

#### 4. HOUSE GAME

O capítulo final desta dissertação apresenta uma proposta de jogo para ser utilizada em sala de aula. As regras e peças do jogo foram elaboradas com base na teoria apresentada nos capítulos anteriores, bem como em minha experiência como professora de línguas.

Este jogo foi pensado para poder ser utilizado em diversas situações e com vários conteúdos diferentes, porém depende da mediação do professor e a maneira como este o utiliza. Este jogo pode ser abordado para sensibilizar os alunos no início da aula ou para introduzir um conteúdo, ou para ilustrar um conteúdo sendo abordado ou mesmo oferecendo um ambiente para utilização da língua de uma forma concreta, simulando uma situação real. Pode ainda este jogo ser utilizado com o objetivo de produção de conteúdo. Através da estrutura do jogo é possível ainda realizar uma avaliação dos alunos buscando verificar o entendimento do conteúdo e, por fim, este jogo poderá também servir de suporte para outras mídias. Enfim, este jogo tem por objetivo apresentar uma estrutura mutável, maleável e adaptável.

##### 4.1 O jogo e o *peer pressure*

O objetivo desta dissertação se dá na construção de um jogo onde serão aplicados alguns dos conceitos supra defendidos. Apesar de existirem inúmeros materiais com foco no ensino de inglês como segunda língua, como mostrado nos capítulos anteriores, estes não necessariamente abordam todas as realidades. Neste sentido, o artigo que descreve uma experiência de oficinas de ensino no Ceará: *O professor de línguas e a produção de material didático para o ensino de pronúncia: uma experiência com alunos do Curso de letras da universidade estadual do Ceará*<sup>107</sup> demonstra a justificativa para tal projeto:

Obviamente, o mercado editorial lança inúmeros títulos classificados como jogos ou atividades lúdicas voltadas ao ensino-aprendizagem de pronúncia. No entanto, estes materiais se aplicam aos problemas e

---

<sup>107</sup> CARVALHO, A de A. ; BEZERRA, A. K. P. ; AZEVEDO, M.L. ; COSTA, L. O. B. ; DANTA, E.A. ; LIMA, C. R. ; MARTINS, C.da S. ; SALES, F.T.A. . *O professor de línguas e a produção de material didático para o ensino de pronúncia: uma experiência com alunos do Curso de letras da universidade estadual do Ceará* In: Congresso Latino-Americano sobre Formação de Professores de Línguas Estrangeiras, 2007, Florianópolis. Congresso Latino-Americano sobre Formação de Professores de Línguas Estrangeiras, 2007. p. 246-255.

às dúvidas de pronúncia do aluno brasileiro? Será que alunos naturais da Região Sul e da Região Nordeste do país têm as *mesmas* dificuldades? Cremos que não. Materiais didáticos de ensino de línguas são geralmente produzidos por falantes nativos para falantes de “toda e qualquer outra língua” [...] e por isso acabam desconsiderando aspectos peculiares da produção oral de outros povos, assim como aspectos sociolingüísticos. Não se trata de questionar a qualidade destes materiais, todavia, eles não abarcam (e nem poderiam fazê-lo) as várias dificuldades de pronúncia de aprendizes de diferentes nacionalidades.

É notável que a citação acima se refere a dificuldades de pronúncia, mas poderia ser interpretado com dificuldades de ensino e aprendizagem em geral, pois, da mesma forma, as atividades que visem outras habilidades (escrita e audição) estão também focadas a todos os estudantes de inglês do mundo, podendo estar na China ou aqui no Brasil. Isso faz com que o professor, muitas vezes, tenha que adaptar os jogos existentes para a sua realidade, não sendo sempre eficaz ou muito trabalhoso para não obter um bom resultado ao final.

Este jogo foi pensado para ser utilizado em uma sala de aula de inglês como segunda língua para o público adolescente. Trabalhar com este público exige, como em qualquer outro, alguns cuidados especiais a respeito de suas dificuldades. Como mostrado no capítulo 1, o público adolescente sobre influências externas (Distância entre as línguas, Proficiência na língua nativa, Conhecimento sobre a segunda língua, Dialeto e Formal, Status da língua, Atitudes frente à língua) em seu aprendizado, podendo prejudicá-lo. A atitude que o aluno apresenta frente à língua ou que é apresentada a ele por sua família, amigos, professores, pode ser um fator determinante de seu aprendizado. No curso desta pesquisa vimos uma destas atitudes, a pressão que o grupo exerce sob o aluno.

O jogo por si só já é capaz de trazer ao ambiente uma sensação de descontração, e como já mencionado nos capítulos anteriores, funcionando como um instrumento de motivação e é capaz de manter o interesse do aluno em sala de aula com a atenção voltada para o que está sendo transmitido e, além disso, criar um contexto significativo ao caracterizar uma situação real onde os alunos podem praticar a nova língua adquirida, retirando um pouco da pressão imposta pelo ambiente escolar, de forma que

o aluno pratique a língua de forma mais natural ao relacionar a estrutura praticada a uma situação real.

O aluno adolescente se encontra em uma fase de dificuldades tanto em relação a sua aparência quando a sua personalidade, podendo estas influenciar seu desempenho acadêmico. Isso se dá por sua insegurança, dúvidas sobre si mesmo, vergonha e baixa auto-estima, de acordo com o que vimos nos capítulos anteriores. Estes sentimentos fazem com que o adolescente se seja mais suscetível a pressões externas, comparado a outras idades.

Como vimos no capítulo 2, o medo e a vergonha fazem com que o aluno adolescente, em uma aula de inglês, se cale por medo de cometer erros ou mesmo medo de falar frente a seus colegas temendo ser ridicularizado. Para que este medo diminuía, vimos nos capítulos acima algumas sugestões e foi a partir deste conteúdo que foi desenvolvido o jogo.

O primeiro ponto seria o conceito de Catherine Sheehy Skeffington<sup>108</sup> de falta de base para o aprendizado. Esta falta de base pode ser lingüística ou na própria sala de aula. A falta de base em sala ocorre quando o aluno não se sente em um ambiente confortável, então ele não se expressa. Para isso, sugere Virginia P. Collier<sup>109</sup> ao professor, a criação de uma atmosfera agradável e jogos em grupos auxiliam o aluno a perder a vergonha. Assim, este jogo tem como objetivo criar um ambiente onde o aluno não se sinta sob pressão. O nome do jogo é *House Game*. O nome *house*, em português *casa*, foi dado não só porque o jogo contém o vocabulário relacionado à moradia e ao mobiliário, mas por dar a idéia de da casa, da sala, o jogo deles (aluno-professor), e também por remeter a idéia de lar, conforto e não ao conceito de escola onde muitos se sentem pressionados para tirar nota, estudar, passar no vestibular.

---

<sup>108</sup> **SKEFFINGTON**, Catherine Sheehy. "Getting teenagers talking." British Council, Barcelona. Disponível em: <http://www.teachingenglish.org.uk/think/articles/getting-teenagers-talking>.

<sup>109</sup> **COLLIER**, V.P. *Acquiring a second language for school*. Washington, DC: National Clearinghouse for Bilingual Education. (1995). Disponível em: <http://www.ncela.gwu.edu/pubs/directions/04.htm>

Outro ponto citado pela autora Skeffington<sup>110</sup>, seria o fato de jogos em grupos fazerem com que a vergonha diminuía. Também o autor Contardo Calligaris<sup>111</sup> explica que para o adolescente, seu grupo é sua família, e nela que este se sente seguro. Assim, este jogo pode ser jogado em grupos, onde o aluno não se sente destacado e o centro das atenções. O seu grupo o fornece segurança. Apesar de, às vezes, ser este próprio grupo que exerce a pressão para o aluno ser aceito, isso só acontece quando o adolescente se destaca do grupo, ou seja, quando está sozinho. Neste jogo, as atividades podem ser realizadas em conjunto. Segundo a autora Skeffington<sup>112</sup> “A voz do aluno está segura na multidão”. Neste jogo, todos os desafios podem ser feitos em grupo e a resposta poderá ser fornecida pelo coro de alunos. Por exemplo, se a carta propõe ao grupo o seguinte desafio “What is the coldest season of the year?” (em português, “Qual é a estação mais fria do ano?”). O grupo, após ter tido tempo para pensar, respondem todos juntos em coro “Winter!” (em português, inverno).

Outro problema citado pela autora seria a falta de base lingüística do aluno. Para que isso não ocorra, uma das características do jogo objeto desta pesquisa, é que este pode ser facilmente adaptado. O mesmo foi pensando em materiais que permitam fácil ajuste. O tabuleiro e as cartas são plastificados e permitem que se escreva com caneta se lousa branca ou mesmo que se colem adesivos, assim, o professor poderá trabalhar com os instrumentos do jogo da forma que ele decidir sozinho ou após um diálogo com a sala e abordando o conteúdo da profundidade ou do grau de dificuldade que for apropriado. Faz parte do jogo, um dado que diz ao aluno como realizar o desafio. Este dado foi criado através de um *site*<sup>113</sup> que possui tal ferramenta. Se o professor não estiver satisfeito com o dado que já vem incluso ao jogo, este poderá criar outro ou outros através desde *site*. As próprias regras do jogo podem ser criadas caso a caso.

---

<sup>110</sup> **SKEFFINGTON**, Catherine Sheehy. “Getting teenagers talking.” British Council, Barcelona. Disponível em: <http://www.teachingenglish.org.uk/think/articles/getting-teenagers-talking>.

<sup>111</sup> **CALLIGARIS**, Contardo. *A Adolescência*. São Paulo: Publifolha, 2000.

<sup>112</sup> **SKEFFINGTON**, Catherine Sheehy. “Getting teenagers talking.” British Council, Barcelona. Disponível em: <http://www.teachingenglish.org.uk/think/articles/getting-teenagers-talking>.

<sup>113</sup> <http://www.toolsforeducators.com>

No capítulo sobre como reverter os efeitos do *peer pressure*, o livro *Peer Pressure Reversal*<sup>114</sup> de Sharon Scott, fornece ferramentas para o adolescente reverter os efeitos da pressão que lhe está sendo imposta. A dinâmica do jogo foi pensada com base na informação fornecida por este livro. Assim, o jogo é composto de três fases: Observe a Cena, Tome uma decisão boa, e Aja.

### a) Observe a Cena

O primeiro passo é à disposição das cartas em cada um dos espaços determinados. Cada carta deve ser disposta de acordo com onde pode ser encontrada em uma casa. Assim, a pia deverá ser colocada no banheiro, a cama no quarto e assim por diante. Há uma variação que pode ser feita em relação a este momento do jogo. Como o material que o tabuleiro é feito permite que se escreva com caneta para lousa branca, o professor pode escrever ou desenhar os seus próprios desafios. Para limpar basta passar álcool. Como mostra a foto abaixo



O aluno observa o tabuleiro enquanto o professor, ou mediador, dispõe as cartas, ao mesmo tempo em que pronuncia de uma maneira clara e pausada, o vocabulário inicial.

<sup>114</sup> SCOTT, Sharon. *Peer Pressure Reversal: An Adult Guide to Developing a Responsible Child*. Amherst, Massachusetts: HRD Press 2ª edição, 1997.

## **b) Tome uma decisão**

O segundo passo é a distribuição das cartas aos jogadores. Se o jogo estiver sendo jogado em grupos, cada grupo receberá apenas as 10 cartas, não importando o número de número de participantes.

A partir desse momento, o jogo já pode começar basta apenas decidir quem começa. Depois de tomada desta decisão, o primeiro aluno deve jogar o botão sob alguma carta. Se esta não cair em cima de uma carta, o aluno poderá escolher qualquer uma do espaço onde o botão caiu. O aluno deve virar a carta e esta revelará o desafio. O aluno então deve decidir se aceita ou não aquele desafio. Se decidir por aceitar, o jogo passa para a terceira etapa. Caso decida em não aceitar, ele terá a sua disposição as seguintes opções de cartas e terá que tomar uma decisão ponderando mentalmente os prós e contras de cada carta. Suas opções são:

- Simplesmente fale não: Negar o desafio. Não tem que responder.
- Saia de cena: O aluno deve mudar de lugar. Pode passar para qualquer outro ambiente do jogo, diferente de onde caiu o botão.
- Ignore o grupo: ninguém mais vai ver, é para professor. O aluno fará o desafio somente para o professor, longe do olhar do grupo.
- Dê uma desculpa: Dar uma desculpa por não saber a resposta ou por não querer responder.
- Mude de assunto: Fale sobre outra coisa.
- Faça uma piada: qualquer piada ou situação engraçada.
- Aja chocado: fazer o papel do professor
- Faça elogios: ao professor ou alguém do grupo
- Sugira uma idéia melhor: pense em outro desafio que acredita ser melhor do que o proposto pelo professor.
- Devolva o desafio: Devolva ao seu professor ou ao outro grupo o desafio.

Escolhida a carta, o aluno deverá jogar o dado. O dado irá ditar a maneira de como o aluno deverá realizar o desafio (desenho, mímica, desenhe com a mão esquerda, simplesmente fale, pense em uma música ou tire uma foto).

### c) Aja

Neste momento o aluno terá que fazer o que manda a carta, não há mais como trocar ou desistir.

Se o aluno resolver por aceitar o desafio, ele deverá dar sua resposta. O professor, ao ouvir sua resposta poderá explicar para a classe o conteúdo da carta. Se o aluno estiver correto, ele fica com a carta, se não, está volta para o tabuleiro. Se ele tiver decidido por utilizar uma das suas cartas ele também receberá a carta do tabuleiro, mesmo que não aceite o desafio.

Este mesmo processo ocorrerá até que as cartas se acabem ou até o professor decidir que esta parte do jogo terminou. Neste momento o aluno ou os grupos deverão ter em suas mãos uma quantia de cartas retiradas do tabuleiro. A partir deste momento, o professor pedirá aos alunos que façam uma redação com algumas ou todas as cartas, utilizando aquele vocabulário ou algo que foi abordado durante o jogo.

Poderão, neste momento, ocorrer diversas variações do jogo, dependendo do que o professor ou a sala preferir. Algumas opções:

- Pedir ao grupo para bolar uma peça de teatro contendo o vocabulário abordado
- Pedir uma lição de casa, algo mais extenso, como um trabalho a partir do conteúdo abordado
- Uma letra música que aborde o conteúdo do jogo
- Fotografias. Peça aos alunos para fazerem um trabalho com fotos a partir do conteúdo abordado através do jogo
- Dar aos alunos autonomia para escolherem o que preferem fazer

A idéia é que o conteúdo será revisado e aplicado em diversas formas. O professor pode escolher por trabalhar com o conteúdo visto no jogo da maneira que acreditar necessária.

Utilizando a classificação de jogos de Roger Callois no livro *Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem*,<sup>115</sup> que os classifica em *Agôn*, *Alea*, *Mimicry* e *Ilix*, este jogo se encaixa sob a categoria *Agôn* por se tratar de um jogo de tabuleiro, apesar de possuir características *mimicry*s por ter a mímica como um dos elementos do dado. A classificação *Agôn*, prevê que o jogo seja uma competição. Contudo, o jogo desenvolvido com base nesta pesquisa não tem como objetivo principal a competição. Na verdade, quando a isso, este pode ser utilizado de duas maneiras e ficará a cargo do professor e alunos escolherem como preferem. Os desafios podem ser oferecidos entre o professor e a sala, ou seja, a competição existe, mas é do aluno ou grupo de alunos contra o professor. No final, não importa quem ganha ou perde, pois o número de cartas conquistadas pelo aluno podem não fazer a menor diferença, dependerá do que por determinado pelo professor como fim do jogo.

O professor pode também decidir por dividir a turma em grupos e um grupo jogaria contra o outro, em uma competição para ver qual grupo acerta mais desafios e conquista o maior número de cartas. Assim, ao término das cartas disponíveis, ganha o jogo quem obtiver mais cartas.

Este jogo tem como objetivo fornecer aos alunos de uma sala de inglês como segunda língua um ambiente agradável, não ameaçador e familiar, visando suavizar a pressão imposta pelo ambiente escolar. É também o objetivo deste jogo fazer com que os alunos aprendam, através deste, técnicas de como lidar com o *peer pressure* não só em sala de aula de inglês como segunda língua, como também em qualquer outro local que esta pressão faça com que o aluno se sinta forçado a tomar uma atitude, ou deixar de tomar, por medo ou vergonha.

No caso específico do inglês, o *peer pressure* faz com que o aluno se cale, com medo de errar, e não queria participar das atividades propostas pelo professor. Isso também ocorre, pois os alunos têm vários níveis diferentes de conhecimento, fazendo com que a preocupação com a opinião do outro aumente.

---

<sup>115</sup> **CAILLOIS**, Roger. *Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem*. Lisboa: Editora Cotovia, 1990.



Através da utilização de um vocabulário simples e a utilização de recursos imagéticos, este jogo se preocupa em dar autonomia ao aluno no sentido que lhe permite se comunicar de acordo com seus limites, sem pressioná-lo a algo que não tem ainda conhecimento ou não compreendeu corretamente.

### **4.3 Composição do jogo**

O jogo contém os seguintes itens:

- Tabuleiro de papel laminado

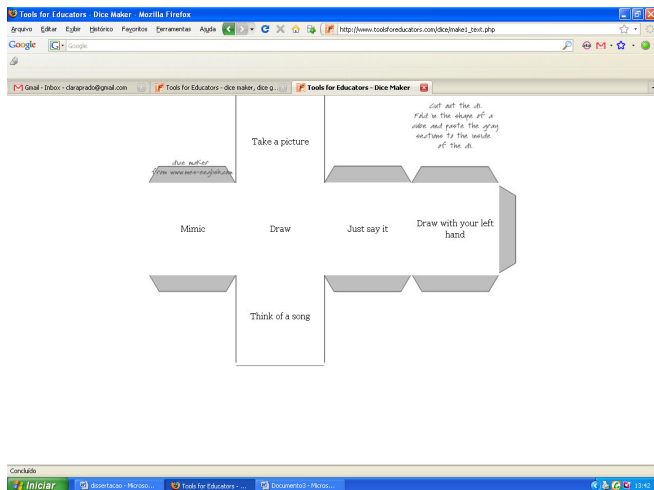
Este tabuleiro foi feito com papel laminado, o que permite se escreva com caneta para lousa branca. Para apagar, basta passar um pano com álcool. O tabuleiro é composto de oito espaços do mesmo tamanho com nomes de partes da casa, sendo esses *Bedroom*, *Bathroom*, *Living room*, *Dining room*, *Yard*, *Office* e *Kitchen*.

- 36 cartas a serem dispostas pelo tabuleiro

Estas cartas são desenhos de móveis outros utensílios encontrados em uma casa e serão dispostas pelo tabuleiro sob o lugar na casa onde pertencem. Não há uma regra do lugar específico onde deverá ir. Foram pensadas para ficarem soltas e poderem alterar sua localização, fazendo assim que o jogo seja sempre um pouco diferente, a cada vez que for jogado.

- Um dado de papel

Este dado foi criado utilizando uma ferramenta de um site para professores. O site <http://www.toolsforeducators.com>, permite que o professor crie o dado com imagens e textos. O professor acreditar que o dado que acompanha o jogo não é apropriado para sua realidade, pode fazer outro ou outros através deste site.



- Um botão

Serve para lançar ao tabuleiro. Se ele cair sob uma carta, esta será o desafio. Se não cair sob uma carta específica, mas dentro de um espaço, o aluno ou grupo poderá escolher a que preferir. Essas regras não são obrigatórias, a classe poderá acordar novas regras. O professor pode escolher qualquer coisa que seja fácil de jogar como uma pedrinha ou uma borracha.

- 10 cartas do aluno (2 kits)

Say  
**NO**

Leave  
this  
scene

Teacher's  
eyes  
**only**

Give  
an  
**excuse**

Change  
the  
subject

Tell  
a  
**joke**

Be  
the  
**teacher**

give  
a  
compliment

Suggest  
a  
**better**  
idea

**Return**  
The  
Challenge

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

A presente dissertação teve por objetivo pesquisar os efeitos do *peer pressure* no grupo de alunos adolescentes em aulas de inglês como segunda língua e, a partir das informações encontradas, desenvolver um jogo que pudesse minimizar os efeitos do mesmo em sala de aula.

O assunto do *peer pressure* foi escolhido após uma análise de diversos fatores que influenciam o aprendizado do aluno adolescente, como os que foram apresentados no capítulo 1 deste trabalho. Meu interesse por tal questão se deu pela minha experiência como professora de inglês, pois me deparei com turmas de alunos adolescentes em que uns tinham mais facilidade de aprender do que os outros. Visando melhorar meus conhecimentos de como alunos aprendem inglês, surge o efeito do *peer pressure* e suas influências no aprendizado.

Sempre gostei de trabalhar com jogos e brincadeiras em sala de aula por acreditar que são uma maneira eficaz de transmitir o conteúdo. Ao unir os dois conceitos, jogos e *peer pressure*, o próximo passo foi pensar em maneiras de uni-los.

A busca pela bibliografia para este trabalho me levou a diversos caminhos e me deparei com os mais variados assuntos, como drogas e adolescentes, gravidez na adolescência e até mesmo livros evangélicos e partes da bíblia. Como não existem publicações suficientes aqui no Brasil, a maior parte dos livros foi importada e a maioria dos artigos foi de outros países, em especial os Estados Unidos, onde percebi que o assunto do *peer pressure* parece ser mais discutido.

Para discutir a questão do ensino de inglês como segunda língua, inicialmente foi necessária uma pesquisa sobre como se ensinar inglês, quais seriam as melhores formas e as mais eficazes. Apesar de ter experiência como professora de inglês, essa não foi minha formação, e senti então necessidade de buscar literatura que discutisse o assunto. Encontrei, entre outros, o livro de Larsen-Freeman, que se chama *Techniques*

*and Principles in Language Teaching*<sup>116</sup> e forneceu a este trabalho uma visão geral de métodos e técnicas de ensino de uma língua estrangeira. Com ele, foi possível perceber que existiram diversos modismos e cada época tentou melhorar a anterior, fazendo com que surgissem métodos e técnicas bem diferentes. Vimos também que a melhor maneira de aplicar essas técnicas em sala de aula não ocorre ao negar a anterior, e sim ao utilizá-las em conjunto, visando sempre perceber a melhor maneira de apresentar o conteúdo específico.

Após essa análise das técnicas e métodos de ensino do inglês, a segunda parte deste primeiro capítulo apresentou os problemas no ensino/aprendizagem de inglês por meio dos conceitos apresentados por Aída Walqui em seu artigo “Contextual Factor in Second Language Acquisition”<sup>117</sup>. Os fatores apresentados por esse artigo não relacionam problemas do desenvolvimento cerebral ou algum problema médico que possa influenciar no aprendizado. A autora trata de aspectos sociais que, se tiverem seus efeitos minimizados, podem trazer grandes vantagens ao aluno. Depois de feito esse estudo, fui capaz de observar essas influências em sala de aula e confirmar que realmente há um impacto como, por exemplo, quando a autora cita a questão da necessidade de cada um frente à língua sendo aprendida. Fui capaz de observar a diferença das atitudes dos alunos, variando quando tinham um objetivo de aprendizagem diferente.

A questão do *peer pressure* foi abordada em um capítulo diferente por se tratar do foco desta pesquisa. Notei que o público adolescente tende a sofrer com mais intensidade os efeitos da pressão social do grupo por estar em um momento inseguro e duvidoso da vida, em que a opinião do grupo é tida como de grande importância e pode levar o aluno desde se calar por completo em sala de aula a realizar atos de desobediência e rebeldia. Muitos autores foram apresentados nesse capítulo, em especial

---

<sup>116</sup> **LARSEN-FREEMAN**, Diane. *Techniques and Principles in Language Teaching*. New York, USA: Oxford University press, 2000.

<sup>117</sup> **WAQUI**, Aída. *Contextual Factor in Second Language Acquisition*. Artigo Eric Clearinghouse on Languages and Linguistics, 2000. Disponível em: [www.cal.org/ericell](http://www.cal.org/ericell)

Contardo Calligaris<sup>118</sup> com o seu livro *A adolescência*, que forneceu uma primorosa visão sobre o adolescente e a necessidade dele de pertencer a um grupo.

A autora Catherine Skeffington<sup>119</sup> também teve grande importância nessa pesquisa por demonstrar os efeitos do *peer pressure* no ensino do inglês como segunda língua, e foram os seus conceitos, em conjunto com de alguns outros autores, que se tornaram inspiração para a criação do jogo.

Igualmente importante para a criação do jogo foram as habilidades que o adolescente teve de desenvolver para melhor lidar com a pressão do grupo. Esses conceitos são fornecidos por Sharon Scott no livro sobre como reverter os efeitos do *peer pressure* chamado *Peer Pressure Reversal*<sup>120</sup>, fornecendo sugestões práticas de como lidar com a pressão. Também se sugeriu o jogo como uma maneira de tornar a pressão do ambiente mais amena.

O capítulo posterior apresenta o jogo no contexto da educação e as possíveis aplicações e também quando é mal utilizado. Um jogo por si só já é capaz de acrescentar ao ambiente uma sensação de descontração e, como já mencionado nos capítulos anteriores, funciona como um instrumento de motivação capaz de manter o interesse do aluno em sala de aula, com a atenção voltada para o que está sendo transmitido.

A seguir, ainda no capítulo sobre jogos, fez-se necessário uma pesquisa em conceitos sobre a definição de jogos, o que foi feito a partir de dois teóricos importantes: Johan Huizinga<sup>121</sup> e Roger Callois<sup>122</sup>, que definem o jogo como sendo uma atividade cultural exercida por homens que, por sua própria vontade, decidem por um

---

<sup>118</sup> **CALLIGARIS**, Contardo. *A Adolescência*. São Paulo: Publifolha, 2000.

<sup>119</sup> **SKEFFINGTON**, Catherine Sheehy. "Getting teenagers talking." British Council, Barcelona. Disponível em: <http://www.teachingenglish.org.uk/think/articles/getting-teenagers-talking>.

<sup>120</sup> **SCOTT**, Sharon. *Peer Pressure Reversal: An Adult Guide to Developing a Responsible Child*. Amherst, Massachusetts: HRD Press 2ª edição, 1997.

<sup>121</sup> **HUIZINGA**, Johan. *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Editora Perspectiva, 1996.

<sup>122</sup> **CAILLOIS**, Roger. *Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem*. Lisboa: Editora Cotovia, 1990.

período determinado, obedecer a regras pré-estabelecidas, para se desprender da vida cotidiana. A parte seguinte saiu da classificação de jogos amplamente conhecidos hoje apresentada por Callois<sup>123</sup>.

Para que pudesse desenvolver um material didático, precisei de uma análise do que há disponível no mercado e na Internet, buscando entender os pontos fortes e fracos de cada um. Após essa análise, apropriei-me dos conceitos sobre a utilização do vídeo na escola de José Manuel Moran<sup>124</sup>, que ajudaram a perceber como o jogo poderia ser usado em sala de aula.

O último capítulo apresenta a proposta prevista por este projeto, que é o jogo. Esse jogo tem como objetivo minimizar os efeitos do *peer pressure* no público adolescente no ensino de inglês como segunda língua. Suas características foram pensadas para fornecer o máximo de liberdade para o professor adaptá-lo a própria realidade. Visa também fornecer aos alunos artifícios para saber lidar com uma situação imposta, através das habilidades previstas por Sharon Scott em *Peer Pressure Reversal*<sup>125</sup>.

O que espero deste trabalho é que tanto a fundamentação teórica quanto o jogo em si sejam capazes de apresentar o *peer pressure* como uma real influência no aprendizado do aluno e o que mais pode ser pensado e discutido sobre o assunto aqui no Brasil, não apenas sobre esse problema de aprendizagem, mas também os muitos existentes. O professor não pode fazer um aluno aprender, mas pode tentar melhorar as condições de aprendizado.

---

<sup>123</sup> **CAILLOIS**, Roger. *Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem*. Lisboa: Editora Cotovia, 1990.

<sup>124</sup> **MORAN**, José Manuel. "O Vídeo na Sala de Aula." Artigo publicado na revista *Comunicação & Educação*. São Paulo, ECA-Ed. Moderna, [2]: 27 a 35, jan./abr. de 1995.

<sup>125</sup> **SCOTT**, Sharon. *Peer Pressure Reversal: An Adult Guide to Developing a Responsible Child*. Amherst, Massachusetts: HRD Press 2ª edição, 1997.

## BIBLIOGRAFIA

- ALBUQUERQUE**, Afonso de. “Narrativa e autonomia em jogos de computador: O caso de Under a Killing Moon.” INTERCOM. 2003.
- ALBUQUERQUE**, Irene de. *Metodologia da Matemática*. Rio de Janeiro: Conquista, 1954.
- ANDRADE**, Ana Isabel O. e SÁ, Maria Helena A. B. A. *Didáctica da língua estrangeira*. Porto: Asa, 1992.
- ANGOTTI**, Mary Lourdes; Lima Roberto Tiradentes. “Métodos de ensino de idioma estrangeiro: um paralelo entre a escola pública e a escola particular de idiomas – inglês.” Uberaba, MG 2007. Disponível em: [www.saudetodavida.com/arquivos/artigo](http://www.saudetodavida.com/arquivos/artigo)
- ANTUNES**, Celso. *Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências*. Rio de Janeiro: Vozes, 1998.
- BARCELOS**, Ana Maria Ferreira. “Crenças sobre aprendizagem de línguas, Lingüística Aplicada e ensino de línguas.” Universidade Federal de Viçosa: Linguagem & Ensino, Vol. 7, No. 1, 2004
- \_\_\_\_\_. “Narrativas, crenças e experiências de aprender inglês.” Universidade Federal de Viçosa: Linguagem & Ensino, v.9, n.2, jul./dez. 2006.
- BETTERIDGE**, D., BUCKBY M. e WRIGHT A. *Games for Language Learning*. England: Cambridge, Cambridge University Press terceira edição, 2006
- BOAS**, Carlos Henrique S.V.; VIEIRA, Dark dos Santos; COSTA, Ivana Mara Ferreira. “Métodos e Abordagens: um breve histórico do ensino de Língua Estrangeira.” Salvador, Bahia: Escola de Administração do Exército, 2006. disponível em: [www.ensino.eb.br](http://www.ensino.eb.br)
- BORGES**, Ana Luiza Vilela. “Pressão social do grupo de pares na iniciação sexual de adolescentes.” Rev. esc. enferm. USP, São Paulo, v. 41, n. spe, Dec. 2007 . disponível em [http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0080-62342007000500007&lng=en&nrm=iso](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0080-62342007000500007&lng=en&nrm=iso). access on 11 May 2008. doi: 10.1590/S0080-62342007000500007.
- BRASIL**. MEC. *Parâmetros Curriculares nacionais: língua estrangeira / ensino fundamental*. Brasília: MEC/SEF, 1998.
- BROWN**, H. D. *Principles of Language Learning and Teaching* 4. ed. New York: Longman, 2000.
- CALLIGARIS**, Contardo. *A Adolescência*. São Paulo: Publifolha, 2000.



**CAILLOIS**, Roger. *Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem*. Lisboa: Editora Cotovia, 1990.

**CARVALHO**, Ana Maria Almeida; **PEDROSA**, Maria Isabel. “Cultura no grupo de brinquedo.” *Estudos psicológicos*, Natal, v. 7, n. 1, Jan. 2002 . Disponível em: <[http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1413-294X2002000100019&lng=en&nrm=iso](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1413-294X2002000100019&lng=en&nrm=iso)>. Acesso em: 22 Nov. 2008. doi: 10.1590/S1413-294X2002000100019.

**CARVALHO**, A de A. ; **BEZERRA**, A. K. P. ; **AZEVEDO**, M.L. ; **COSTA**, L. O. B. ; **DANTA**, E.A. ; **LIMA**, C. R. ; **MARTINS**, C.da S. ; **SALES**, F.T.A. . “O professor de línguas e a produção de material didático para o ensino de pronúncia: uma experiência com alunos do Curso de letras da universidade estadual do Ceará” In: Congresso Latino-Americano sobre Formação de Professores de Línguas Estrangeiras, 2007, Florianópolis. Congresso Latino-Americano sobre Formação de Professores de Línguas Estrangeiras, 2007. p. 246-255.

**CHAGURI**, J. P. “A Importância da Língua Inglesa nas Séries Iniciais do Ensino Fundamental.” In: *O DESAFIO DAS LETRAS*, 2., 2004, Rolândia. Anais... Rolândia: FACCAR, 2005. 08 f. ISSN: 1808-2548

**CHERNISS**, Hilary; Sara Jane Sluke. *The Complete idiot's guide to Peer Pressure for teens*. Indianapolis, Indiana: Alpha Books , 2002.

**COLLIER**, V.P. “Acquiring a second language for school.” Washington, DC: National Clearinghouse for Bilingual Education. (1995). Disponível em: <http://www.ncela.gwu.edu/pubs/directions/04.htm>

**CORSARO**, W.A.; Miller, P.J. (Ed.). *Interpretive approaches to children's socialization*. New Directions for Child Development, San Francisco, 1992.

\_\_\_\_\_ *Friendship and peer culture in the early years*. Norwood, N.J.: Ablex, 1985.

**DAVID**, Nívea. “Peer Pressure and Teens.” Disponível no site <http://www.adoptionarticlesdirectory.com/Article/Peer-Pressure-and-Teens/2866>  
Acesso em 10/03/2009

**DUARTE**, M. “A reforma do ensino de língua inglesa no Brasil no contexto da reestruturação produtiva.” *Inter-ação*, Goiânia, 2007.

**DUARTE**, Samuel. “A pressão social nos grupos.” 2007. Disponível em: [http://www.samuelduarte.pro.br/index.php?option=com\\_content&task=view&id=31&Itemid=5](http://www.samuelduarte.pro.br/index.php?option=com_content&task=view&id=31&Itemid=5).

**FINE**, Alan. *With the Boys: Little League Baseball and Preadolescent Culture*. Chicago, USA: University Of Chicago Press, 1987.

**FLUSSER**, Vilém. “Jogos.” Cisc centro interdisciplinar de semiótica da cultura e da mídia - CISC. Suplemento Literário OESP, 1967. Disponível em: [geccom.incubadora.fapesp.br/portal/referencias/textos/flusser/jogos.pdf](http://geccom.incubadora.fapesp.br/portal/referencias/textos/flusser/jogos.pdf)

**FREIRE**, João Batista. *O jogo dentro e fora da escola*. São Paulo: Editora Autores Associados, 2005.

**GOREA**, Lucia PHD. *ESL Games and Classroom Activities: An Interactive Activity Book for All Ages*. Llumina Press: 2005.

**GUZMAN**, Maria R. T. “Friendships, Peer Influence, and Peer Pressure During the Teen Years.” University of Nebraska–Lincoln Extension: Digital Commons, 2006. Disponível em: <http://digitalcommons.unl.edu/famconfacpub/63/>

**HEWITT**, I. E. *Edutainment: How to Teach Language With Fun & Games*. Delta Systems Co Inc, 1998.

**HUIZINGA**, Johan. *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Editora Perspectiva, 1996.

**IANNI**, O. *A sociedade global*. 10. ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2002.

**JONES**, Bill. *Peer pressure: standing up for what you believe*. San Bernardino, California: Here’s life publishers, 1988.

**JOHNSON**, Kirk A., Ph.D. “The Peer Effect on Academic Achievement Among Public Elementary School Students.” A Report of the Heritage Center for Data Analysis. Washington, DC, EUA. May 26, 2000. disponível em: <http://www.heritage.org/Research/Education/CDA00-06.cfm>. acesso em: 10/02/2009.

**KISHIMOTO**, Tizuko Morchida. “Brinquedos e materiais pedagógicos nas escolas infantis.” *Educ. Pesqui.* [online]. 2001, vol.27, n.2 [cited 2009-05-30], pp. 229-245 . Available from: <[http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1517-97022001000200003&lng=en&nrm=iso](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1517-97022001000200003&lng=en&nrm=iso)>. ISSN 1517-9702. doi: 10.1590/S1517-97022001000200003.

**LAFACE**, Antonieta; **TASHIRO**, Elisa Atsuko; **CRUZ**, M.L.O. Brado; **SILVA**, Maria R.G.L. (Organizadores). *Estudos Linguísticos e Ensino de Línguas*. ROSA, Angélica de Fátima; **MAR**, Gisele Domingos. “O ensino/aprendizagem em língua estrangeira por meio de jogos” p.206 a 226. Faculdade de Ciências e Letras – UNESP/Assis, 2005.

- LARSEN-FREEMAN**, Diane. *Techniques and Principles in Language Teaching*. New York, USA: Oxford University press, 2000.
- LEÃO**, A. Carneiro. *O ensino das línguas vivas*. São Paulo: Companhia Editora Nacional, 1935.
- LEFFA**, Vilson J. “Quando menos é mais: A autonomia na aprendizagem de línguas.” Trabalho apresentado no II Forum Internacional de Ensino de Línguas Estrangeiras (II FILE). Pelotas: UCPel, agosto de 2002.
- MORAN**, José Manuel. “O Vídeo na Sala de Aula.” Artigo publicado na revista Comunicação & Educação. São Paulo, ECA-Ed. Moderna, [2]: 27 a 35, jan./abr. de 1995.
- NEVES**, M. S. “Os mitos de abordagens tradicionais e estruturais ainda interferem na prática em sala de aula.” In: PAIVA, V. L. M. *O. Ensino de língua inglesa, Reflexões e experiências*. Belo Horizonte: Pontes/UFMG, 1996.
- NUNAN**, D. *Research Methods in Language Learning*. Cambridge: Cambridge University Press, 1992.
- NUNES**, Ana R. S. Carolino de Abreu. “O Lúdico na Aquisição da Segunda Língua.” Disponível: <[http://www.linguaestrangeira.pro.br/artigos\\_papers/ludico\\_linguas.htm](http://www.linguaestrangeira.pro.br/artigos_papers/ludico_linguas.htm)>. Acesso em 20 de novembro. 2008.
- ORLANDI**, Eni Puccinelli. *Análise de Discurso: princípios e procedimentos*. Campinas: Fontes, 2002.
- REBELLO**, S.; MONTEIRO, S.; VARGAS, E. “A visão de escolares sobre drogas no uso de um jogo educativo.” *Interface - Comunic, Saúde, Educ*, v.5, n.8, p.75-88, 2001.
- ROESER**, R.W., & Eccles, J.S. (2000). *Schooling and mental health*. Em A.J. Sameroff, M. Lewis, & S.M. Miller (Orgs.), *Handbook of developmental psychopathology* (pp. 135-156). New York: Kluwer Academic/Plenum Publishers.
- PESSOA**, Jason Brito. *Os deuses do acaso: o jogo divinatório como expressão e confluência de textos da cultura*. Santa Cruz do Sul. EDUNISC, 2001
- PFUTZENREUTER**, Edson do Prado. “Inserção dos videogames na aprendizagem mediada.” III Seminário Jogos eletrônicos, Educação e Comunicação. Universidade Estadual Da Paraíba – UEPB. Campina Grande, PB, 2007
- PHILLIPS**, B. D. *Role-playing game in the English as a foreign language classroom*. In: Proceedings. Taipei: Crane Publishing, 1994.
- PIAGET**, J. e INHELDER, B. *Da Lógica da Criança a Lógica do Adolescente*. São Paulo: Ed. Pioneira, 1976.

- PORTELA**, Keyla Christina Almeida. “Abordagem comunicativa na aquisição de língua estrangeira.” *Revista Expectativa*. Unioeste, Paraná. Volume 5, numero 5, 2006. Disponível em: <http://200.201.8.27/index.php/expectativa/article/view/84/294>. Acesso em: março de 2009
- ROGERS**, Carl. *Liberdade para Aprender*, 2ª. Edição, Belo Horizonte, Inter Livros de Minas Gerais, 1973.
- SAKAMOTO**, A. “Present State of Videogames and Learning Games -Use and Effects”, *Journal of Applied Social Psychology*, 24, pp. 21-42. 2007.
- SANTOS**, Santa Marli Pires. *A ludicidade como ciência*. Petrópolis: Vozes, 2001.
- SCHÜTZ**, Ricardo. “A Evolução do Aprendizado de Línguas ao longo de um Século.” English Made in Brazil <<http://www.sk.com.br/sk-apren.html>>. Online. 22 de fevereiro de 2007.
- \_\_\_\_\_. “*Communicative Approach - Abordagem Comunicativa.*” English Made in Brazil <<http://www.sk.com.br/sk-comm.html>>. Online. 2 July 2007.
- SCOTT**, Sharon. *Peer Pressure Reversal: An Adult Guide to Developing a Responsible Child*. Amherst, Massachusetts: HRD Press 2ª edição, 1997.
- SILVA**, Gastão Pereira da. *Vícios da imaginação meios de corrigi-los*. Livraria José Olympio, 1942.
- SKEFFINGTON**, Catherine Sheehy. “Getting teenagers talking.” British Council, Barcelona. Disponível em: <http://www.teachingenglish.org.uk/think/articles/getting-teenagers-talking>.
- SKINNER**, B. F. *Comportamento Verbal*. São Paulo: Cultrix, 1957.
- SKINNER**, B. F. *Contingências do Reforço*. Em *Os Pensadores*. São Paulo: Abril Cultural, 1980.
- TEIXEIRA**, Carlos E. J. *A ludicidade na escola*. São Paulo: Loyola, 1995.
- THOMPSON**, Julia G.. *The first-year teacher's survival guide: ready-to-use strategies, tools & activities for meeting the challenges of each school day*. John Wiley and Sons, 2007
- TOUS MATA**, Meritxell. *De la Gran Nicoya precolombina a la provincia de Nicaragua, s. XV y XVI*. Universitat de Barcelona: Tese de Doutorado, 2002. Disponível em: [www.ub.es](http://www.ub.es)
- TRIPP**, Paul David. *Peer Pressure: Recognizing the Warning Signs and Giving New Direction*. Greensboro, North Carolina: New Growth Press, 2008
- VYGOTSKY**, L. *A formação social da mente*. SP, Martins Fontes, 1987.

\_\_\_\_\_. *Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem*. SP, Icone, 1988.

**WAQUI**, Aída. “Contextual Factor in Second Language Acquisition.” Artigo Eric Clearinghouse on Languages and Linguistics, 2000. Disponível em: [www.cal.org/ericll](http://www.cal.org/ericll)

**WARDRIIP-FRUIN**, Noah e Pat, Harrigan. *First Person: New media as story, performance, and game*. London, England: Cambridge, Massachusetts, MIT Press, 2006.

\_\_\_\_\_. *Second Person: Role Playing And Story in Games And Playable Media*. London, England: Cambridge, Massachusetts, MIT Press, 2007.

**WILLIAMS**, M., **BURDEN**, R. L. “Psicologia para professores de idiomas: enfoque del constructivismo.” Cambridge, 1999.

**YOZO**, R.Y.K. *100 jogos para grupos: uma abordagem psicodramática para empresas, escolas e clínicas*. 6ed. São Paulo: Ágora, 1996.