

O JOGO COMO ATIVIDADE INTERATIVA E COLABORATIVA NA APRENDIZAGEM DE INGLÊS POR ALUNOS ADOLESCENTES DE UMA ESCOLA PÚBLICA

GAME AS INTERACTIVE AND COLLABORATIVE ACTIVITY IN THE LEARNING OF ENGLISH BY ADOLESCENTS STUDENTS OF A PUBLIC SCHOOL

Marco Andre Franco de Araujo 1

Resumo: Este estudo relata e discute um trabalho realizado em sala de aula de língua estrangeira e busca suscitar e entender as oportunidades de aprendizagem através dos jogos. Pautados na teoria sociocultural, nos estudos sobre a interação (BROWN, 1994; HALL, 2001; RIVERS, 1987, entre outros), e, também, nos construtos sobre jogos (HADFIELD, 1999; RINVOLUCRI, 1984, entre outros), buscamos o suporte teórico para nossa pesquisa. Para isso, realizamos, em uma turma de sétimo ano da educação básica, em uma escola pública, uma investigação qualitativa em que gravamos em áudio as interações dos alunos durante a realização de atividades em que envolviam os jogos, observamos as aulas, entrevistamos os participantes e a professora para compreendermos como os jogos podem facilitar a aprendizagem da língua estrangeira.

Palavras-chave: Jogos. Interação. Colaboração.

Abstract: This study reports and discusses a work done in a language classroom and seeks to elicit and understand learning opportunities through games. In the study of sociocultural theory, in studies about interaction (BROWN, 1994, HALL, 2001, RIVERS, 1987, among others), and also in games constructs (HADFIELD, 1999; RINVOLUCRI, 1984, among others), we theoretical support for our research. To do this, we carried out a qualitative investigation in a seventh year class of basic education in a public school, in which we recorded in audio the interactions of the students during the activities involving the games, observed the classes, interviewed the participants and the teacher to understand how games can facilitate learning the foreign language.

Key-words: Games. Interaction. Collaboration.

Introdução

A sala de aula de língua estrangeira é um local onde deve se propiciar momentos de interação e de envolvimento entre os alunos (BROWN, 1994; HALL, 2001; LEFFA, 2003). A interação se faz importante, ao passo que por meio dela, podem-se criar momentos de aprendizagem que são significativos para os alunos, os auxiliando, pois, no processo de ensino e aprendizagem de um novo idioma.

A partir daí, o professor pode-se valer de diversos instrumentos e recursos didáticos que deem espaço para que a interação ocorra, e um desses instrumentos é o jogo. Ao utilizar o jogo em sala de aula, os alunos terão mais motivação em participar das aulas ocasionando, assim, uma melhora na aprendizagem, visto que, através do jogo, o aluno pode, por exemplo, aprender novos itens lexicais, estruturas gramaticais da língua, repetir palavras, aprender pela correção do colega e pela autocorreção.

Assim, pretendemos com este trabalho pontuar a importância do uso dos jogos nas aulas de língua estrangeira, e discutir as oportunidades de aprendizagem que esse importante recurso didático pode trazer para dentro da sala de aula.

Os jogos e a promoção da interação em sala de aula de LE

Um dos principais fatores da sala de aula de língua estrangeira é a interação que, pautada na teoria sociocultural, favorece aos alunos momentos importantes de aprendizagem e de envolvimento entre eles, como sugere Hall (2001).

Brown (1994) afirma ainda que a interação sugere a troca colaborativa de pensamentos e ideias entre as pessoas. Assim, no contexto de sala de aula de língua estrangeira, a interação abre espaço para troca de informações e de conhecimento entre os alunos, ocasionando, pois, numa aprendizagem significativa do idioma.

Muitos estudos vêm sendo realizados na área da Linguística Aplicada (LA) e que abordam a interação no contexto de sala de aula (ALLWRIGHT, 1984; FIGUEIREDO, 2003; FIGUEREDO, 2001; SABOTA, 2002; GASS, 1997; LONG, 1983; RIVERS, 1987; SWAIN, 1985; YU, 2008), entre outros.

Para Leffa (2003, p. 181),

[a] interação, na medida em que se baseia na ideia da reciprocidade, é sempre um processo que envolve dois ou mais elementos, sejam eles partículas, corpos ou pessoas. Não existe interação de elemento único. A interação, na sua essência, parte, portanto, da ideia do contato, podendo ser definida como um contato que produz mudança em cada um dos participantes.

Dessa forma, a interação é de grande importância em sala de aula de língua estrangeira, pois o conhecimento é coconstruído e a aprendizagem vai sempre envolver mais do que um indivíduo. Assim, por meio da interação, os aprendizes podem aprimorar seu conhecimento na língua por meio do convívio com seus colegas, pela leitura de materiais autênticos, pelas discussões ocorridas em sala de aula.

Conforme sugere Rivers (1987), por meio da interação em sala de aula os alunos podem aumentar o seu conhecimento a respeito da língua, pois, quando interagem com os seus colegas, vão ter oportunidades de compartilhar aquilo que já sabem sobre o idioma e, conseqüentemente, também receber informações sobre o que o colega também já sabe.

Assim, nas aulas de língua estrangeira, o professor pode viabilizar esses momentos de interação entre os alunos por meio de atividades lúdicas como os jogos, pois esses instrumentos podem estimular a interação em sala de aula e desenvolver, também, a competência comunicativa dos alunos.

Vários autores destacam a importância do aspecto lúdico em sala de aula. Para Piaget (1975), os jogos se tornam significativos na medida em que os alunos se desenvolvem por meio da manipulação de materiais diversos, que podem ser proporcionados pelo uso de jogos em sala de aula.

De acordo com Nunes (2004, s.p.), os professores recorrem às atividades lúdicas por várias

razões. Conforme sugere a autora,

as atividades lúdicas correspondem a um impulso natural da criança, e neste sentido, satisfazem uma necessidade interior, pois o ser humano apresenta uma tendência lúdica. O lúdico apresenta dois elementos que o caracterizam: o prazer e o esforço espontâneo. Ele é considerado prazeroso, devido a sua capacidade de absorver o indivíduo de forma intensa e total, criando um clima de entusiasmo. É este aspecto de envolvimento emocional que o torna uma atividade com forte teor motivacional, capaz de gerar um estado de vibração e euforia. Em virtude desta atmosfera de prazer dentro da qual se desenrola, a ludicidade é portadora de um interesse intrínseco, canalizando as energias no sentido de um esforço total para consecução de seu objetivo. Portanto, as atividades lúdicas são excitantes, mas também requerem um esforço voluntário.

Ainda sobre isso, Fernandéz, Callegari e Rinaldi (2012) destacam que o lúdico em sala de aula dá ao professor oportunidades para que se criem contextos comunicativos rápidos e eficazes para os seus alunos, o que é de grande importância, pois otimiza o tempo e o esforço vindo deles.

Assim, conforme sugerem as autoras,

a ludicidade na sala de aula de LE permite que os alunos busquem, em conjunto, soluções para um determinado problema, propicia a experimentação e a troca de informações e socializa o conhecimento ao mesmo tempo em que, por meio da verbalização das experiências, informações, dúvidas, etc., potencializa a cooperação entre eles (FERNANDÉZ; CALLEGARI; RINALDI, 2012, p. 27).

Nesse sentido, vemos a importância de o professor inserir em suas aulas atividades que envolvam os jogos, pois, além de tornarem a aprendizagem mais significativa para o aluno, eles podem os motivar a participarem das aulas e se inteirarem mais com os seus colegas.

Diversas definições de jogos podem ser encontradas na literatura da área. Para Hadfield (1984), o jogo se constitui em uma atividade com regras, que têm objetivos a serem alcançados e, também, é tido como um elemento de diversão. De acordo com o autor, esse instrumento ainda deve ser levado em consideração pelos planos de cursos e não como uma atividade de passatempo, ao passo que a inserção desse instrumento nas aulas oferece oportunidades para uso significativo da língua, servindo também como visualizador das dificuldades dos alunos.

Podemos compreender o jogo como atividade que oferece ao contexto de sala de aula diversas oportunidades de aprendizagem, e uma delas é a do ensino de vocabulário (GREINER, 2010; HADFIELD, 1984). Ao participar de atividades que envolvam os jogos, os estudantes têm diversas oportunidades para aprender novas palavras e revisar algo que já tenha estudado.

Além da oportunidade de aprender novos itens de vocabulário, os alunos também podem, por meio dos jogos, aprender ou revisar estruturas da língua (HADFIELD, 2001). Dessa forma, os alunos podem aprender algum tópico gramatical como, também, revisar estruturas que já tenha aprendido e trazê-las à tona em momentos de uso da língua.

Podemos, então, afirmar que o professor que utiliza os jogos como recurso didático em suas aulas oportuniza aos seus alunos vários benefícios. Conforme nos mostram alguns autores (GREINER, 2010; HADFIELD, 1984, 1999, 2001; RINVOLUCRI, 1984), além dos benefícios mencionados anteriormente, por meio dos jogos os alunos podem aprender pela repetição de palavras; repetir estruturas linguísticas do idioma, internalizando-as; construir seu conhecimento pela interação com o outro; criar estratégias para facilitar a aprendizagem; se conscientizar da importância do uso do idioma; se autocorriger e corrigir o colega quando cometem erros, entre outros.

Como podemos notar, então, os jogos no contexto de sala de aula são importantes ferramentas para a aprendizagem de um novo idioma, de maneira descontraída e prazerosa, e de

uso significativo da língua em situações comunicativas.

O estudo

O contexto desta pesquisa foi uma turma de 7º ano do ensino fundamental de uma escola pública da cidade de Goiânia, que teve como participantes os alunos dessa turma, que apresentavam nível inicial de conhecimento da língua inglesa como, também, a professora da turma. Assim, esta pesquisa se configura como um estudo de caso qualitativo e intervencionista (BESSET, 2008; NUNAN, 1992; YIN, 2005), pois investigamos essa turma ao realizar atividades que envolviam jogos durante o período de um semestre letivo.

Um dos motivos para que a pesquisa fosse realizada na escola pública girou em torno do fato de esse contexto ser o de atuação do pesquisador e de perceber em seus alunos a desmotivação em aprender uma língua estrangeira como, também, o fato de conhecer os desafios enfrentados por profissionais dessa área, na escola pública. Assim, tendo sentido a necessidade de poder contribuir para a melhoria do ensino de inglês nas escolas e de motivar os alunos para as aulas, escolhemos esse contexto para conduzir nosso estudo.

Consideramos a pesquisa como estudo de caso intervencionista, ao passo que a professora da turma ainda não utilizava esse recurso didático em suas aulas e, ao notar os benefícios que o uso dos jogos trouxe para suas aulas, a levou a repensar a sua prática e inserir esse instrumento nos seus planejamentos.

Para coleta de dados utilizamos diversos instrumentos como questionários, usados para coletar dados iniciais dos alunos, entrevistas que ocorriam sempre no final das aulas com os alunos e com a professora, e a gravação em áudio das interações ocorridas durante os jogos, o que nos possibilitou a triangulação dos dados (MOREIRA; CALEFFE, 2008; NUNAN, 1992). A seguir, apresentamos os jogos utilizados neste trabalho.

As aulas e os jogos

Foram utilizados três tipos de jogos em nossa pesquisa. Esses jogos tinham o objetivo de fazer com que os alunos interagissem uns com os outros, o que poderia levá-los a utilizar estratégias mediadoras durante a realização dos jogos. Classificamos, então, assim, os jogos:

Game 1: *Memory Game*

O jogo foi realizado duas vezes no período da coleta de dados e teve como objetivo trabalhar o vocabulário que estava sendo ensinado, como também fazer com que os alunos usassem estruturas linguísticas.

Game 2: *Board Game*

O jogo foi realizado duas vezes no período da coleta de dados e teve como objetivo trabalhar o vocabulário que estava sendo ensinado, como também fazer com que os alunos usassem estruturas linguísticas do *simple present* e do *present continuous*.

Game 3: *Describing Game*

O jogo foi realizado duas vezes no período da coleta de dados e teve como objetivo trabalhar o vocabulário que estava sendo ensinado, como também fazer com que os alunos usassem estruturas linguísticas, como, por exemplo, o uso de *there is* e *there are* ao descrever pessoas e objetos.

Nossas análises foram feitas por meio das interações que aconteceram durante a realização dos jogos, bem como das entrevistas realizadas com os alunos e com a professora, e de suas percepções sobre a utilização dos jogos durante as aulas.

Os resultados

A partir da análise feita de nossos dados, pudemos notar a grande importância que os jogos proporcionam aos alunos e ao processo de ensino e aprendizagem de língua estrangeira.

Uma dessas oportunidades foi a de aprendizagem de vocabulário por meio da repetição

de palavras. Vimos nessa repetição, uma estratégia criada pelos alunos para que a internalização dessas palavras ocorresse. Dessa forma, notamos que os alunos, ao participarem dos jogos, puderam aprender novos itens de vocabulário, repetindo-as de forma diferente das enfadonhas como ocorrem nos *drills*. Vejamos a seguinte interação ocorrida em um jogo de descrever. Nesse jogo, os alunos, em pares, deviam descrever a figura que tinha em mãos, para que a outra dupla pudesse, então, a partir da descrição feita, desenhar aquela imagem.

- [01] Mathos: Door. Door. There is a door.
 Damares: *Dog? Ou door?*
 → Mathos: No. Door. Door. Door. Door.
 Damares: Ah!
 → Mathos: É aquilo que você bate na cara de quem você não quer ver (risos). Você fecha na cara dela.
 Damares: Então (risos).

Trecho retirado
de um *Describing
Game*

No excerto acima, surge dúvidas na aluna Damares sobre a descrição feita por seu colega Mathos. A aluna tem dúvida se a palavra dita pelo colega era *door* ou *dog*. Assim, para solucionar a dúvida da colega, Mathos repete a palavra *door* quatro vezes, a nosso ver, com o intuito de reforçar o que ele acabara de dizer. Além disso, o aluno ainda descreve o objeto para a colega utilizando um tom jocoso em seu discurso. Nesse sentido, podemos afirmar que a descrição feita por Mathos para a colega se configurou em *scaffolding* (GIBBONS, 2002; WOOD; BRUNNER; ROSS, 1976), com o objetivo de sanar a dúvida da colega em relação ao vocabulário.

Essa interação ocorreu durante um jogo de descrever, que tinha como objetivo levar os alunos a desenharem uma imagem a partir da descrição feita pelo colega. O jogo foi elaborado utilizando, a pedido da professora da turma, uma revisão de itens de vocabulário que ela já havia trabalhado com os alunos. Na figura abaixo, apresentamos um dos desenhos feitos pelos alunos durante a participação nesse jogo.



Figura 1: Imagem feita pelos alunos a partir da descrição

No excerto a seguir, ainda podemos notar a utilização dessa estratégia de repetição pelos alunos, durante a realização do mesmo jogo em sala de aula. Observemos.

- [02] Roberta: Do lado esquerdo... Do lado esquerdo... *There is a tree.*

- Goku: Tem que falar esquerdo em inglês.
- Roberta: Do lado esquerdo (a aluna diz a palavra esquerdo como se estivesse utilizando um sotaque americano).
- Goku: Não. É *right*. (Goku corrige Roberta dizendo que é do lado direito e não do lado esquerdo).
- Roberta: *There is a tree, tree, tree*. Do lado esquerdo. *Tree*.

Trecho retirado de um *Describing Game*

Aqui neste exemplo, podemos notar novamente a repetição de itens de vocabulário. Neste caso, a repetição da palavra *tree* é feita pela aluna Roberta como maneira de enfatizar o objeto que sua colega deveria desenhar.

Notamos, pois, que por meio da repetição das palavras presentes nos jogos, os estudantes tinham o intuito de se fazerem entendidos uns pelos outros. Nossos dados sugerem, ainda, que ao utilizar os jogos em sala de aula, o professor proporciona aos alunos momentos de aprendizagem através da interação entre eles e oportunidades de uso da língua e de aumento do conhecimento linguístico dos alunos, por meio da criação de um contexto em que o inglês é usado de maneira significativa (RIVERS, 1987; RIXON, 1992; VYGOTSKY, 1998). Assim, a aprendizagem ocorre, então, através da união desses elementos.

Por meio dos jogos os alunos puderam aprender, também, por meio de esclarecimento de dúvidas sobre vocabulário, que ou não sabiam, ou não entendiam quando os colegas diziam. No trecho de interação a seguir, observamos como isso aconteceu durante os jogos.

- [03]
- Messi: É. Eu não sei falar em inglês. Melhor do que não falar. Vamos continuar. *Two* flor.
- Carol: Flor (risos)?
- Larissa: É. Ele falou *two* flor (risos).
- Carol: *There is two* flor. Duas flores.
- Light: Eu acho que é *flowers*.
- Messi: Então, é flor, entendeu? É um balde com cinco flores. *Five* flores.

Trecho retirado de um *Describing Game*

No exemplo acima, notamos a ocorrência da falta de compreensão por parte de alguns alunos. Nesse sentido, Messi que estava descrevendo a figura confirma com os colegas se compreenderam o que ele havia dito usando a expressão: “*Então, é flor, entendeu?*” Neste excerto, notamos também que o jogo proporcionou momentos de diversão e aprendizagem. Assim, os jogos podem ser usados como instrumentos para banir o tédio e para tornar os alunos dispostos para aprender de forma mais efetiva (TALAK-KIRYK, 2010; WEBSTER; MAVIES, 2012).

Enquanto jogavam, os alunos puderam ter uma tomada de consciência sobre o uso da língua nas aulas, como também conscientizavam os seus colegas desse uso, conforme podemos notar no trecho de interação a seguir.

- [04]
- Miquelângelo: What color is...
- Paola: *It is* verde.
- Miquelângelo: Em inglês, menina.
- Paola: Eu falo do jeito que eu quiser.

Miquelângelo: Você já sabe, né? É a última daqui.

Paola: Não vale falar, bocó!

Miquelângelo: Mas sou eu e ele. Nós somos “parça”, não é. Vai!

Trecho retirado de um *Memory Game*

Nesse trecho de interação ocorrido na realização do primeiro *Memory Game*, os alunos discutem a respeito da cor de uma determinada peça de vestuário que as imagens apresentavam. Assim, Miquelângelo faz a pergunta a seus colegas “*What color is...*”, e tem, como resposta de Paola, “*It is verde*”. Nessa resposta dada pela aluna, podemos observar que, possivelmente por desconhecer a palavra verde em inglês, Paola utiliza a palavra correspondente em sua língua materna. No entanto, Miquelângelo diz que ela deveria falar a palavra em inglês.

Nesse próximo excerto ainda podemos notar a consciência que os alunos tinham em utilizar o inglês nas aulas.

- [05] Carol: Vocês dois têm que descrever para a Star adivinhar e desenhar. E nós três vamos descrever pra vocês.
- Roberta: Tem uma casa.
- Carol: Tem que falar em inglês.
- Roberta: Tem um cachorro também. Tem uma casinha na árvore... Linda.
- Star: Tem que falar em inglês.

Trecho retirado de um *Describing Game*

Conforme podemos observar, no trecho de interação ocorrido durante o primeiro jogo de descrever, a aluna Roberta descreve para as colegas uma imagem contendo uma casa, uma casa na árvore, e utiliza para isso a sua língua materna. No entanto, suas colegas Carol e Star dizem que ela tem que descrever as coisas utilizando o inglês.

Os dados analisados sugerem que as interações proporcionadas pela utilização dos jogos oferecem várias oportunidades de aprendizagem para os alunos. Como vimos, nossos jogadores se corrigiam e corrigiam os colegas, pediam ajuda, tiravam dúvidas dos outros, e principalmente, tinham consciência e conscientizavam os colegas de que deveriam utilizar a L2 nas suas produções orais.

Por fim, apresentamos como os jogos motivaram os alunos a participar mais das aulas. A sala de aula é um lugar que deve proporcionar momentos de interação entre os alunos e, nesse sentido, se tornarem motivados em participar das atividades. Em nosso estudo, muitos foram os momentos em que pudemos perceber o grande benefício que os jogos trouxeram para as aulas.

Os jogos são elementos lúdicos que, quando utilizados em sala de aula de LE, proporcionam momentos de interação entre os aprendizes, de utilização da língua de maneira efetiva, e se tornam um recurso importante para se atingirem objetivos comunicativos em sala de aula (FERNÁNDEZ; CALLEGARI; RINALDI, 2012; RICHARD-AMATO, 1998; SANTOS, 2009).

No trecho a seguir, observamos o quanto os jogos proporcionaram momentos em que os alunos se sentiram motivados para participar das aulas e das atividades.

- [06] Miquelângelo: O que é isso?
- Messi: Jogue novamente. *One, two, three, four, five, six. Animals. Bear, bear, pig, horse, tiger.*
- Miquelângelo: One
- Professora Bring it to me!



Messi: Espera aí, professora, me deixa jogar!

Trecho retirado de um *Board Game*.

Nesse trecho de interação os alunos estavam jogando o *Board Game* e, aproximando-se do fim da aula, a professora solicitou que os alunos entregassem os jogos para concluir. No entanto, como estavam inteirados do jogo, os alunos acharam ruim ter de terminar a atividade, conforme podemos ver na fala do aluno Messi, que pede para a professora esperar, pois ele ainda queria jogar.

No entanto, nem todos os alunos estavam sempre motivados e interessados em participar dos jogos, conforme observamos no excerto a seguir.

[07]

Larissa:	Anda logo pra terminar isso aqui porque eu quero mexer no celular.
Light:	Dog is...
Messi:	Marrom.
Carol:	The dog is brown.
Larissa:	Aí, anda logo! Eu quero terminar esse negócio.
Carol:	The pool is blue. The sky is blue.
Larissa:	O que é <i>sky</i> ?
Carol:	Sei lá. <i>Sky</i> é uma árvore? Vento? Cabelo?
Larissa:	A nuvem? Eu já pintei. É o céu.

Trecho retirado de um *Describing Game*.

Nesse excerto, diferentemente do anterior, notamos que nem todos os alunos estavam sempre dispostos a participar das atividades que foram realizadas. No caso desse trecho, percebemos que a aluna Larissa estava preocupada não em participar do jogo, mas em terminar logo para poder ver algo em seu celular.

Nossos dados evidenciam, então, que o jogo em sala de aula proporcionou momentos de interação e deixaram os alunos motivados para realizar as atividades, o que, por sua vez, fez com que os alunos tentassem se comunicar na LE durante os momentos em que jogavam (FERNÁNDEZ; CALLEGARI; RINALDI, 2012; RICHARD-AMATO, 1998).

Considerações Finais

Em sala de aula, utilizar os jogos pode proporcionar aos alunos várias oportunidades de aprendizagem como, por exemplo, a repetição de itens de vocabulário já aprendido ou que ainda está sendo aprendido, estruturas línguas da língua-alvo, a coconstrução do conhecimento por meio da interação entre os colegas, a criação de estratégias para facilitar a realização das atividades, entre outras.

Por meio do lúdico em sala de aula, o professor dá abertura para a criação de contextos comunicativos que sejam rápidos e eficazes, tornando a aprendizagem da língua estrangeira prazerosa e significativa para os seus alunos, visto que, ao se envolver em atividades de interesse deles, se tornam mais motivados para aprender.

Conforme os dados aqui mostrados evidenciaram, a aprendizagem ocorreu, de fato, significativamente, ao passo que os alunos, enquanto participavam dos jogos, utilizaram diversas estratégias que os auxiliaram na resolução das tarefas. Notamos também as várias possibilidades de aprendizagem que os jogos trouxeram para a sala de aula.

Referências

ALLWRIGHT, D. L. The importance of interaction in the classroom language learning. **Applied Linguistics**, v. 5, n. 2, 1984. p. 156-171.

BESSET, V. L.; COUTINHO, L. G.; COHEN, R. H. P. Pesquisa-intervenção com adolescentes: contribuições da psicanálise. In: CASTRO, L. R. de.; BESSET, V. L. (Orgs.) **Pesquisa-intervenção na infância e juventude**. NAU: Rio de Janeiro, 2008.

BROWN, D. H. **Teaching by principles: an interactive approach to language pedagogy**. New Jersey: Prentice Hall Regents, 1994.

FERNÁNDEZ, G. E.; CALLEGARI, M. V.; RINALDI, S. **Atividades lúdicas para a aula de língua estrangeira – espanhol: considerações teóricas e propostas didáticas**. São Paulo: IBEP, 2012.

FIGUEIREDO, F. J. Q. de. **Correção com os pares: os efeitos do processo de correção dialogada na aprendizagem da escrita em língua inglesa**. 2001. 340 f. Tese (Doutorado em Letras) – Faculdade de Letras, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2001.

_____. A aprendizagem colaborativa: foco no processo de correção dialogada. In: LEFFA, V. J. (Org.). **Interação na aprendizagem das línguas**. Pelotas: Educat, 2003. p. 125-157.

GASS, S. M. **Input, interaction, and the second language learner**. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, 1997.

GIBBONS, P. **Scaffolding language, scaffolding learning**. Portsmouth: Heinemann: 2002.

GREINER, M. U. The effective use of games in the German as a foreign language (GFL) classroom. 2010. 129 f. Dissertação (Mestrado em Arte) – Graduate College of Bowling Green State University, 2010.

HADFIELD, J. **Beginners communication games**. London: Longman, 1999.

_____. **Intermediate communication games**. London: Longman, 1990.

_____. **Elementary grammar games**. London: Longman, 2001.

_____. **Elementary communication games**. London: Longman, 1984.

HALL, J. K. Classroom interaction and language learning. **Ilha do Desterro**, Florianópolis, n. 41, p. 17-39, 2001.

LEFFA, V. J. Interação simulada: um estudo da transposição da sala de aula para um ambiente virtual. In: LEFFA, V. J. (Org.). **Interação na aprendizagem das línguas**. Pelotas: Educat, 2003. p. 175-218.

LONG, M. Native speakers/non-native speakers conversation and negotiation of comprehensible input. **Applied Linguistics**, v. 4, n. 2, 1983. p. 126-141.

MOREIRA, H.; CALEFFE, L. G. **Metodologia científica para o professor pesquisador**. 2. ed. Rio de Janeiro: Lamparina, 2008.

NUNAN, D. **Research methods in language learning**. Cambridge: Cambridge University Press, 1992.

NUNES, A. R. S. C. de A. **O lúdico na aquisição da segunda língua**. Disponível em: http://www.linguagestrangeira.pro.br/artigos_papers/ludico_linguas.htm. Acesso em: 13 dez. 2017.

- PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança**. Rio de Janeiro: Zahar, 1975.
- RICHARD-AMATO, P. A. **Making it happen**: Interaction in the second language classroom. From Theory to Practice. New York & London: Longman, 1998.
- RINVOLUCRI, M. **Grammar games**: Cognitive, affective and drama activities for EFL students. Cambridge: Cambridge University Press, 1984.
- RIVERS, W. M. **Interactive language teaching**. New York: Cambridge University Press, 1987.
- RIXON, S. **How to use games in language teaching**. London: Modern English Publications, 1992.
- SABOTA, B. **Leitura em língua inglesa**: a resolução colaborativa de exercícios de compreensão textual. 2002. 176 f. Dissertação (Mestrado em Letras e Linguística) – Faculdade de Letras, Universidade Federal de Goiás, Goiânia, 2002.
- SANTOS, A. C. L. P. B. As estratégias de comunicação usadas pelos alunos de E/LE em jogos interacionais: um estudo de caso. In: RODRIGUES, M. A. (Org.). **Pesquisa em linguagem**. Goiânia, Editora da UCG, 2009. p. 71-102.
- SWAIN, M. Communicative competence: some roles of comprehensible input and comprehensible output in its development. IN: GASS, S.; MADDEN, C. (Ed.). **Input in second language acquisition**. Rowley, MA: Newbury House Publishers, 1985. p. 235-253
- TALAK-KIRKY, A. Using games in a foreign language classroom. 2010. 60f. Dissertação (Mestrado em Arte) – Sit Graduate Institute Brattleboro, Vermont, 2010.
- VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**: O desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. São Paulo: Martins Fontes, 1998.
- WEBSTER, K.; MAVIES, K. A comparative analysis of primary and secondary school teachers' use of games in teaching English as a second language in Zimbabwe. **Educational Research**, v. 2, n. 5, p. 1161-1169, 2012.
- WOOD, D.; BRUNNER, J. S.; ROSS, G. The role of tutoring in problem solving. **Journal of Child Psychology and Psychiatry**, v. 17, p. 89-100, 1976.
- YIN, R. K. **Estudo de caso**: planejamento e métodos. Porto Alegre: Bookman, 2005.
- YU, R. Interaction in EFL Classes. **Asian Social Science**, v. 4, n. 4, 2008. p. 48-50.

Recebido em 10 de janeiro de 2018.
Aceito em 15 de fevereiro de 2018.