

## A UTILIZAÇÃO DO SOFTWARE GAME MAKER COMO FERRAMENTA AUXILIAR NO ENSINO DE LÍNGUAS PORTUGUESA E INGLESA

Paula Jucá de Sousa Santos; Simone Matos dos Santos Teixeira; Fransergio Bucar Afonso Pereira; Israel de Paula Maia

*Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Tocantins – [paulajuca@ifto.edu.br](mailto:paulajuca@ifto.edu.br)  
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Tocantins [fransergio@ifto.edu.br](mailto:fransergio@ifto.edu.br)  
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Tocantins [simonematos@ifto.edu.br](mailto:simonematos@ifto.edu.br)  
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Tocantins – [israelmaia@ifto.edu.br](mailto:israelmaia@ifto.edu.br)*

**Resumo:** Os meios de comunicação são cada vez mais diversificados e complexos e exigem dos seus usuários, para o intercâmbio de suas vastas experiências, um domínio cada vez melhor da língua materna e de outras línguas para melhor usufruto das ideias e bens culturais oferecidos por esses meios aliados às novas tecnologias. Os jogos tem um grande potencial para envolver e motivar a aprendizagem atingindo a geração atual de “nativos digitais”, aqueles que estão acostumados a lidar com e-mail, blog, chat, vídeo *games*, *smartphone*, *facebook* e outras tecnologias. Portanto, foi realizado o projeto interdisciplinar com alunos de Nível Médio Integrado em Informática, Meio Ambiente e Agroindústria do Instituto Federal do Tocantins – *campus* Paraíso do Tocantins. Nesse contexto, a produção de jogos desenvolveu a habilidade lógica aplicada aos conhecimentos linguísticos frequentemente empregados em compreensão textual e gramatical. Este projeto integrava as disciplinas de Língua Portuguesa, Inglesa e Aplicativos Web, visando a aplicação dos conteúdos gramaticais abordados nas aulas e aprimoramento de conhecimentos de lógica e computação gráfica, contribuindo para a capacitação inovadora e criativa desses educandos. Para a elaboração destes jogos ocorreram oficinas para capacitar os estudantes na utilização do *Software Game Maker*. Já orientados os discentes produziram os jogos a partir de conteúdos como substantivos, tempos verbais, Novo Acordo Ortográfico, dentre outros, exercitando a criatividade. Posteriormente como parte do projeto os alunos disponibilizaram os jogos em outras escolas como ferramenta de ensino e aprendizado. Além disso, ainda ministraram oficinas na Instituição durante a Semana Cultural do IFTO *Campus* Paraíso do Tocantins e no II Encontro Estudantil no IFTO *Campus* Gurupi.

**Palavras-chave:** Conhecimento Linguístico, Jogos, Tecnologia.

### 1. Introdução

Devido o processo de globalização que o panorama mundial vivencia a língua portuguesa/inglesa e também as tecnologias da informática são amplamente utilizado nas transações e discussões de cunho comercial, social, ou seja, são ferramentas que auxiliam no desenvolvimento das habilidades. Nesse contexto, a produção de jogos é uma habilidade lógica que aplica conhecimentos linguísticos frequentemente empregados em compreensão textual e gramatical. Neste sentido, o que se observa é que, por mais estimulado que esteja o aprendiz em relação ao



estudo da língua materna e/ou estrangeira, sua motivação tende a não resistir às aulas monótonas, marcadas pela predominância de técnicas pouco estimulantes. De acordo com Nogueira (2007), o ensino /aprendizagem de língua inglesa na maioria das vezes apresentam resultados insatisfatórios, devido a falta de interesse, pouca motivação, assimilação de conteúdos gramaticais e vocabulário de baixo nível. Diante dessas observações e da constatação das dificuldades apresentadas pelos alunos no processo de aprendizagem de gramática da língua portuguesa e da língua inglesa foi executado o projeto “Desenvolvendo as Habilidades Múltiplas”, ao qual, insere o aluno como sujeito do processo de ensino e de aprendizagem. Almeida Filho (2005) firma que o aluno é sujeito agente no processo de aprendizagem sendo necessário que os professores proporcionem condições das quais ocorra à interação dos alunos no processo. Além das habilidades linguísticas que foram trabalhadas, os alunos receberam capacitação no uso do *software Game Maker* através de oficinas ministradas pela professora de Aplicativos *Web*.

Segundo Huizinga o jogo antecede a própria cultura e a linguagem, constituindo-se, assim, em uma das atividades inatas ao ser humano. Neste sentido, procuramos analisar não só a utilização dos jogos como instrumento de ensino e aprendizagem, mas considerar outros fatores, bem mais complexos, tais como a produção de jogos para a assimilação dos conteúdos, sua aplicação nas aulas de língua portuguesa e inglesa. De acordo com Sanuy (1998) a palavra jogo, advém do termo inglês “game” que vem da raiz indo-europeia “ghem” que significa saltar de alegria... o mesmo deve brindar a oportunidade de se divertir e desfrutar ao mesmo tempo em que se desenvolvem muitas habilidades (p. 13). Para autores como Montessori, citada em Newson (2004) “o jogo se define como uma atividade lúdica organizada para alcançar fins específicos” (p.26).

A utilização de jogos no ensino – uma vez usados como estratégia de motivação e aprendizagem pode ativar o desenvolvimento da autoestima, o respeito, a compreensão, a cooperação, a solidariedade, a confiança, a alegria e o prazer. O jogo permite ocorrer uma interação tanto de quem produz quanto de quem joga, “reflete a ideia de que o jogo está relacionado com o status ontológico do sujeito” Henriot (1989) apud Roza Santa (1993:41). Isso quer dizer que tanto para uma criança quanto para um adulto a experiência de jogar produz emoções e impulsos que lhe dão características de liberdade e inovação.

A princípio, a intenção do projeto foi a de instigar o aluno a utilizar a criatividade na criação dos jogos a partir de conteúdos gramaticais ministrados em sala pelos professores de língua portuguesa e língua inglesa. Brougère (1998) afirma que “o jogo não é uma dinâmica interna do indivíduo, e sim uma atividade dotada de sentido social. (...)” O imaginário traz rupturas com o

significado da vida cotidiana. Assim como o advento da tecnologia, o autor afirma que os videogames criam “novas experiências lúdicas que transformam a cultura *play*”, e demonstra a importância do jogo na constituição da cultura contemporânea.

Neste sentido, ao elaborar o próprio jogo, além da criatividade, várias outras habilidades puderam ser observadas, tais como o planejamento, a seleção de instrumentos a foram utilizados em cada fase do jogo produzido, a adequação das perguntas em cada nível, a cooperação de cada um do grupo, o respeito às opiniões e às ideias para que se pudessem chegar a um senso comum. Além de desenvolver a cognição intelectual e as capacidades morais e éticas.

A implementação de um conteúdo considerado por muitos “massante”, e com poucas alternativas de estímulo, se torna, através dos jogos mais prazeroso e mais significativo. Vários autores apontam como positivo os jogos virtuais de ensino e aprendizagem Prensky (2001) enfatiza alguns aspectos motivacionais que se deve levar em consideração quando se fala em jogos: diversão, compromisso, estrutura, experiência na fabricação e criatividade. Jonson apud Lopez & Listan (2006:1624) acredita que os jogos treinam habilidades cognitivas como a dedução, reconhecendo que os modelos visuais e desenvolvem a agilidade mental e a coordenação visual. Para Gee (2003), quando as pessoas aprendem a jogar estão aprendendo um novo tipo de alfabetização. Entre os aspectos semióticos, podemos citar: clicar, arrastar, selecionar, atalhos ocultos, múltiplas maneiras de realizar ações, guardar e voltar a carregar os efeitos de som, etc.

Quando se aprende a elaborar um jogo, ou mesmo quando aprende a jogá-lo, o indivíduo desenvolve um novo tipo de alfabetização. Gee (2003:13) sustenta a ideia de que a linguagem não é o único sistema de comunicação e cita as imagens, os símbolos, os gráficos e outros elementos visuais como essenciais neste processo de assimilação. Isso realmente se evidencia quando se levam em consideração que as pessoas estão a todo o tempo rodeado de elementos semióticos, visuais, e que fazem parte das atividades diárias.

Outro aspecto de grande relevância na produção dos jogos é a interação, um aspecto chave para uma aprendizagem eficaz, e de acordo com os Parâmetros Curriculares Nacionais do Ensino Médio,

uma das formas em que a identidade se constitui na convivência, e esta através da mediação de todos os idiomas que os seres humanos usam para compartilhar significados. Estes, os mais importantes são os que levam a informação e os valores da própria pessoa. (PCN's, 1999, p.09).



O trabalho da escola de compartilhar diferentes experiências na sala de aula é respeitado e valorizado como forma distinta de sentir, perceber e aceitar ou não as relações sociais e políticas que interferem em nosso conhecimento de mundo. Desta maneira, o jogo se converte em indispensável para a realização desta função de enriquecer a responsabilidade e reforçar os princípios de cooperação em relação aos preconceitos e pontos de vista divergentes. Além disso, a escola interacionista aponta a linguagem como veículo de necessário para que ocorram as relações interpessoais e as transações sociais entre os indivíduos. Neste caso, o projeto proporcionou momentos de interação entre os alunos de diferentes cursos focados em conteúdos seja de língua portuguesa ou inglesa, constituindo em ações, negociações, durante a execução do projeto nos encontros realizados pelos alunos pode-se observar frequentemente, a interação entre os membros dos grupos constituídos. (RICHARDS; RODGERS, 2001)

O trabalho em grupo é mais eficiente e agradável, leva o indivíduo a inserir-se em um novo contexto de aceitação e reflexão de suas ideias e das ideias do outro, bem como a troca de experiências. Em suma, a proposta de elaboração de jogos relacionados aos conteúdos gramaticais de língua portuguesa e inglesa é uma forma de promover e estimular as áreas cognitivas, emocional, psicomotora verbal, através do desenvolvimento da capacidade criativa e crítica dos estudantes.

Ainda que com a intenção específica de trabalhar os conteúdos gramaticais, os jogos podem desenvolver outras habilidades, tais como leitura e escrita, além da aquisição e enriquecimento de vocabulário.

### **Metodologia**

Para o desenvolvimento deste projeto foi necessário a participação e a interação dos docentes de língua portuguesa, língua inglesa e informática. A ideia central era a de que se pudessem trabalhar essas três áreas, formando assim uma atividade interdisciplinar, onde houvesse assimilação eficaz de conteúdos. As observações, análises e coletas de dados foram realizadas de agosto de 2011 a dezembro de 2012 em turmas de primeiros anos de Agroindústria, Meio

Ambiente e Informática do ensino médio de uma escola de Ensino Técnico e Tecnológico do Tocantins - *Campus Paraíso do Tocantins*.

As turmas foram mescladas para que houvesse interação, troca de experiências e conhecimento entre as diferentes áreas. Cada sala tinha em torno de 30 alunos. Formou-se então 19 grupos com média de 4 alunos cada, (sendo 2 de informática, 1 de meio ambiente e 1 de agroindústria). Os conteúdos a serem abordados foram: Novo Acordo Ortográfico (língua portuguesa) e verbos e pronomes (língua inglesa). Foi feito um sorteio com os subtópicos de cada tema. Posteriormente o professor de informática ministrou uma oficina para demonstrar as ferramentas básicas do programa *Game maker*, (programa ao qual foi utilizado para a produção de todos os jogos). Posteriormente cada grupo desenvolveu o jogo com mínimo de 08 fases cada um.

Após a elaboração dos jogos foram feitas as avaliações dos jogos levando em consideração a criatividade, a ludicidade, interação, grau de dificuldade em cada etapa, além dos aspectos linguísticos, tais como escrita correta das palavras, vocabulário, adequação ao contexto e assimilação ao tema proposto. Posteriormente no Instituto Federal de Ciência e Tecnologia do Tocantins *Campus Gurupi* e em 04 escolas públicas estaduais do município de Paraíso do Tocantins foram contemplados com uma oficina de elaboração desses jogos. Cada grupo ficou responsável por apresentar o projeto e disponibilizá-los para estas unidades.

Vygotsky (2001) acreditava que a escola devia ser capaz de desenvolver nos alunos capacidades intelectuais que lhes permitissem assimilar plenamente os conhecimentos acumulados, sem se restringir à transmissão de conteúdos. A escola deveria ensinar o aluno a pensar, ensinar formas de acesso e apropriação do conhecimento elaborado, de modo que ele possa praticá-las de forma independente ao longo de sua vida, além do período de sua permanência na escola. Essa teoria de Vygotsky (2001) comprovou-se durante a elaboração dos jogos, bem como a teoria de Krashen (2003) sobre aquisição e aprendizagem. A aprendizagem se deu através do esforço realizado pelos alunos em adequar-se a modelos gramaticais corretos e a aquisição se deu de forma natural e inconsciente, fruto do interesse e da necessidade que os alunos apresentaram em comunicar-se com o grupo. Observou-se o surgimento de cumplicidade entre os alunos; eles não se constrangeram em perguntar, em colocar suas dúvidas e tentavam resolver seus problemas com os componentes do grupo e com o uso de instrumentos que pudessem ajudar, evitando dessa maneira recorrer exclusivamente ao auxílio do professor. Houve uma construção conjunta de conhecimento

que levou à internalização de conceitos, fatores estes que estimularam a autonomia do educando e propiciaram um maior desenvolvimento da aprendizagem das línguas-alvo.

O jogo assumiu também um papel importante na socialização. Do ponto de vista do ensino de idiomas, foi fundamental que os alunos socializassem seus conhecimentos. Na interação criada pelos jogos, surgiram oportunidades efetivas do uso da língua, nas quais os alunos sentiram a necessidade de organizar suas ideias, fazerem-se entendidos, argumentar, defender seus pontos de vista, se organizar, planejar até chegar a um único objetivo e estrutura adequada de cada etapa do jogo.

## **Resultados e Discussão**

Depois da introdução ao desenvolvimento de jogos com os recursos do Game Maker, os alunos divididos em grupos deram início à criação de um jogo, baseando-se em qualquer uma das propostas demonstradas nos tutoriais ou, se assim desejassem, poderiam elaborar seus jogos sem vínculo qualquer com as propostas vistas nos tutoriais. Sendo assim, foram distribuídos formulários para que pudessem realizar a documentação (Document Desig) como nos processos que envolvem a criação de jogos.

Segundo Perucia (2003), o documento de projeto do jogo “é muito útil para repensar decisões já tomadas, validar alguns conceitos, suprimir algumas regras e adicionar outras”. Outros procedimentos foram levados em consideração antes de iniciar a produção dos jogos, como as discussões iniciais, desenhos de esboços foram feitos, e outros processos foram executados, de acordo com o ciclo de desenvolvimento de um jogo, citados por Perucia (2003), tais como desenho dos rascunhos, criação das telas e implementação.

Além dos pontos a serem observados para o desenvolvimento de jogos citados anteriormente, devem ser levados em consideração outros fatores que podem influenciar na construção de jogos com objetivos educacionais. Não basta apenas inserir um jogo em um ambiente escolar e esperar que os alunos consigam obter resultados cognitivos apenas jogando, sem antes imaginar quais serão os objetivos a serem alcançados com a implantação desse jogo. Um projeto pedagógico precisa ser formulado anteriormente à utilização do jogo e também alguns aspectos precisam ser analisados previamente. Em alguns casos, o jogo destina-se apenas a comunicar uma mensagem enquanto outros buscam o ensino e a aprendizagem.

O que configurou a experiência não foi à inserção maciça de parâmetros a serem atribuídos às produções dos alunos, mas propiciar uma construção mais dirigida e também focando o desenvolvimento de uma aplicação que não apenas sirva como forma de aplicar um conhecimento adquirido durante o treinamento da oficina, mas fazê-lo tendo em vista um público e uma utilização realmente focada na aprendizagem do usuário que fará uso desse jogo. Isso fez com que os alunos se dedicassem mais a alguns aspectos para a produção dos jogos, como a compreensão e a apropriação dos conteúdos que estavam sendo objetivados com o desenvolvimento do jogo e também com as características visuais e as interações com os sons. Pontos a serem levados em consideração quanto a criação de jogos eletrônicos educacionais, são listados por Cantarelli (2006). Devem envolver uma série de conhecimentos multidisciplinares como: conhecimento das teorias de aprendizagem; conhecimento das teorias instrucionais; conhecimento a respeito dos conteúdos; conhecimentos que permitam avaliar se ganhar como o uso do software é importante para justificar sua utilização; conhecimento de informática.

Tais informações para serem implementadas corretamente, exigiriam uma equipe multidisciplinar. Até então, cogitou-se a possibilidade de se consultar outros profissionais da instituição para que fizessem parte do processo do desenvolvimento de jogos, mas isso foi descartado em função do cronograma e do horário disponibilizado por esses profissionais. Sendo assim, coube aos próprios alunos aprimorarem-se para desenvolver da forma que lhes foi viável, a criação de um jogo que pudesse além de promover descontração, motivação e ensejar momentos de aprendizagem. Os primeiros passos foram observados e seguidos pelos orientadores das oficinas.

A realização de uma pequena reunião para definir quais seriam as características do jogo, seguido depois a criação de esboços e a confecção de um relatório para documentação de todos os passos para criação do jogo. Relacionaram as possibilidades de público alvo e trataram de verificar quais os parâmetros teóricos necessários para se interarem plenamente. Percebe-se aí uma das reações mais importantes para a criação de jogos. A motivação para a construção dos jogos torna o aluno mais propício a se interar de um determinado conteúdo, quando este é motivado através de um desafio. Esse desafio é o de elaborar um jogo simples, mas que se siguisse todas as orientações para a construção de um jogo eficaz e que permita a apropriação de um conteúdo, por parte do usuário. Pensando nisso, o aluno enquanto desenvolvedor se propõe a se interar totalmente de um conteúdo para que não haja dúvidas sobre os desafios e as soluções propostas para o jogo.

Através dessas definições, a equipe desenvolveu um jogo, semelhante à proposta do labirinto. Fizeram uso de figuras trazidas da Internet e outras foram produzidas totalmente através dos

recursos da ferramenta Game Maker. A partir da criação dos movimentos e dos objetos dos personagens, foram definidas as etapas e as fases pelas quais os personagens passariam, até a chegada no fim do percurso.

A partir da conclusão do jogo, o mesmo foi avaliado por professores e orientadores dos alunos. Após algumas sugestões e apontamentos, o jogo foi redefinido em certos aspectos, verificando-se que o conceito original não foi alterado e apenas mudanças visuais foram aplicadas, para tornar seu aspecto mais agradável e receptivo por parte dos futuros usuários que dele iriam usufruir. Alguns professores apontaram a preocupação pela apropriação do conhecimento por parte dos “alunos desenvolvedores”. Isso vem a comprovar que, o aluno quando imerso em uma atividade como a construção de jogos educativos, primeiramente deve estar ciente do conhecimento que deseja avaliar e do conteúdo que deseja ser demonstrado aos alunos.

Ao envolver os alunos na tarefa de construção de jogos, é necessário levar em consideração suas habilidades e seu conhecimento (prévio), levar em conta sua compreensão do que está sendo trabalhado, verificar a aplicação do que será construído, até a sua conclusão. Para auxiliar o professor nessa etapa do trabalho, este pode se valer das classificações realizadas por Bloom (1977) quanto aos objetivos educacionais, no caso, o domínio cognitivo. No exemplo citado pelo jogo desenvolvido pelos alunos, notam-se essas classificações feitas por Bloom.

**Conhecimento:** os alunos tiveram que se apropriar de dados específicos para a criação do jogo, objetivando a condição de domínio sobre o conteúdo, baseando-se em conhecimentos previamente adquiridos. **Compreensão:** após ter se submetido ao processo de reconhecimento do objeto a ser trabalhado, o próximo passo a seguir é a verificar quais as funções do sistema do software de criação de jogos. **Aplicação:** após estar ciente das funcionabilidades do sistema, o aprendiz poderá fazer experiências com os recursos disponíveis no software, simulando situações até atingir alguns objetivos, buscando a solução de certos determinados problemas. É a fase da experimentação. **Análise:** propor desafios e verificar quais são mais viáveis ou quais são os caminhos a serem cumpridos, ordenando a inserção de objetos, dos cenários, etc. Assim, o processo de análise envolve não só a experimentação, mas também o processo de verificação dos resultados. **Síntese:** o criador de jogos já sabe quais etapas o jogador deverá cumprir até chegar em seu destino final. Sendo assim, ele desenvolve planos para dificultar ou facilitar os caminhos até o fim do jogo. **Avaliação:** essa etapa só vem a finalizar o processo de elaboração de um jogo, onde o resultado final agrada ou não o jogador. Essa avaliação permite-lhe analisar se o desafio proposto foi feito de forma adequada ou se isso pode ser alterado. Esse reconhecimento de toda ação envolve uma busca

interna do que se passou no processo de desenvolvimento. Observando os aspectos cognitivos, percebe-se que o Game Maker pode fazer uso de todas as classificações evidenciadas por Bloom.

Para o professor, fica fácil evidenciar essas conquistas progressivas dos alunos, não somente pelo trabalho realizado e concluído, mas também pela interação que ocorre, principalmente pelo fato dos alunos trabalharem em grupos. Já, no que diz respeito a essa verificação das etapas da taxonomia de Bloom através dos jogos desenvolvidos pelos alunos, nem todos os passos são evidentes. Um jogo pode ter apenas o conceito de assimilação do conhecimento, a aplicação do conhecimento obtido através dos comandos do jogo e situações de tentativa através da experimentação. Sendo assim, pode-se concluir que o processo de criação de jogos passa por todas as fases do domínio cognitivo classificado na taxonomia de Bloom, mas os jogos que foram desenvolvidos pelos alunos, nem sempre proporcionam passar por todas essas fases, dependendo da complexidade do jogo desenvolvido. O processo de criação de jogos torna-se, portanto mais complexo do que o de simplesmente jogar. Os jogos criados pelos “alunos desenvolvedores” foram testados pelos alunos do colégio que tiveram a chance de testá-los e avaliá-los. Através de uma ficha de avaliação, os alunos do colégio foram capazes de verificar de forma bem objetiva algumas características dos jogos. Entre essas características, foram analisados os critérios de criatividade, jogabilidade, visual, capacidade de promover conhecimento. Através dessa análise, feita com os alunos da primeira série do ensino médio, os resultados obtidos serviram de avaliação para o trabalho realizado. Algumas observações foram importantes para o aprimoramento dos jogos. Algumas mudanças sugeridas não foram possíveis de realização devido à complexidade exigida, inviáveis de se realizar através do software Game Maker. Vale ressaltar que os jogos construídos não visavam esses alunos como público alvo. Os jogos inicialmente foram desenvolvidos para serem aplicados e disponibilizados para alunos da primeira série do ensino fundamental

## **Conclusão**

O projeto revelou que a utilização dos jogos podem auxiliar de forma eficaz no ensino e aprendizagem não só de língua portuguesa e inglesa, mas também em outras áreas do conhecimento. Durante as observações, da elaboração, produção e execução dos jogos percebeu-se que estes tiveram vital importância para a rápida e eficaz fixação de conceitos por se basear na construção de conhecimento por parte do aluno. Os alunos passaram a dominar os conteúdos gramaticais após protagonizarem as experiências lúdicas, algo que provavelmente não ocorreria

pelo método tradicional. No processo de aplicação dos jogos percebeu-se que, através dos mesmos, os alunos tiveram a liberdade de investigar, formular hipóteses, observar regras e elaborar outras tantas e foram construindo, assim, entre outras coisas, uma relação de sociabilidade que os aproximou dentro do ambiente escolar. A aquisição/aprendizagem da língua, na maior parte do tempo foi marcada pelo prazer, mas também requisitou um esforço por parte de seus participantes, pois, tiveram que mostrarem-se dispostos a transpor os obstáculos apresentados. Além de a aprendizagem ter sido assegurada, há indícios de que houve a aquisição, apregoada por Krashen (2003) como a forma de se alcançar o domínio de uma língua estrangeira. Durante os jogos os alunos, impulsionados pela necessidade de comunicação, utilizaram a língua de forma satisfatória baseando-se em exemplos gramaticais concretos e inseridos em situações reais. A elaboração dos jogos serviu como mediadores da interação na sala de aula, criando um motivo para que os alunos compartilhassem o conhecimento, utilizando estruturas gramaticais aprendidas de forma natural e significativa propiciando momentos de construção conjunta de linguagem.

## **REFERÊNCIAS:**

ELLIS, R. *Second Language Acquisition*. Ed. 4<sup>th</sup>. Hong Kong: Oxford University Press, 1997.

\_\_\_\_\_. *Understanding Second Language Acquisition*. Hong Kong: Oxford University Press, 1985.

KRASHEN, S. D. *Explorations in Language Acquisition and Use*. Ed. 1<sup>st</sup>, Portsmouth: Heinemann, 2003.

RICHARDS, J; RODGERS, T. *Approaches and Methods in Language Teaching*. Ed. 2<sup>nd</sup>. United States of America: Cambridge University Press, 2001.

ASSIS, Machado de. *Memórias póstumas de Brás Cubas*. 15<sup>a</sup> ed. São Paulo: Ática: 1985.

DIAS, Cristiano. No comando, o reformista-san. *Veja*, ed. 1698, ano 34, n. 17, 2, maio 2001.

FELINTO, Marlene. Triste África. *Folha de São Paulo*. São Paulo, 21 jul. 2002. *Folha*

*Mundo*, Caderno A., p.12.