que recebe um cuidado maior ou menor dependendo, via de regra, da maior ou menor presença de quem preparou o material. Três pontos precisam ser observados: (1) o material vai ser usado pelo próprio professor, (2) o material vai ser usado por outro professor, (3) o material vai ser utilizado diretamente pelo aluno sem a presença do professor. A avaliação ocorre de forma informal, geralmente quando envolve o trabalho de um único professor que prepara uma folha de exercícios, usa uma vez, observa os resultados, reformula para usar uma segunda vez, e assim indefinidamente com diferentes grupos de alunos, sem chegar a uma versão definitiva.

De acordo com as afirmações de Leffa [2003] a produção de material didático não está centrada nem no professor nem no aluno: precisa estar centrada nas tarefas que esse material pode oferecer. O produto é o artefato produzido (folha de papel, fitas de áudio, CD, DVD, etc.). Enquanto que a tarefa é a atividade que resulta do encontro desse artefato com o aluno. Então, o artefato é o instrumento pelo qual a tarefa se realiza. Deste modo, o foco na tarefa, destaca a tarefa e não o artefato. Leffa [2003] destaca o papel da tarefa, porém, em particular, o fator essencial se baseia no ‘efeito’ do material produzido baseados nos vídeos de jogos virtuais.

7 Conclusão

Portanto, com os devidos embasamentos teóricos, é possível afirmar o papel marcante que os vídeos contidos nos jogos virtuais e o aparelho de vídeo game podem contribuir para o ensino da língua inglesa e para a reflexão sobre os temas abordados nesses jogos. Os argumentos abordados sobre as atividades lúdicas, novas tecnologias, a motivação como facilitador da aprendizagem, as quatro habilidades de aprendizagem (compreensão oral, expressão oral, leitura e escrita) e a

elaboração de material complementar, constituem embasamento teórico suficiente para confirmar esta contribuição. No mais, este novo recurso de ensino destina-se àqueles professores que possuam afinidade em trabalhar com esta nova metodologia. Isto é, sendo ainda um recurso alternativo e complementar, os vídeos de jogos virtuais precisam ser aceitos e reconhecidos pelos professores que se interessem em trabalhar com essa inovação de ensino. Enfim, entretanto, somente com sua aplicação prática será possível determinar a consolidação ou a não consolidação dos vídeos contidos nos jogos virtuais no contexto de ensino de uma língua estrangeira.

Agradecimentos

Ao Professor Dr. Sergio Souza pela visão flexível em aceitar esse desafio.

Referências

- Antunes, Celso. 2003. **O jogo e a educação: falar e dizer / olhar e ver / escutar e ouvir**, fascículo 15 / Petrópolis, RJ. Vozes.
- Brasil. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Média e Tecnológica, 2000. **Parâmetros Curriculares Nacionais: ensino médio: linguagens, códigos e suas tecnologias**. Brasília.
- Briton, D. M., 2001. **The Use of Media in Language Teaching**: In: Celce - Murcia, M., (Ed). **Teaching English as a Second and Foreign Language**, 3 ed. Heinle & Heinle. USA.
- Brown, H. D., 1994. **Teaching by principles: an interactive approach to language pedagogy**. Englewood Cliffs, N. J.: Prentice-Hall, Inc.
- Brown, H. D., 2001. **Teaching by principles: an interactive approach to language pedagogy**, 2 ed. University of San Francisco. Longman.
- Celce - Murcia, M., 2001. (Ed). **Teaching English as a Second and Foreign Language**, 3 ed. Heinle & Heinle. USA.
- Falcão, G. M., 1996. **Psicologia da aprendizagem**, 9 Ed; São Paulo, SP. Ática.
- Field, M. L., 2004. **Componentes Visuais e a Compreensão de Textos**. São Paulo, SP: Special Book Service Livraria. (Portifólio SBS; 10)
- Leaver, B. L., 1998. **Teaching the whole class**. 5 ed. Dubuque: Kendall/Hunt Publishing Company.
- Leffa, V. J., 2003. Como produzir materiais para o ensino de línguas. In: Leffa V. J. (Org.). **Produção de materiais de ensino: teoria e prática**. Pelotas: EDUCAT.
- Morris, P., Ed, 1997. **The Bakhtin Reader: Selected Writing of Bakhtin, Medvedev, Voloshinov**. New York: Eduard Arnold.
- Nunan, D., 1999. **Second Language Teaching and Learning**. New York: Heinle & Heinle Publishers.
- Nuttall, C., 2003. **Teaching Reading Skills in a Foreign Language**. 6 ed. Hong Kong: McMillan Heinemann English Language Teaching.
- Poncho, C. L. (org.), 2003. **Tecnologia educacional: descubra suas possibilidades em sala de aula**, 2 ed.; Petrópolis, RJ. Vozes.
- Raimes, A., 1983. **Techniques in Teaching Writing. Teaching Techniques in English as Second Language**. New York: Oxford University.
- Richards, J. e Rodgers T., 1986. **Approaches and Methods Language Teaching**. Cambridge University Press.
- Richards, J. & Lockhart, C., 1996. **Reflective Teaching in Second Language Classroom**. 9 Ed. New York: Cambridge University Press.
- Santos, S. M. (Org.), 2001. **A ludicidade como ciência**. Petrópolis, RJ. Vozes.
- Saporta, S. ed., 1961. **Psycholinguistics: A book of Reading**. New York: Holt, Rine Hart and Winston.
- Cestaro, S. A. M. [s/d]. **O Ensino de Língua estrangeira: História e Metodologia**. [online]. Universidade Federal Rio grande do Norte / USP. [online]. Disponível em: <<http://www.hottopos.com.br/videtur6/selma.htm>>. [Acesso: 04/12/2008]. 02h00min min.
- Maciel, K. D., [s/d]. **Métodos e abordagens de ensino de língua estrangeira e seus princípios**. [online]. Disponível em: <www.apario.com.br/index/boletim34/Unterrichtspraxis-m%E9todos.doc> <http://209.85.215.104/search?q=cache:ZOn2Q_5TzncJ:www.apario.com.br/index/boletim34/Unterrichtspraxis-m%25E9todos.doc+m%C3%A9todos+e+abordagens+de+ensino+de+l%C3%ADngua+estrangeira+e+seus+princípios&hl=pt-BR&ct=clnk&cd=1&gl=br->>. [Acesso: 07 de Agosto de 2008]. 12h00min
- Morám, J. M., de 1995. Artigo publicado na revista **Comunicação & Educação**. São Paulo, ECA - Ed. Moderna, [2]: 27 a 35, jan./abr. (com bibliografia atualizada). [online]. Disponível em:

<<http://pwww.eca.usp.br/ufprofmoranvidsal.htm>>
[Acesso: 03 de Agosto de 2008]. 02h00min

Mason, T., [s/d]. **Capes - History of Language Teaching 3.** [online]. Disponível em: <<http://www.timothyjmason.com/WebPages/LangTeach/Capes/EpDossier/HistLectures/Lesson3.htm>>. [Acesso: 04/12/2008]. 02:10min.]

Okado, E. [s/d]. **Os videogames viciam ou não? Entrevista com Dra Olga Inês Tessari.** Comunicação Social - Jornalismo, 8º período. Profª Selma Coelho. [online]. Disponível em: <<http://ajudaemocional.tripod.com/id394.html>>. [Acesso: 11/03/08]. 02:30HS

Paiva, V. L. M. O., 2005. **Como se aprende uma língua estrangeira?** In: ANASTÁCIO, E.B.A.; MALHEIROS, M.R.T.L.; FIGLIOLINI, M.C.R. (Orgs). **Tendências contemporâneas em Letras.** Campo Grande: Editora da UNIDERP. p. 127-140. [online]. Disponível em: <<http://www.veramenezes.com/como.htm>>. [Acesso: 07 de agosto 2008]. 12h00min