

## A LUDICIDADE COMO MÉTODO DE ENSINO NA LÍNGUA INGLESA

**Francisco Rosa da Rocha<sup>1</sup>**

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Amazonas  
francisco.rosa@ifam.edu.br

### RESUMO

Este trabalho busca demonstrar que a ludicidade pode ser um instrumento de aprendizagem, pois promove a diversão, o desafio e a desinibição, fez-se um estudo sobre o uso significativo dos jogos na aula de inglês. Observou-se que nas aulas de inglês, os alunos sentem-se motivados com a utilização do lúdico, e assim colocam as habilidades orais em prática. Levando em consideração que as Diretrizes Curriculares da Rede Pública de Educação Básica do Estado do Amazonas apontam como um dos objetivos, a capacidade do aluno usar a língua em situações de comunicação oral e escrita. Tendo como base a Teoria de Desenvolvimento Proximal de Vygotsky e a hipótese do Filtro Afetivo de Krashen, os jogos ajudam o professor a criar contextos no qual a língua é significativa, encorajando e aumentando a cooperação entre os educandos. O uso dos jogos nas aulas introduz novas ideias como a atividade em grupo e desenvolve um ambiente de baixo estresse. Isso colabora para a compreensão da língua-alvo ocorrer com maior facilidade. Os jogos lúdicos devem ocupar espaço definido com objetivos claros, podendo ser usado em todos os estágios da aula, desde que haja escolha adequada e cuidadosa. O trabalho em sala de aula deve partir de um jogo num contexto em uso, que se constitui num desafio para o aluno, mas também é desafiador para o professor, o qual deverá selecionar e adaptar e/ou criar jogos que atendam a essas expectativas.

**Palavras-chave:** Ludicidade, motivação, interação, aprendizagem

### ABSTRACT

This paper stresses that playfulness can be a learning tool since it promotes the fun, the challenge and disinhibition, and there was a study on the significant use of games in English class. It was observed that in English class, students feel motivated to use the playful, and so put the oral skills into practice. Taking into consideration that the Curriculum Guidelines for Amazon Public State school system of Basic Education has shown as one of the objectives: the student's ability to use language in situations of oral and written communication. Based on the Proximal Development Theory of Vygotsky and the hypothesis of the Krashen's Affective Filter, the games help the teacher to create contexts in which the language is significant, encouraging and increasing cooperation among students. The use of games in class introduces new ideas as the group activity and it develops a low-stress environment. This contributes to the understanding of how the target language occurs more easily. The fun games should take up defined space with

---

<sup>1</sup> Graduado em Letras com habilitação em Língua Portuguesa e Literatura Brasileira pela Universidade do Estado do Amazonas. Graduando em Letras com habilitação em Língua Inglesa e Literaturas Inglesa e Norte-Americana pela Universidade Paulista. Atua como professor de Língua Inglesa na Educação Básica e de Inglês Técnico e Inglês Instrumental em Cursos Técnicos Profissionalizantes de Nível Médio. Atualmente responde pela Coordenação de Ensino de Graduação do Campus Tefé.

clear objectives and can be used in all stages of the class, as long as there is appropriate and careful choice. The classroom work has to start from a game in a context in use, which is a challenge for the student, but it is also challenging for the teacher, who must select and adapt and / or create games that meet those expectations.

**Keywords:** Playfulness, motivation, interaction, learning

## **INTRODUÇÃO**

Este trabalho tem por objetivo proporcionar aos professores de Língua Estrangeira Moderna (LEM), subsídios teóricos metodológicos sobre a contribuição de atividades lúdicas na aquisição da língua inglesa, e que resultem em redimensionamento de sua prática.

Optou-se pela temática do uso significativo dos jogos na aula de inglês por entender que a aquisição efetiva da Língua Estrangeira Moderna (LEM) ocorre quando o ambiente está propício e o mais próximo do natural possível, permitindo que o aluno interaja com o meio.

Esse estudo busca contribuir com a escola, para possibilitar uma troca de teoria e prática, entre professores, acadêmicos e alunos, enriquecendo a prática, os estudos e também, como os jogos propiciam lócus de produção de conhecimento de inglês como língua estrangeira. Esta pesquisa está apoiada na Teoria da Atividade Sócio-Histórico-Cultural (TASHC), com as discussões de Vygotsky, Piaget, Krashen, entre outros, para discutir questões das relações consciência-atividade, ensino aprendizagem, mediação, zona de desenvolvimento proximal e jogo como instrumento.

Vários pesquisadores têm discutido a importância do jogo como instrumento de ensino aprendizagem e desenvolvimento em sala de aula de inglês. Szundy (2005) estuda o papel do jogo no ensino-aprendizagem de língua estrangeira bem como a percepção que têm dele os alunos e os professores. Com outro objetivo e trabalhando com adolescentes, Quinelato (2005) investiga os modos de participação de uma professora e suas alunas nas interações propiciadas por jogos utilizados em aula.

Outros trabalhos realizados com ensino de inglês para crianças, como o de Szundy (2001), destacam a construção do conhecimento por meio de jogos de linguagem. O trabalho de Szundy tem como arcabouço teórico os construtos de Vygotsky e Bakhtin e, como referencial metodológico, a pesquisa-ação.

Partindo de tais questionamentos e constatações, o objetivo, especificamente, é analisar o papel do aspecto lúdico no ensino aprendizagem de inglês como língua estrangeira para crianças.

## **MÉTODO OU FORMALISMO**

O lúdico como ferramenta pedagógica fundamental ao desenvolvimento dos aspectos sociocognitivos dos educandos tem o intuito de promover a motivação e a aprendizagem mais significativa. Segundo Vygotsky (1994), a motivação é um dos fatores principais, não só de aprendizagem como também de aquisição de uma língua estrangeira.

Cabe ao professor buscar atividades que possam envolver o aluno, dando oportunidade de internalizar as informações dadas de maneira que sejam significativas para ele, bem como para os alunos e proporcionem assimilação do conteúdo estudado.

Desta forma o professor proporcionará aos alunos momentos para desenvolver suas próprias estratégias de aprendizagem, pois, através da ludicidade o aluno forma conceitos, estabelece relações sociais com o grupo ao qual está inserido, estimula seu raciocínio, vai se socializando, se sente seguro, mais motivado, aprende e melhora seu desempenho.

Segundo Moser (2004), alguns grandes educadores do passado já reconheciam a importância das atividades lúdicas no processo ensino/aprendizagem. A ludicidade deve ser usada como um recurso pedagógico, pois o lúdico apresenta dois elementos que o caracterizam: o prazer e o esforço espontâneo. Ele integra as várias dimensões da personalidade: afetiva, motora e cognitiva.

Portanto, as atividades planejadas, elaboradas e aplicadas no desenvolvimento dessa pesquisa foram de extrema importância na construção de uma aprendizagem sólida e a partir do uso de atividades lúdicas nas aulas de Língua Inglesa, notou-se que os alunos tiveram maior aceitabilidade e maior interesse na disciplina em questão.

Ao aplicar essa metodologia em sala, pôde-se observar a participação dos alunos, na interação com o material didático, nas conversas em língua materna e língua estrangeira; e no próprio uso da língua, que funciona como recurso cognitivo ao promover o desenvolvimento de ideias.

## **RESULTADOS E DISCUSSÕES**

Não basta que os alunos em sala de aula só recebam informações e façam alguns exercícios escritos sobre o conteúdo para que facilite a aprendizagem. Moser, (2004) afirma que eles devem ter um papel mais ativo em sala, passando a ser o centro do processo ensino/aprendizagem.

O desenvolvimento do aspecto lúdico além de facilitar a aprendizagem, contribui para o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, prepara para um estado interior fértil, contribui com processos de socialização, comunicação, expressão e consequentemente a curiosidade e a construção do conhecimento.

Segundo Freire (1997) é natural que o aluno sinta curiosidade e cabe ao professor torná-la epistemológica, pois no ensino de língua inglesa, o professor deve observar o clima de aula e a frequente modificação dos métodos pedagógicos e buscar materiais de ensino inovadores, que facilitem ao aluno transpor os desafios ligados à contracultura escolar que é o de não estudar.

Através da ludicidade, os alunos são capazes de explorar sua criatividade, melhorando sua conduta no processo ensino aprendizagem e sua autoestima. Para tanto o professor deve estar preparado para realizá-la em sala de aula, com certa disciplina para que ela não seja banalizada.

O lúdico apresenta uma concepção teórica profunda e uma prática atuante e concreta, promovendo cooperação, participação, alegria, prazer e motivação, fazendo da sala de aula um espaço de construção, com interação entre os sujeitos, facilitando a aprendizagem e contribuindo para tornar a sala de aula num ambiente alegre e favorável. (NOGUEIRA, 2013).

Com as atividades lúdicas há possibilidade de o professor instigar os alunos a buscarem respostas e soluções aos seus questionamentos e suas necessidades e anseios relativos à aprendizagem.

Segundo Luckesi (2000), as atividades lúdicas são aquelas que proporcionam experiências de plenitude, em que nos envolvemos por inteiro, estando flexíveis e saudáveis, elas podem ser desde uma brincadeira, um jogo, uma dinâmica de integração grupal, um trabalho de recorte e colagem, jogos dramáticos, atividades rítmicas, entre tantas outras possibilidades as quais possam contribuir para que a criatividade dos alunos desperte e o aprendizado efetive-se e haja assimilação e socialização do conteúdo.

Para isso, é necessário possibilitar aos alunos o uso da língua estrangeira em situações de comunicação/produção e compreensão de textos verbais e não verbais, inserindo-os na sociedade como participantes ativos, não limitados às suas comunidades locais, mas capazes de se relacionarem com outras comunidades e outros conhecimentos.

Para Almeida Filho (1998), aprender uma língua estrangeira de maneira que faça sentido, que signifique na interação com o outro, numa busca de experiências profundas, válidas, pessoalmente relevantes, capacitadoras de novas compreensões e mobilizadora para ações subsequentes, é crescer numa matriz de relações interativas na língua-alvo.

Uma das grandes dificuldades em se aprender uma língua estrangeira se deve ao filtro afetivo, o qual define uma barreira imaginária que impede os aprendizes de uma língua estrangeira de adquirir a linguagem de maneira gradual.

Sendo assim, dependendo do estado mental e disposição, o filtro limita o que é aprendido e o que é percebido. O filtro estará alto quando o estudante estiver estressado, preocupado ou desmotivado. Estará baixo quando o estudante estiver relaxado e motivado. E para que o filtro afetivo esteja baixo e propicie a aquisição da L.E. (Língua Estrangeira), é necessário haver um ambiente favorável e, mais que isso, a interação entre os sujeitos em sala de aula, vem contribuir para a criação desse contexto favorável à aquisição e a aprendizagem (NOGUEIRA, 2013).

Ao analisar o uso dos jogos, nas aulas de inglês, percebe-se a contribuição para a aquisição do conhecimento. Tendo por suporte a teoria sócio interacionista de Vygotsky, identificando a aprendizagem do sujeito na interação com o meio. Com Krashen, leva-se em consideração, como um dos responsáveis para que a aquisição da aprendizagem ocorra, o filtro afetivo. Teorias que servem como base sólida das recentes tendências na linguística aplicada em direção a metodologias de ensino de línguas estrangeiras menos planejadas e mais naturais e humanas, mais comunicativas e baseadas na experiência prática em ambientes multiculturais de convívio (ANTUNES, 1998).

Observa-se ainda, que a hipótese acquisition-learning de Krashen parece ter sido diretamente influenciada por Vygotsky. Embora Vygotsky use o termo internalization e Krashen fale em acquisition, ambos incluem um pressuposto comum: a interação humana. O conceito de acquisition delineado por Krashen e sua importância para o aprendizado de línguas mostra-se uma relevante aplicação da teoria de Vygotsky sobre o desenvolvimento cognitivo como fruto da história da experiência social do indivíduo. (SCHÜTZ, 2002)

O conceito de zona de desenvolvimento proximal delineado por Vygotsky pode auxiliar a compreensão de educadores que trabalham com o processo de aquisição de uma Segunda Língua, estabelecendo a relevância da interação social entre os alunos, bem como a importância da ajuda de um companheiro mais competente para a construção do conhecimento.

Quando os indivíduos se envolvem em uma interação tanto escrita quanto oral, eles o fazem para agirem no mundo social em um determinado momento e espaço. Desse modo, a construção do significado é social, pois quem usa a linguagem para se comunicar com alguém o faz de um lugar determinado social, cultural e historicamente.

Levando em consideração o interacionismo, que representa a análise do reflexo do mundo exterior dos indivíduos, a partir da interação destes com a realidade e o que a ação dos Parâmetros Curriculares Nacionais: língua estrangeira (1998) na sala de aula está diretamente relacionada ao seu uso pelos professores.

É preciso, assim, investir na formação continuada de professores que já estão na prática da sala de aula, como também daqueles que estão em formação, de modo que possam compreender estes parâmetros para traduzi-los nas práticas de ensinar e aprender. Isso exige essencialmente o envolvimento do professor na reflexão sobre a sua prática em sala de aula (BRASIL, 1998).

Os PCNs apontam como objetivos da Língua Estrangeira na Educação Básica, que o aluno seja capaz de usar a língua em situações de comunicação oral e escrita, e que façam uso da língua que estão aprendendo em ambientes significativos, relevantes; que não se limitem ao exercício de uma mera prática de formas linguísticas descontextualizadas.

Os jogos aplicados nos alunos tiveram essas características e o seu uso em sala de aula introduziu novas ideias que vão desde a cooperação entre os pares até o desenvolvimento de um ambiente de baixo estresse. Isso colaborou para que a audição e compreensão da língua-alvo ocorressem com mais facilidade. Wright, Betteridge e Buckby (1998) afirmam que os jogos englobam uma grande série de conhecimentos e capacita os alunos a ver os resultados de suas próprias ações (FRIGOTTO, 2008).

O processo de conhecimento é entendido como produção oral e escrito, no caso da aquisição de língua estrangeira, que acontece de fato na dinâmica interativa. Isso significa dizer que é através do relacionamento com os pares que os alunos podem estabelecer relações com a língua-alvo (SOUZA, 2012).

Ressalta-se a importância do trabalho com jogos em dupla e/ou em grupo, pois a constituição do sujeito, com seus conhecimentos e formas de ação, deve ser entendida na sua relação com outros no espaço da intersubjetividade.

Dessa forma, a importância de um parceiro com o potencial de aprendizagem mais desenvolvido, na construção do significado, está intrinsecamente relacionada com o ponto de zona de desenvolvimento proximal de Vygotsky.

Ao executar uma tarefa com este parceiro, o indivíduo se relaciona com as pessoas de diferentes maneiras a fim de satisfazer suas necessidades e compreender o meio em que está inserido. Caracterizando o processo de desenvolvimento humano como mútuo, compartilhado e construído num ambiente de aprendizagem colaborativa e através das atividades com os jogos estes processos são efetivados (FRIGOTTO, 2008).

Com isso é possível verificar, que cabe ao professor a responsabilidade de propiciar a “qualidade das trocas sociais”, que foi possível com a implementação de alguns jogos que poderiam constar no livro do professor.

É importante perceber que o trabalho em grupo geralmente implica em grupos pequenos, que são alunos em grupo de seis ou menos integrantes, conforme Brown (2001). Grandes grupos eliminam um dos maiores propósitos em fazer trabalho em grupo: dar mais oportunidades para os alunos se comunicarem na língua-alvo (FRIGOTTO, 2008).

E considerando a importância da interação na aula de línguas e a integração dos princípios cognitivos, afetivos e linguísticos, de acordo com Brown (2001), podemos relacionar as vantagens dos jogos, realizados em grupo:

Gera linguagem interativa – grupos menores oportunizam a iniciação para os alunos, ocorrendo as “trocas”, na prática da negociação de significado e pelo respeito às regras que, de outra maneira, seria impossível;

Propicia um clima afetivo – os grupos se tornam uma comunidade de aprendizes cooperando um com o outro em busca de um objetivo comum;

Promove a responsabilidade e autonomia dos aprendizes – o trabalho em grupo se responsabiliza pela ação e progresso de cada um dos membros igualmente, tornando-se difícil “esconder” em um pequeno grupo;

Ajuda na construção das identidades e aprendizagem do indivíduo – cada aluno da turma tem necessidades e habilidades que são únicas e esses grupos podem ajudar os alunos com habilidades variadas para atingir objetivos isolados.

Porém, o trabalho em grupo pode não funcionar se não for cuidadosamente planejado, bem executado, monitorado e acompanhado em todas as etapas. Então ao professor, após selecionar a atividade com jogos, baseados em Wright, Betteridge e Buckby (1998) deve atentar para os seguintes passos de implementação do trabalho em grupo tais como; apresentar o jogo com uma breve explicação que pode incluir a exposição dos objetivos da atividade, justificar o uso dos pequenos grupos na atividade, pois alguns alunos são mais relutantes em falar na frente da turma toda e terão mais segurança num grupo menor.

Podemos ainda fazer uma demonstração do jogo com um ou dois alunos, explicação nunca é demais; a seguir uma explicação detalhada do que os alunos têm que fazer; ainda pode confirmar se os alunos entenderam a atividade, fazendo a pergunta *Does everyone understand?* (Todos estão entendendo?).

Após iniciada a atividade o professor deverá estar em movimento, atuando como facilitador e fonte de informação para os alunos.

Entende-se que a ideia de mediação, feita pelo professor, deve ser a força motriz que rege o plano de aula. Por isso escolher o jogo certo para determinada turma é imprescindível, mas não é tão simples quanto parece. Alguns cuidados devem ser observados para que as metas sejam atingidas (FRIGOTTO, 2008).

Deve ainda analisar se o jogo está contextualizado ao assunto, estrutura ou função que está sendo trabalhado na aula e ao momento do aluno e outro fator importante a se considerar, como irá negociar com a turma as “regras” do jogo.

Portanto, é papel do docente provocar avanços nos alunos e isso se torna possível, com sua interferência didático-pedagógica, recriando em sala de aula, através de jogos interativos, maneiras de interferir na zona proximal dos seus aprendizes (FRIGOTTO, 2008).

Ao observar a zona proximal, o educador pode orientar o aprendizado no sentido de adiantar o desenvolvimento potencial de das crianças, tornando-o real, pois para explorar seu potencial de aprendizagem, eles criam suas zonas de desenvolvimento proximal.

É importante que os alunos já conheçam o jogo na língua portuguesa, pois isso facilita a sua explicação na língua-alvo. Se eles já estão familiarizados com determinados jogos e com o grupo de trabalho, o professor pode apresentar o jogo.

Baseados em Wright, Betteridge e Buckby, deve-se prestar atenção a alguns pontos que iniciam pelas palavras-chaves e/ou instruções escritas no quadro que deverão ser apagadas no momento do jogo; atividade que deve ser, preferencialmente, em grupos; falar o máximo possível na língua-alvo e pedir o mesmo dos alunos; mudar de jogo antes que os alunos se cansem (ou fiquem entediados), é interessante parar no momento em que eles estão se divertindo ao máximo, tiver certeza que a atividade seguinte já esteja pronta antes de parar o jogo anterior.

Os alunos conseguem utilizar a Língua Estrangeira com mais facilidade se a sua atenção estiver direcionada para enviar e receber mensagens autênticas que contenham informações de interesse para ambos, falante e ouvinte, em uma situação de importância para os mesmos.

Quando o inglês é apresentado como diversão, as crianças passam a ser estimuladas e desenvolvem uma ótima capacidade de concentração. Através de trabalhos lúdicos, a criança passa a ter uma finalidade em seu aprendizado. "Consequentemente, caberá ao professor dar uma melhoria da qualidade do processo de ensino-aprendizagem, cabendo a ele desenvolver novas práticas didáticas que permitam aos discentes um maior aprendizado." (NUNES, 2004).

É justamente nesse panorama de construção de conhecimento e interação social que o jogo pode ser considerando um elemento facilitador e estimulador para essas interações, a fim de desenvolver a aprendizagem do aluno, como, por exemplo, a comunicação em uma Língua Estrangeira. Os processos cognitivos são gerados por meio da interação entre um aluno e um participante de uma prática social, que é um parceiro mais competente, que irá auxiliar na resolução de tarefas de construção de significado/conhecimento dessa língua-alvo.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Todos os jogos e brincadeiras infantis, que parecem apenas passatempos, na verdade, preparam o terreno para um aprendizado posterior. No entanto, embora brincar seja natural para a criança, não convém dar-lhe liberdade total (quando quer como quer, onde quer), assim como é contraditório dirigi-la sempre.

Educar não é só ensinar a ler, a resolver um problema, a dar forma a um pensamento, também é, principalmente, atender às necessidades do desenvolvimento do aluno, a fim de prover a plena realização de sua personalidade.

Através do lúdico, o professor mostrará que a aprendizagem é ativa, dinâmica e contínua, ou seja, uma experiência basicamente social, que tem a capacidade de conectar o indivíduo com sua cultura e meio social mais amplo.

A atividade lúdica prepara a aprendizagem intelectual e de relação com o mundo da cultura. O professor constatará que esse material educativo não verbal constituído pelo movimento é por vez um meio insubstituível para afirmar certas percepções, desenvolver certas formas de atenção, por em jogo certos aspectos da inteligência, realizando o sonho da criança de, ao caminhar para a escola, encontrar um amigo, um líder, alguém muito consciente que se preocupa com ela fazendo-a sorrir e aprender ao mesmo tempo.

Quando a criança brinca ou pratica atividades lúdicas, ela combina diferentes ações motoras entre si, divertindo-se em repetir várias vezes os mesmos esquemas, porém modificando a cada repetição de um movimento.

Em certos movimentos de sua infância, a criança finge realizar ações como: dormir, levar a mão à boca como se estivesse comendo. Esses esquemas simbólicos indicam um esboço de representação ou evocação de uma situação ausente já vivenciada. Esta fase

marca o início da representação e, considera os exercícios motores simples e os símbolos lúdicos da brincadeira simbólica.

O “fazer” é um dos critérios essenciais a orientar as condutas do professor frente às crianças. Sendo assim, o que realmente importa é selecionar o maior número possível de situações que promovam o desenvolvimento de habilidades variadas, pois o objetivo é sempre a aprendizagem.

A partir do momento em que as atividades lúdicas começaram a ser oferecidas em sala de aula, notou-se um progresso que repercutiu em todo conjunto, apesar de não ser manifestado imediatamente, mas, o avanço registrado numa situação, logo interfere em outras e, num espaço não muito longo de tempo, as diferenças de progresso (quando a criança é trabalhada de maneira lúdica) vão se somando e darão lugar futuramente ao progresso total, global.

Somente com a prática do diálogo é que se aprende a dialogar. Pois, se a criança aprende a agarrar, agarrando; a saltar, saltando; entendemos então que dominar uma ação implica em agir sobre o objeto a ser conhecido (processo que também ocorre com a linguagem).

É importante ressaltar que o objetivo desta pesquisa é fornecer um referencial para que o professor possa compreender a importância das tentativas (desenvolvidas com atividades lúdicas) que conduzem ao desenvolvimento do raciocínio, aprendendo a respeitar a criança e valorizando cada descoberta que esta venha a fazer em sua vida escolar.

As proposições dos PCNs parecem se embasar numa concepção sócio interacionista de ensino e aprendizagem. Nessa visão, aprender é uma forma de estar no mundo social com alguém, em um contexto histórico-cultural isto é, a construção do conhecimento é uma tarefa conjunta a ser realizada por aluno e professor.

Cabe ao professor estimular seus alunos na aprendizagem da Língua Estrangeira, pois é uma possibilidade de aumentar a auto percepção e atuação deles como seres humanos e cidadãos, por meio de processos de ensino e aprendizagem que os envolvam na construção de significados e pelo desenvolvimento de, pelo menos, uma habilidade comunicativa. Dessa forma o método comunicativo parece ser o mais adequado para se ensinar Inglês, porque envolve técnicas e abordagens linguísticas contextualizadas e atividades lúdicas.

## REFERÊNCIAS

ANTUNES, C. **Jogos para a Estimulação das Múltiplas Inteligências**. Rio de Janeiro: Vozes, 1998.

BRASIL - **Parâmetros Curriculares Nacionais: Terceiro e quarto ciclos do ensino fundamental: Língua Estrangeira**. Brasília: MEC/SEF, 1998. Disponível em: <[http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/pcn\\_estrageira.pdf](http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/pcn_estrageira.pdf)>. Acesso em 27/10/2013

FRIGOTTO, Alice Rech; MOTTER, Rose Maria Belim. **O Uso Significativo Dos Jogos Na Aula De Inglês**, 2008.

KISHIMOTO, T. M. Bruner e a Brincadeira. In: \_\_\_\_\_. (org) **Brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira, 1998.



KRASHEN, Stephen D. **Principles and Practice in Second Language Acquisition**. Prentice-Hall International, 1987.

KRASHEN, Stephen D. **Second Language Acquisition and Second Language Learning**. Prentice-Hall International, 1988.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo da criança. Imitação, jogo, sonho, imagem e representação**. Rio de Janeiro: Zahar. 1975.

ROCHA, Francisco Rosa da; MARTINS, Reginaldo Soares. **O Lúdico como Ferramenta de Ensino na Aquisição de uma Segunda Língua**. Monografia (Licenciatura em Letras Inglês) – Manaus, AM: UNIP, 2013.

SZUNDY, P. T. C. **A Construção do Conhecimento do Jogo e Sobre o Jogo: ensino e aprendizagem de LE e formação reflexiva**. 2005. Tese (Doutorado em Linguística Aplicada e Estudos da Linguagem) – Laboratório de Estudos da Linguagem. PUC, São Paulo.

TEIXEIRA, C. E. J. **A Ludicidade na Escola**. São Paulo: Loyola, 1995.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1994.