

A UTILIZAÇÃO DE JOGOS PEDAGÓGICOS COMO FERRAMENTA FACILITADORA NA APRENDIZAGEM DE ASPECTOS GRAMATICAIS DE LÍNGUA ESTRANGEIRA: UMA ESTRATÉGIA LUDOPEDAGÓGICA

Claudocy Campos Nunes¹

RESUMO: O presente estudo faz uma reflexão teórica sobre o processo de ensino de língua estrangeira por meio de recursos lúdico-pedagógicos. Objetiva evidenciar a relevância dos jogos pedagógicos para o desenvolvimento cognitivo do aluno no processo de ensino-aprendizagem de um novo idioma. Destaca a necessidade de planejar um trabalho para que os alunos desenvolvam suas habilidades de comunicação oral e escrita por meio de estratégias inovadoras que possam subsidiar a atuação docente e promover um aprendizado significativo para o discente. Considera que os jogos pedagógicos são excelentes estratégias de ensino capazes de incentivar o aluno a aprender com prazer uma língua estrangeira e a permanecer motivado para tal finalidade.

Palavras-chave: Ensino-aprendizagem; Língua estrangeira; Jogos pedagógicos.

THE USE OF PEDAGOGIC GAMES AS A FACILITATION TOOL IN THE LEARNING OF GRAMMATICAL ASPECTS IN FOREIGN LANGUAGE: A LUDO-PEDAGOGIC STRATEGY

ABSTRACT: This study presents a theoretical reflection about the foreign language teaching process through the ludo-pedagogical resources and aims at showing the importance of pedagogic games to the student's cognitive development in the teaching-learning process of a new language. To do so, it emphasizes the need to plan tasks so that the students develop their oral and written communication skills through innovative strategies that can support the teacher acting and promote meaningful learning to the student. It considers that the pedagogic games are excellent teaching strategies able to engage the student to learn a foreign language with satisfaction and to continue motivated to this purpose.

Keywords: Teaching-learning; Foreign language; Pedagogic games.

1 Introdução

Este artigo é parte de um trabalho de dissertação de mestrado em fase de desenvolvimento, onde se foca a questão do lúdico no processo de ensino-aprendizagem de língua estrangeira (doravante LE) do ensino fundamental. Para a realização deste trabalho, fez-se uma pesquisa bibliográfica e análise qualitativa sobre a questão

¹ Mestrando pela Universidade de Taubaté – UNITAU.

levantada, abordando-se o lúdico embasado em perspectivas socioconstrutivista e sociointeracionista sobre o jogo.

O objetivo maior deste estudo é buscar ferramentas inovadoras que subsidiem o trabalho do professor em sala de aula e que promovam uma aprendizagem significativa para o educando. Especificamente, visa-se a evidenciar a relevância dos jogos pedagógicos para o desenvolvimento cognitivo do aluno no processo de ensino-aprendizagem de um novo idioma.

É interessante reforçar que, neste trabalho, os termos “lúdico” e “jogo” sempre serão mencionados com valor educacional que culminam em aprendizado. Ademais, salienta-se que, a despeito de alguns pesquisadores relacionarem a prática do lúdico somente na aprendizagem infantil, os adolescentes e os adultos também usufruem do aprendizado por meio das atividades lúdicas, posto que “isso significa que não são atributos apenas do ser humano na infância, mas do comportamento humano no decorrer de sua existência” (NEGRINE, 2011, p. 19).

Ao ensinar uma LE, deve-se planejar um trabalho voltado para o desenvolvimento dos alunos em suas habilidades de comunicação oral e escrita. Em razão disso, sempre se busca por estratégias inovadoras que possibilitem tais habilidades. Nesse contexto, “é interessante a construção progressiva, na prática educacional, de estratégias metodológicas que respondam aos objetivos formulados” (FRIEDMANN, 1996, p. 56).

O interesse por este estudo nasceu da observação da falta de motivação de alunos para aprenderem uma LE. Esse problema afeta a autoestima do aprendente, deixando-o fragilizado diante dos conteúdos propostos e dos objetivos traçados. A desmotivação pode estar relacionada a vários fatores que influenciam direta ou indiretamente no processo de aprendizagem e dificultam a concentração e interesse do aluno em aprender um idioma estrangeiro.

A partir dessa observação, tornou-se necessário elaborar uma pesquisa qualitativa aventada na seguinte pergunta hipotética: Como alcançar, nas aulas de LE, uma aprendizagem significativa de maneira que sejam desenvolvidas as habilidades de ler, escrever, ouvir e falar, de forma dinâmica e prazerosa? Tendo-se esta indagação como norte inicial, foi-se em busca de saberes que pudessem oferecer respostas ou suposições para este estudo, e que direcionem a utilização dos jogos pedagógicos no processo de ensino e aprendizagem de um idioma estrangeiro.

Entende-se que é por meio do processo de aprendizagem significativa que o aluno desenvolve sua capacidade intrapessoal. Nesse contexto, os enfoques construtivista e interacionista dialogam, aqui, no que diz respeito ao desafio de o jogo, nas situações sociais específicas de sala de aula, possibilitar a construção de conhecimento por meio da interação entre o aluno e o aprender brincando.

Decerto, o brincar faz parte do desenvolvimento humano, propicia certo prazer e promove interações entre aqueles que o praticam. Consequentemente, “a utilização do jogo potencializa a exploração e a construção do conhecimento” (KISHIMOTO, 2011, p. 42). Os jogos lúdicos facilitam a aprendizagem de uma LE e auxiliam o entusiasmo do aluno sobre o conteúdo abordado em sala de aula.

Ressalta-se que o uso dos jogos pedagógicos nas aulas de LE não significa desconsiderar outros recursos, tampouco que o aluno vai tornar-se fluente na língua em estudo. Contudo, os jogos constituem-se em instrumentos que instigam uma força que leva ao início da ação pelo aluno de aprender uma LE.

Por fim, conforme já mencionado, este trabalho pretende apresentar algumas reflexões teóricas sobre o caráter lúdico-pedagógico dos jogos. E está organizado em três seções, a saber: Introdução, em que são descritos o tema, o procedimento metodológico, os objetivos, o problema que motivou a pesquisa e a pergunta de pesquisa. Em seguida, os Pressupostos Teóricos, em que se discorre analiticamente sobre as contribuições da literatura relativas à ludicidade e à motivação no estudo de LE. Posteriormente, as Conclusões parciais, em que se sugere como o professor deve usar os jogos em sala de aula.

2 O jogo pedagógico: um instrumento eficaz na aprendizagem de uma LE

É relevante refletir sobre a utilização dos jogos pedagógicos como instrumentos de aprendizagem através da ludicidade. O sentido etimológico da palavra lúdico vem do latim *ludus* e significa jogar, brincar. “Neste brincar estão incluídos os jogos, brinquedos e divertimentos e é relativa também à conduta daquele que joga que brinca e que se diverte” (SANTOS, 2011, p. 9). Assim, os jogos pedagógicos, dependendo da forma e da intenção como o professor os aplica em sala de aula, são autênticos estímulos externos para suscitar no aluno o desejo de aprender uma LE.

Mas, o que é jogo? Na tentativa de encontrarem-se respostas a essa indagação, deparam-se infundáveis feedbacks. É uma tarefa quase impossível de esquadrihar, tendo em vista suas acepções multifacetadas. Referindo-se à sua prática em sala de aula, alguns são favoráveis, outros, contrários. Por princípio, o que mais se aproxima a esse questionamento é entender que o jogo é uma ação instigadora associada à ludicidade, por meio da qual se visa ao alcance de objetivos traçados e que possibilita a construção do conhecimento. Como nos postula Antunes (2013, p. 37), “o jogo é o melhor caminho de iniciação ao prazer estético, à descoberta da individualidade e à meditação individual”.

Quando o objetivo é a aprendizagem, nas situações sociais específicas de sala de aula, o jogo se revela como um instrumento pedagógico, possibilitando a construção do conhecimento por meio da interação entre o aluno e o aprender brincando. Destarte, “o jogar é o brincar em um contexto de regras e com um objetivo predefinido” (MACEDO, et al., 2005, p. 14). Por consequência, nesse jogar, “as relações interpessoais passam cada vez mais a ganhar relevância, principalmente aquelas decorrentes da atividade lúdica” (NEGRINE, 2011, p. 21).

Do ponto de vista pedagógico, o aspecto lúdico auxilia o aluno a relacionar ideias, desenvolver as habilidades de comunicação oral e escrita, fortalecer as relações sociais, construir seu próprio conhecimento, entre outras competências. Dessa forma, os jogos pedagógicos desempenham um papel de facilitadores do desenvolvimento interpessoal e intrapessoal do educando.

No Brasil, as atividades lúdicas estão ganhando seu espaço em sala de aula, malgrado não tenha completude na aceitabilidade. Está ultrapassado o tempo em que a ludicidade era dissociada do espaço escolar, reservada a outros campos. Assim, concordamos com Negrine (2011, p. 23) quando evidencia que “um número significativo de pensadores pós-modernos fala que o terceiro milênio será o da ludicidade”.

Nesse sentido, as atividades lúdicas devem ser usadas em sala de aula, principalmente nas aulas de LE, para que se moldem como instrumento eficaz de ensino e aprendizagem, promovendo uma insigne interação entre o aluno e o aprendizado do brincar, pois “se para aprender a falar é preciso compreender não só o significado das palavras mas as regras de composição da sentença, o aprendizado do brincar segue o mesmo princípio” (KISHIMOTO, 2014, p. 141).

À medida que o aluno tenha condições adequadas que estimulem a busca de descobertas e a construção do conhecimento, em situações de aprendizagem, seu

aprendizado é apreciável. Nesse ponto de vista, “o ato de jogar (brincar) passa a ser considerado como um fator fundamental no processo de desenvolvimento humano” (NEGRINE, 2011, p. 16). Assim, o primeiro objetivo do trabalho pedagógico com a utilização de jogos é estimular a motivação do aluno na aprendizagem de uma LE, pois a motivação exerce um papel decisivo para a aquisição de conhecimentos, tornando-se um fator afetivo indispensável para determinar o êxito na aprendizagem de um novo idioma.

Os jogos pedagógicos são excelentes estratégias de ensino capazes de incentivar o aluno a aprender com prazer uma língua estrangeira e a permanecer motivado para tal finalidade. Assim, como afirma Chaguri (2009, p. 77), “percebe-se o quão é importante a ludicidade no contexto escolar, visto que ela proporciona uma maior interação entre o estudante e o aprendizado, fazendo com que os conteúdos fiquem mais fáceis aos olhos dos alunos”.

Decerto, o brincar faz parte do desenvolvimento humano, propicia certo prazer e promove interações entre aqueles que o praticam. Consequentemente, “a utilização do jogo potencializa a exploração e a construção do conhecimento, por contar com a motivação interna, típica do lúdico” (KISHIMOTO, 2011, p. 42). Os jogos lúdicos facilitam a aprendizagem de uma LE e auxiliam o entusiasmo do aluno sobre o conteúdo abordado em sala de aula.

Entretanto, é necessário que se reconheça o verdadeiro sentido da ludicidade. O caráter lúdico dos jogos em sala de aula deve ser contemplado com valor pedagógico, isto é, que promova uma aprendizagem ao aprendente, pois nem todo jogo é visto como um material pedagógico. Quando o jogo é visto com fins pedagógicos, “remete-nos para a relevância desse instrumento para situações de ensino-aprendizagem” (KISHIMOTO, 2011, p. 40) e desenvolvimento da capacidade intrapessoal do aluno.

Nessa lógica, destaca-se a necessidade de o professor planejar um trabalho, em situações lúdicas, que subsidie sua prática docente e que promova um aprendizado significativo para o aluno. Por conseguinte, entende-se que é por meio do processo de aprendizagem significativa que o aluno desenvolve sua capacidade intrapessoal. Nas palavras de Kishimoto (2011, p. 42), “o trabalho pedagógico requer a oferta de estímulos externos e a influência de parceiros, bem como a sistematização de conceitos em outras situações que não jogos”.

Na ocasião em que o professor planeja suas tarefas em contextos lúdicos com vistas a oferecer estímulos externos que propiciem um aprendizado, evidencia-se a

dimensão pedagógico-educativa do jogo. Dessa forma, o professor é o organizador da situação de aprendizagem, objetivando renovar suas práticas metodológicas que possibilitem um aprendizado, e melhorar a qualidade do processo de ensino de uma LE. Posto isto, “o jogo [pedagógico] somente tem validade se usado na hora certa e essa hora é determinada pelo seu caráter desafiador, pelo interesse do aluno e pelo objetivo proposto” (ANTUNES, 2013, p. 40).

Em vista disso, não se devem utilizar os jogos apenas por mero entretenimento, mas sim com o fim específico de alcançar um benefício educacional. Para tanto, os jogos devem ser planejados, elaborados e utilizados como um recurso eficiente ao alcance do aprendizado. Daí o caráter de natureza pedagógica que os diferencia de outros meramente lúdicos. Grosso modo, os jogos pedagógicos “são desenvolvidos com a intenção explícita de provocar uma aprendizagem significativa, estimular a construção de um novo conhecimento e, principalmente, despertar o desenvolvimento de uma habilidade operatória” (ANTUNES, 2013, p. 38).

O cuidado no planejamento das atividades lúdicas e na seleção dos materiais a serem usados nas aulas de LE é de extrema relevância para que o professor não crie situações de embaraços durante o processo de ensino e, assim, em vez de estimular a motivação do aluno, usar o jogo como simples ato de brincar por brincar ou jogar por jogar, sem um fim almejado. Sendo assim, o professor deverá “ter consciência de discernir o momento certo de brincar e jogar para aprender e o de brincar por brincar” (SANTOS, 2008, p. 25).

Nessa perspectiva, como bem salienta Antunes (2013):

Existem dois aspectos cruciais no emprego dos jogos como instrumentos de uma aprendizagem significativa. Em primeiro lugar o jogo ocasional, distante de uma cuidadosa e planejada programação, é tão ineficaz quanto um único momento de exercício aeróbico para quem pretende ganhar maior mobilidade física e, em segundo lugar, uma grande quantidade de jogos reunidos em um manual somente tem validade efetiva quando rigorosamente selecionados e subordinados à aprendizagem que se tem em mente como meta. Em síntese, jamais pense em usar os jogos pedagógicos sem um rigoroso e cuidadoso planejamento, marcado por etapas muito nítidas e que efetivamente acompanhem o progresso dos alunos, e jamais avalie sua qualidade de professor pela quantidade de jogos que emprega, e sim pela qualidade dos jogos que se preocupou em pesquisar e selecionar (ANTUNES, 2013, p. 37).

Ressalta-se que o uso dos jogos pedagógicos nas aulas de LE não significa desconsiderar outros recursos, tampouco que o aluno vai tornar-se fluente na língua em

estudo. Contudo, os jogos constituem-se em instrumentos que instigam uma força que leva ao início da ação pelo aluno de aprender uma LE. Nessa perspectiva, é extremamente necessário “prestar especial atenção para não considerar a atividade lúdica como único e exclusivo recurso de ação, já que essa seria uma postura ingênua: o jogo é uma alternativa significativa e importante, mas sua utilização não exclui outros caminhos metodológicos” (FRIEDMANN, 1996, p. 56).

Por meio dos jogos educativos, o aluno terá facilidade na aquisição de vocabulários de uma LE para, gradativamente, associar palavras, organizar sequências sintagmáticas e, assim, construir frases e pequenos textos. As atividades lúdicas auxiliam o aluno a internalizar aspectos gramaticais que servirão de base para, mais tarde, desenvolver sua habilidade comunicativa ativa e passiva em um idioma estrangeiro. Assim, “falar e escrever são tidas como habilidades ativas, ou produtivas enquanto ouvir e ler são tidas como habilidades passivas ou receptivas” (WIDDOWSON, 2005, p. 83). Nesse sentido, o jogo pedagógico é “um elemento ativo que desata a potencialidade expressiva em todas as suas formas” (GRANATO, et al., 1999, p. 37, tradução nossa).

As atividades com os jogos educativos no ensino de LE fazem com que os alunos se sintam à vontade para aprender mais sobre o conteúdo abordado, a cultura e as singularidades da língua em estudo; estimulam suas inteligências; favorecem a observação, a reflexão e o espírito crítico; externam a criatividade; enriquecem o vocabulário; e fortalecem a autoestima. Por consequência, “é nesse contexto que o jogo ganha um espaço como a ferramenta ideal da aprendizagem, na medida em que propõe estímulo ao interesse do aluno” (ANTUNES, 2013, p. 36).

O jogar e o aprender são dois processos distintos que se completam mutuamente e se relacionam com a vida real. Estabelecendo-se a relação entre esses processos às práticas pedagógicas inovadoras de forma planejada, chega-se ao aprendizado.

O ato lúdico representa um primeiro nível de construção do conhecimento, o nível do pensamento intuitivo, ainda nebuloso, mas que já aponta uma direção. O prazer e a motivação iniciam o processo de construção do conhecimento, que deve prosseguir com sua sistematização, sem a qual não se pode adquirir conceitos significativos (KISHIMOTO, 2014, p. 144).

Em um jogo ou uma atividade lúdica, posto o seu caráter desafiador, o aluno aprende fazendo ao mesmo tempo em que se diverte, e isso propicia a autoestima e abre um amplo espaço para o aluno manifestar sua expressão e imaginação. Trazer a ludicidade

para as aulas de LE é “uma possibilidade de pensar a educação numa perspectiva criadora, autônoma, consciente” (FRIEDMANN, 1996, p. 56).

O jogo pedagógico no ensino de um idioma estrangeiro, além de proporcionar um entusiasmo no aluno, “ajuda-o a construir suas novas descobertas, desenvolve e enriquece sua personalidade e simboliza um instrumento pedagógico que leva ao professor a condição de condutor, estimulador e avaliador da aprendizagem” (ANTUNES, 2013, p. 36).

A ludicidade é uma estratégia de ensino que estimula a motivação intrínseca do aluno, mas é extremamente importante que se racionalize o uso do lúdico nas aulas de LE para que se apliquem os jogos pedagógicos de forma adequada e no momento adequado. Em geral “a educação pela via da ludicidade propõe-se a uma nova postura existencial cujo paradigma é um novo sistema de aprender brincando, inspirado numa concepção de educação para além da instrução” (SANTOS, 2008, p. 24).

Para a aplicação dos jogos com sucesso em sala de aula, Almeida (2014, p. 8-9) faz algumas recomendações ao professor:

1. Conhecer a natureza de cada jogo. Conhecer os objetivos gerais (habilidades a ser desenvolvidas) e os objetivos específicos de cada jogo escolhido (tipo de conteúdo a ser interiorizado).
2. Elaborar um plano de trabalho. Considerar a idade dos alunos, seu nível de conhecimento; avaliar também o ambiente escolar e os recursos de que se dispõe na escola e na sala.
3. Preparar os alunos. Antes de aplicar qualquer tipo de jogo é necessário que os alunos conheçam as regras: estas precisam ser claras, e o professor deve ter certeza de que foram compreendidas.
4. Explicar detalhadamente o funcionamento do jogo. Para isso, o professor pode levar um roteiro escrito com todos os passos, evitando, assim, a insegurança e a desorganização na hora da atividade.

A ação lúdica no processo de ensino-aprendizagem de LE traz consigo uma nova roupagem no que se refere a estratégias inovadoras. Dessa maneira, apontam-se os jogos como “mais uma alternativa metodológica [e motivacional]” (FRIEDMANN, 1996, p. 56), visando-se ao alcance do aprendizado, já que o aluno transita um processo de aprendizagem diferente da língua materna. À vista disso, o discente passa de mero receptor da aprendizagem a sujeito que faz novas descobertas, adquire conhecimentos e reproduz suas vivências de acordo com seus desejos e interesses. Além do mais, essas atividades consistem em autênticos laboratórios de enriquecimento linguístico e de conhecimento de mundo.

Em linhas gerais, para que se alcance um resultado significativo com o uso de materiais lúdicos nas aulas de LE, é necessário que o educador tenha conhecimento de quatro elementos que, segundo Antunes (2013, p. 41), “justificam e, de certa forma, condicionam a aplicação dos jogos: a) Capacidade de se constituir em um fator de autoestima do aluno; b) Condições psicológicas favoráveis; c) Condições ambientais; e d) Fundamentos técnicos”.

“As atividades lúdicas possibilitam o desenvolvimento integral da criança, já que através destas atividades a criança se desenvolve afetivamente, convive socialmente e opera mentalmente” (SANTOS, 2011, p. 20). Mediante sua grande relevância no processo de ensino e aprendizagem, pensa-se a ludicidade como um estudo cada vez mais científico. Nas palavras de Negrine (2001):

Pensar a ludicidade como ciência é, antes de mais nada, adotar estratégias de intervenção pedagógica que nos possibilite não apenas oferecer e oportunizar momentos lúdicos, mas extrair deste tempo substrato que permita interpretar o valor que as pessoas atribuem a estes momentos (NEGRINE, 2001, p. 42).

Finalmente, certifica-se de que a ludicidade é um meio eficaz ao alcance do aprendizado, seja de uma LE, seja de outra disciplina. Nessa perspectiva, a ludicidade “colabora com uma boa saúde mental, prepara para um estado interior fértil, facilita o processo de socialização, comunicação, expressão e de construção do conhecimento” (SANTOS, 2008, p. 27). Todavia, no tocante à grande quantidade de material teórico a respeito da ludicidade, a quantidade de pesquisas qualitativas que objetivam analisar as situações individuais e peculiares do alunado durante o processo de ensino de LE é insuficiente na literatura.

3 Conclusão

Este trabalho pautou-se na questão do uso dos jogos lúdico-pedagógicos nas aulas de LE. Destacou que os jogos pedagógicos são excelentes estratégias de ensino capazes de levar o aluno a aprender uma língua estrangeira com prazer. Perseguiu como objetivo geral buscar ferramentas inovadoras que subsidiassem o trabalho do professor em sala de aula e que promovessem uma aprendizagem significativa para o educando. Especificamente, evidenciou a relevância dos jogos pedagógicos para o desenvolvimento cognitivo do aluno durante o processo de ensino-aprendizagem de um novo idioma.

Compreender a adoção dos recursos lúdico-pedagógicos como meio de motivar os alunos a aprenderem uma LE é considerar que língua e cultura estão intrinsecamente relacionadas e que não se pode sustentar uma sem a presença da outra. Dessa forma, certifica-se de que a ludicidade é um meio eficaz ao alcance do aprendizado, seja de uma LE, seja de outra disciplina, pois os jogos lúdicos contribuem no desenvolvimento das competências sistêmicas e interativas de forma dinâmica e motivadora, auxiliando no entusiasmo sobre o conteúdo abordado e propiciando uma aprendizagem agradável.

Nessa perspectiva, é necessário que o professor se conscientize do seu papel de mediador do conhecimento e faça um rigoroso e cuidadoso planejamento de suas aulas, selecionando materiais autênticos que propiciem a melhoria da qualidade de ensino de LE e que acompanhe o desenvolvimento do aluno com vistas ao aprendizado.

O professor deve pensar quais são as necessidades dos alunos e como aplicar os jogos de modo a despertar seus interesses e aceitarem o que lhes é oferecido em sala de aula. Nessa perspectiva, é extremamente fundamental que o professor “jamais avalie sua qualidade de professor pela quantidade de jogos que emprega, e sim pela qualidade dos jogos que se preocupou em pesquisar e selecionar” (ANTUNES, 2013, p. 37).

As aspirações do aluno, seus medos, seus êxitos, seus fracassos, os obstáculos que se apresentam durante o processo de aprendizagem de uma LE são dados importantes para que se possa ter um perfil do aluno e, assim, aperfeiçoarem-se as estratégias de ensino que possibilite o seu desenvolvimento cognitivo. Dessa forma, preencher-se-ia uma lacuna no ensino de LE, construindo-se, assim, um referencial qualitativo referente aos aspectos motivacionais que estão em jogo durante o processo de aquisição e internalização da segunda língua pelo aluno.

Referências Bibliográficas

ALMEIDA, Paulo Nunes de. *Educação lúdica: jogos pedagógicos. Estratégias de ensino-aprendizagem*. São Paulo: Edições Loyola, 2014. 3 v.

ANTUNES, Celso. *Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências*. 19. ed. Petrópolis: Vozes, 2013.

CHAGURI, Jonathas de Paula. *O ensino do espanhol com atividades lúdicas para aprendizes brasileiros*. *REVISTA X*, v. 2, n. 0, p. 73-89. 2009. Disponível em: <<http://dx.doi.org/10.5380/rvx.v2i0.16605>>. Acesso em: 20 mai. 2015.

FRIEDMANN, Adriana. *Brincar: crescer e aprender – O resgate do jogo infantil*. São Paulo: Moderna, 1996.

GRANATO, María Azucena Gandulfo de. et al. *El juego en el proceso de aprendizaje*. Buenos Aires: Editorial Stella, 1984; Ediciones La Crujía, 1999.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. O jogo e a educação infantil. In: _____ (Org.). *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*. 14. ed. São Paulo: Cortez, 2011. p. 15-48.

_____. Bruner e a brincadeira. In: _____ (Org.). *O Brincar e suas teorias*. São Paulo: Cengage Learning, 2014. p. 139-153.

MACEDO, Lino. et al. *Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar*. Porto Alegre: Artmed, 2005.

NEGRINE, Airton. Ludicidade como ciência. In: SANTOS, Santa Marli Pires dos (Org.). *A ludicidade como ciência*. Petrópolis: Vozes, 2001. p. 23-44.

_____. O lúdico no contexto da vida humana: da primeira infância à terceira idade. In: SANTOS, Santa Marli Pires dos (Org.). *Brinquedoteca: a criança, o adulto e o lúdico*. 7. ed. Petrópolis: Vozes, 2011. p. 15-24.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. *Educação, arte e jogo*. 2. ed. Petrópolis: Vozes, 2008.

_____. Atividades lúdicas. In: _____ (Org.). *O lúdico na formação do educador*. 9. ed. Petrópolis: Vozes, 2011. p. 19-27.

WIDDOWSON, Henry G. *O ensino de línguas para a comunicação*. Tradução: José Carlos P. de Almeida Filho. 2. ed. Campinas: Pontes, 2005.

Recebido em: 15-01-17

Aceito em: 03-03-17