



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA
CAMPUS DE CAMPINA GRANDE
CENTRO DE EDUCAÇÃO
CURSO DE LICENCIATURA EM LETRAS – LINGUA ESPANHOLA**

ALINE DO NASCIMENTO SILVA

**REFLEXÕES SOBRE COMPONENTE LÚDICO NO ENSINO-APRENDIZAGEM DE
ESPANHOL LÍNGUA ESTRANGEIRA**

**CAMPINA GRANDE- PB
2018**

ALINE DO NASCIMENTO SILVA

**REFLEXÕES SOBRE COMPONENTE LÚDICO NO ENSINO-APRENDIZAGEM DE
ESPAÑHOL LÍNGUA ESTRANGEIRA**

Trabalho apresentado ao Curso de Licenciatura em Letras/Espanhol da Universidade Estadual da Paraíba, como requisito parcial à obtenção do título de graduada em Licenciatura em Letras/Espanhol.

Área de concentração: Língua Espanhola.

Orientador: Prof. Me. Allyson Raonne Soares do Nascimento

**CAMPINA GRANDE – PB
2018**

É expressamente proibido a comercialização deste documento, tanto na forma impressa como eletrônica. Sua reprodução total ou parcial é permitida exclusivamente para fins acadêmicos e científicos, desde que na reprodução figure a identificação do autor, título, instituição e ano do trabalho.

S586r Silva, Aline do Nascimento.
Reflexões sobre o componente lúdico no ensino-aprendizagem de espanhol língua estrangeira [manuscrito] / Aline do Nascimento Silva. - 2018.
27 p.
Digitado.
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Letras Espanhol) - Universidade Estadual da Paraíba, Centro de Educação, 2018.
"Orientação : Prof. Me. Allyson Raonne Soares do Nascimento, Coordenação do Curso de Letras Espanhol - CEDUC."
1. Ensino de língua espanhola. 2. Lúdico. 3. Processo ensino-aprendizagem. 4. Desenvolvimento de habilidade. I.
Título

21. ed. CDD 372.656 1



ALINE DO NASCIMENTO SILVA

**REFLEXÕES SOBRE O COMPONENTE LÚDICO NO ENSINO-APRENDIZAGEM
DE ESPANHOL LÍNGUA ESTRANGEIRA**

Trabalho apresentado ao Curso de Licenciatura em Letras/Espanhol da Universidade Estadual da Paraíba, como requisito parcial à obtenção do título de graduada em Licenciatura em Letras/Espanhol.
Área de concentração: Língua Espanhola.

Orientador: Prof. Me. Allyson Raonne Soares do Nascimento

Aprovada em: 12/12/2018.

BANCA EXAMINADORA

Allyson Raonne Soares do Nascimento
Prof. Me. Allyson Raonne Soares do Nascimento (Orientador)
Universidade Federal da Paraíba

Keyte Gabrielle Macena Ribeiro
Profª Esp. Keyte Gabrielle Macena Ribeiro
Universidade Estadual da Paraíba

Lais de Sousa Nóbrega
Profª Esp. Lais de Sousa Nóbrega
Universidade Estadual da Paraíba

AGRADECIMENTOS

Agradeço a Deus pelo dom da vida, pela fé e perseverança em vencer os obstáculos. Aos meus pais **Gilgete Pereira** e **Genivete Nascimento** pela força e dedicação diária e incentivo constante, em prosseguir nessa fase tão importante da minha vida.

Ao meu irmão **Diogo Nascimento** por todo tempo dedicado, pelo incentivo em crescer profissionalmente aconselhando-me nessa minha trajetória.

Meus avôs **Euclides Costa** e **Severina Nascimento**, por todo apoio e preocupação no meu bem estar e por todas as orações feitas em silêncio.

Ao meu namorado **Wesley Sousa** que sempre esteve presente ao longo desses anos, dando suporte com palavras encorajadoras.

Ao meu orientador, professor e mestre: **Allyson Raonne Soares**, pela sua disponibilidade, interesse e receptividade para comigo, na qual me ajudou a concluir esse trabalho.

Aos professores da graduação que contribuíram para minha formação acadêmica, passando seus conhecimentos essenciais.

As professoras **Lais Sousa** e **Keyte Gabrielle** por aceitarem prontamente a participar da banca examinadora deste trabalho.

As amigas da graduação **Káthia Marques** e **Eva Maria**, pela companhia durante esses quatro anos de curso, e pela amizade verdadeira torcendo pelas minhas conquistas.

Enfim, sou grata a todos que fizeram parte desta jornada, que me incentivaram dando total apoio compreensão e amor, contribuindo de forma direta e indireta para minha formação. Obrigado a todos vocês por fazerem parte da minha vida tornando-a mais feliz.

“As maiores aquisições de uma criança são conseguidas no brincar, aquisições que no futuro tornar-se-ão seu nível básico de ação real e moralidade.”

Vygotsky

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	7
1. EM TORNO DE UMA DEFINIÇÃO DO LÚDICO.....	9
2. A LÚDICIDADE NO ENSINO-APRENDIZAGEM DE LÍNGUA ESPANHOLA	13
3. PROPOSTAS LÚDICAS PARA AS AULAS DE ESPANHOL.....	16
3.1 Seleção de jogos e conteúdos.....	17
3.2 Considerações sobre alguns recursos lúdicos para aulas de espanhol.....	20
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	Erro! Indicador não definido.
REFERENCIAS.....	25

RESUMO

O objetivo deste trabalho é refletir sobre as contribuições do componente lúdico nas aulas de espanhol, atribuindo assim um significado às atividades desenvolvidas na aprendizagem de uma segunda língua pelo aluno brasileiro. Nossa pesquisa se embasa em um estudo bibliográfico investigando a relevância que a ludicidade exerce dentro do contexto de ensino, facilitando assim a cognição e a emotividade do estudante de nível fundamental de língua espanhola. Nesse sentido, entendemos que a ludicidade é uma postura teórico-metodológica adotada pelo professor na tentativa de simplificar e dinamizar o complexo processo de ensino-aprendizagem. Partindo desse pressuposto, analisamos que o lúdico vem contribuindo com os professores no âmbito educacional e se mostra favorável para o desenvolvimento de habilidades e competências necessárias para a compreensão contextualizada dos conteúdos discutidos nas aulas de língua espanhola, aperfeiçoando assim métodos e enfoques aplicados em sala. Além disso, discutimos sobre as possibilidades de aplicação do lúdico em aulas de espanhol, destacando que a abordagem lúdica ajuda no desenvolvimento do aluno de forma significativa, crítica e reflexiva fazendo-o aprender de maneira prazerosa.

Palavras-chave: Lúdico. Ensino-aprendizagem. Motivação. Aulas de espanhol.

INTRODUÇÃO

A oferta do ensino de língua espanhola, no currículo do ensino brasileiro, tornou-se obrigatória a partir da promulgação da lei 11.161/2005 o que ocasionou a obrigatoriedade da inclusão de uma língua estrangeira nas grades curriculares, seja inglês ou espanhol. Tendo em vista que o Brasil possui uma proximidade geográfica com vários países hispânicos e um fluxo turístico e político constante, destacamos a relevância da formação integral do aluno da Educação Básica, pois acreditamos ser de grande importância que eles dominem uma segunda língua, com a perspectiva de estabelecerem relações políticas, comerciais e culturais com outros povos.

Nesse sentido, a princípio, o presente trabalho tem por objetivo refletir sobre o ensino de espanhol, enfatizando a importância do componente lúdico nas aulas de E/LE como fator determinante no processo de construção do conhecimento escolar.

O termo lúdico, etimologicamente, é derivado do latim *ludes*, que significa jogo. A ludicidade se refere a um processo de aquisição de conhecimentos de forma livre e individual, utilizando regras que fomentam uma conduta de recreação, tornando mais amplo o desenvolvimento o seu desenvolvimento nas escolas.

Deste modo pode-se dizer que o lúdico é como uma parte inerente do ser humano, utilizado como recurso pedagógico em varias áreas de estudo e aperfeiçoamento da aprendizagem do indivíduo (NAGGRINE, 1997).

O lúdico apresenta valores imensuráveis para uma melhoria no de ensino-aprendizagem de língua espanhola, podendo ser trabalhado no campo educativo, por seu caráter facilitador para o desenvolvimento cognitivo do aluno, despertando seu interesse de aprender uma língua espanhola. No entanto, o verdadeiro sentido da educação lúdica estará garantido se o professor estiver preparado para realizá-la, tendo conhecimento sobre os fundamentos da mesma (LIBÂNEO, 1996).

A princípio, os temas transversais tem função abrangente, contribuindo para o desenvolvimento do ensino-aprendizagem na idade infantil, bem como no ensino de jovens e adultos, ativando suas habilidades. Analisando algumas pesquisas bibliográficas, vemos que parte dos adolescentes apresenta certa rejeição ao ensino médio, pelo fato deste não propor algo inovador, o que leva o aluno a não querer participar das aulas.

Com a utilização do lúdico nas aulas, o professor tornará o âmbito educacional mais prazeroso, aproximando o aluno e explorando sua criatividade no contexto de aquisição de conhecimentos.

Para fundamentar as discussões deste trabalho, utilizamos as contribuições de Vigotysk (1998) e Santos (2006), que abordam a questão da aquisição da linguagem e de práticas exitosas através de atividades lúdicas. Segundo esses autores, a ludicidade no âmbito escolar favorece o desenvolvimento do estudante facilitando assim conhecimentos aptos pela disciplina, e tendo um ambiente interativo e dinâmico, uma vez que “a [...] função educativa do jogo oportuniza a aprendizagem do indivíduo, seu saber, seu conhecimento e sua compreensão de mundo” (SANTOS, 1997, p. 9).

Sabendo da importância de otimizar e dinamizar o processo de ensino/aprendizagem, acreditamos que este trabalho contribuirá para nossa formação profissional, como também para o desenvolvimento de outros estudos na área da educação. No tocante à fundamentação teórica, discutimos, basicamente, acerca dos temas transversais e da utilização dos jogos e brincadeiras para o desenvolvimento de atividades lúdicas no âmbito escolar.

Alguns jogos proporcionam um bom desenvolvimento de conhecimentos, aumentando assim, a desenvoltura na habilidade extralinguística dos alunos, atuando como estratégia de estímulo da aprendizagem, facilitando a participação dos alunos nas aulas. O lúdico é um componente essencial no âmbito escolar, pois favorece o processo de ensino-aprendizagem possibilitando uma interação dos alunos.

Podemos afirmar que o lúdico é uma ferramenta essencial no processo de aprendizagem de língua espanhola, demonstrando que o jogo, a música e outras práticas lúdicas fazem parte da aquisição de conhecimento, contribuindo para que os conteúdos abordados nas aulas sejam funcionais e significativos para a vida escolar do aluno.

1- EM TORNO DE UMA DEFINIÇÃO DO LÚDICO

Para compor esta pesquisa, nos embasamos nas contribuições de alguns autores sobre o lúdico no ensino de línguas, como por exemplo, (Bezerra 2006, (Huizinga 2005; Santos ,2006). Os jogos fazem parte de um conjunto de competências sócio-cognitivas que colaboram para o desenvolvimento de habilidades exigidas no trato com a língua e, que envolvam a aprendizagem nos mais diversos contextos sociais e culturais.

Nesse sentido, entendemos que os jogos facilitam a desenvoltura do aluno em sala de aula, sendo este um instrumento educativo motivador. A partir de tal pressuposto, compreendemos que os jogos são recursos lúdicos. Para aprofundar o discurso sobre o termo entendemos o lúdico a partir das contribuições de Fernandes (2012) quando destaca que:

“Foi apenas a partir dos anos 1970 que as atividades lúdicas passaram a ser consideradas pelos métodos de ensino de línguas estrangeiras, muito embora elas estejam presentes na vida de todos há muito mais tempo. Já o caráter motivador do lúdico aplicado ao ensino só é considerado nos anos 1980, com o surgimento do Enfoque Comunicativo.” (P.38).

Ao partir desta compreensão do conceito de lúdico, suscitamos muitas questões que serviram para justificar sua presença no ensino de língua espanhola, da Educação Infantil ao Ensino Médio, sobretudo no contexto dos alunos brasileiros.

A língua espanhola apresenta uma aproximação com a língua portuguesa, o que a torna uma língua particularmente estrangeira para os alunos brasileiros. Os jogos, nesse contexto, são facilitadores do complexo processo de ensino-aprendizagem de ELE.

Essa aproximação se deve à localização geográfica em um espaço cercado por países hispânicos. Sendo assim, acreditamos que a aprendizagem do espanhol é também uma forma de construção de identidades e intercâmbio de culturas. Partindo desses pressupostos, vemos o lúdico como facilitador da compreensão diante da realidade do contexto educacional brasileiro.

A língua espanhola, neste estudo bibliográfico e descritivo, procura promover a utilização do componente lúdico a partir do uso de recursos inovadores nas aulas, ajustando o contexto da aprendizagem, tornando a aula agradável e, conseqüentemente, prazerosa, explorando “o emprego das atividades lúdicas podem trabalhar as quatro habilidades lingüísticas¹ de uma LE juntamente com as estratégias de aprendizagem tais como as metacognitivas², cognitivas³ e sócioafetivas⁴”. (Piletti, 1987). Ao abordar o lúdico em sala de aula, é possível maximizar o interesse do aluno em participar do processo de interação, propondo uma formação dinamizada que se configura como uma postura dialógica e contextualizada, que visa aprimorar, de forma descontraída, o ensino, potencializando a necessidade do aluno de buscar e produzir novos conhecimentos. Para tanto, faz-se necessário que o professor tenha em mente os objetivos que deseja alcançar com cada atividade lúdica que proponha. Desse modo, a aprendizagem acontecerá de forma gradativa e natural.

Os jogos na ótica dos estudos de Prange & Castro apud ANDRADE e SANCHES (2005), as atividades lúdicas podem ser classificadas de acordo com sua finalidade. Tal finalidade segue-se como (1) jogos de vocabulários, (2) jogos de estruturas gramaticais e (3) jogos de expressão oral. Quando utilizamos uma atividade lúdica em nossas aulas, é necessário conhecer tal atividade, e, o mais importante é deixar claro aos alunos o objetivo da atividade que é não é o ato de ganhar ou perder, mas sim elaborar hipótese embasada no conhecimento prévio.

Assim, promove-se a interação e o diálogo entre aluno-professor, aluno-aluno, professor-aluno. A partir dessas observações, cabe-nos destacar que o lúdico não deve ser encarado como um momento de brincadeira apenas, posto que a aprendizagem é o eixo norteador da proposta lúdica.

Trabalhar a ludicidade nas aulas, desenvolve a capacidade cognitiva do aluno, contribuindo para o seu desenvolvimento cultural e social, aprimorando sua disponibilidade para estudar. Hoje, há um grande processo de atividades contextualizadas através de aspectos culturais, tais como livros didáticos, *games* e aplicativos didáticos que contribuem para a aprendizagem escolar.

Diante deste panorama, os docentes da área de E/LE, estão tendo cada vez mais contato com ferramentas lúdicas, promovendo um melhor aproveitamento das aulas. Porém, a ludicidade não pode ser vista somente como diversão. Ela precisa ser entendida com uma ferramenta que auxiliará na manutenção de uma boa relação escolar para o aluno, facilitando sua construção de conhecimento.

Acreditamos que as atividades lúdicas facilitam o aprendizado, pois adequam o contexto de ensino à realidade do aluno que vive imerso em um contexto que envolve práticas e usos diversificados de diferentes aparatos cognitivos. O conhecimento se dá através do estímulo que o receptor recebe a partir da base educacional. Assim, um bom profissional da área da educação, utilizando ferramentas de ensino que o ajudem no processo de compreensão, obterá um retorno favorável na aquisição de conhecimentos e na relação professor/aluno.

O lúdico é, eminentemente, educativo, contribuindo para o aparato cognitivo do aluno como também para o aperfeiçoamento das aulas, impulsionando a curiosidade, tanto no contexto social quanto na esfera pedagógica.

Aparentemente, a atividade lúdica se caracteriza por valores espontâneos e simbólicos, acarretando em um âmbito de aprendizado agradável, com o uso do entretenimento e do emocional como forma motivadora para aperfeiçoar as aulas. Portanto, o da ludicidade requer um valor essencial para o desenvolvimento das relações sociais, o que exige um esforço constante e que requer dos professores, a adequação e a capacidade de lidar com sentimentos inerentes a prática da ludicidade.

Tal fator, somado ao caráter cognitivo das aulas, ajuda o aluno a reconhecer e trabalhar, a partir do componente emocional, seus ressentimentos, frustrações e limitações. Constrói-se, no nosso entendimento, um ponto de vista claro e valioso para a aprendizagem, despertando-se, então, a curiosidade no processamento da aprendizagem. Nessa linha de

raciocínio, as crianças são motivadas a lidar com perdas e ganhos, ao mesmo tempo em que são inseridas num contexto de relações sociais e emocionais, encontrando a motivação para participar mais ativamente das aulas. Segundo Vigotsky aponta:

O resultado do desenvolvimento não será uma estrutura puramente psicológica, como a psicologia descritiva considera ser, nem a simples soma de processos elementares, como considera a psicologia associacionista, e sim uma forma qualitativamente nova que aparece no processo de desenvolvimento (VIGOTSKY, 1991, p.46).

Sendo assim a ludicidade associa-se às funções motoras, linguísticas e cognitivas, gerando envolvimento entre aluno/professor. Partindo desse pressuposto, o lúdico se assemelha aos conceitos da personalidade, integrando a eles valores artísticos. A escola que inclui brincadeiras e jogos facilita o aprendizado, desenvolvendo o modo de pensar e de agir, contribuindo para o desenvolvimento da prática educativa que auxiliará a criança com atividades motivadoras, aprimorando um conhecimento inovador.

Deste modo os conceitos e conteúdos lúdicos trazem consigo metodologias inovadoras, tais como, aprender jogando, para, assim, ampliar o vocabulário. Nestas práticas, os alunos deixam de ser meros receptores e passam a interagir mais, contribuindo para o fortalecimento da criatividade e outros processos mentais. Segundo Piaget (1978), as atividades lúdicas proporcionam à criança um sentimento prazeroso de alegria, assim como sentimentos de frustração, pelo motivo de ganhar ou perder a partida do jogo.

O lúdico possui, então, atributos que contribuem para a formação de valores morais tais como honestidade, parceria, respeito e compreensão. A autoestima do aluno se aperfeiçoa na participação das atividades, ajudando em sua formação psicomotora e na construção de sua personalidade, aumentando sua confiança, em si e nos outros. Os jogos transformam o aprendizado e sua contribuição é extensa, uma ferramenta que, em determinadas situações, colabora para que a criança tenha contato com o mundo, dividindo experiências com outras pessoas.

Elementos importantes no componente lúdico, os jogos com regras pré-estabelecidas demonstram a importância da honestidade e da perseverança, inovando os métodos aplicados nas aulas de língua materna e língua espanhola. Essas regras ajudam a criança a desenvolver a noção de certas normas que regem o conjunto social, contribuindo para seu enriquecimento e desenvolvimento intelectual, ajudando, através do material didático, na sua prática interacional com a sociedade.

Podemos ver, então que a ludicidade tem um valor educacional peculiar quando utilizada como recurso pedagógico no processo de ensino-aprendizagem, integrando os diversos processos de aquisição de conhecimento e acionando o uso das esferas motoras e linguísticas na aprendizagem do espanhol como língua estrangeira. Assim, verificamos que o lúdico tem um contraste com a atividade artística, por interagir com elementos da personalidade humana.

Destacamos, ainda nesse contexto, os jogos digitais, que têm se expandido vertiginosamente nos últimos anos. Segundo Nunes (2004)

Os jogos devem ser utilizados como proposta pedagógica somente quando a programação possibilitar e quando puder se constituir em auxílio eficiente ao alcance de um objetivo, dentro dessa programação. De uma certa forma, a elaboração do programa deve ser precedida do conhecimento dos jogos específicos, e na medida em que estes aparecerem na proposta pedagógica é que devem ser aplicados, sempre com o espírito crítico para mantê-los, alterá-los, substituí-los por outros ao se perceber que ficaram distantes dos objetivos (NUNES, 2004., p.12).

Partindo desse pressuposto, cada jogo possui sua própria dinâmica, com conteúdos inovadores que compartilham informações e praticam o uso social e funcional da linguagem. Entendemos, portanto, que, quando um indivíduo joga, além de estar se entretendo, ele aprende mais facilmente os conteúdos, o que facilita sua interação com o grupo, na sala de aula. Não restam dúvidas de que a motivação é o ponto chave para um bom desenvolvimento educativo, pois, quando existe motivação, facilmente haverá um rendimento das aulas.

Supomos que esta sucinta exposição do que se categoriza como lúdico, poderia apontar alguns métodos motivadores para o aprendizado na língua espanhola, oferecendo ao alunado uma esfera de aprendizagem agradável e também desafiadora. A sala de aula é um importante ambiente, pois nele o aluno sempre apreenderá algo de novo, principalmente, se os jogos forem utilizados como mediação para tal. cremos que, é de grande importância que o lúdico seja aplicado nas aulas de espanhol, contribuindo para a utilização das quatro habilidades principais, que são: ouvir, falar, ler e escrever. A motivação do indivíduo é de extrema importância. Neste contexto, acreditamos que os jogos sejam um auxiliar na aprendizagem, facilitando para que a ludicidade ganhe espaço nas aulas de ELE, desenvolvendo, assim, capacidades criativas e motivacionais.

2. A LÚDICIDADE NO ENSINO-APRENDIZAGEM DE LÍNGUA ESPANHOLA

Destacamos, anteriormente, que a ludicidade vem sendo um ponto de destaque no complexo processo de ensino-aprendizagem de crianças e jovens, e que tais práticas colaboram para o desenvolvimento de habilidades “linguísticas, metacognitivas, cognitivas e linguísticas” (PILETH, 1987). Dessa forma, podemos afirmar que, o componente lúdico auxilia na compreensão do contexto sociocultural no qual o aluno está inserido, se convertendo em uma conduta metodológica que ajuda no aperfeiçoamento de conhecimentos específicos nas aulas de ELE, ampliando o espaço para que haja uma participação coletiva em sala de aula.

Com base nessas observações, percebemos que o lúdico possibilita ao educador maior proximidade no processo de aprendizagem, aprimorando o interesse dos alunos pela disciplina, desenvolvendo, assim, uma ligação com o idioma e um âmbito de uso da fala. Os jogos, por exemplo, ampliam os conhecimentos linguísticos, ajudando os alunos a fixarem os conteúdos, de forma prática e contextual, sistematizando os saberes e melhorando a relação entre aluno e professor. Como assim descreve Callegari:

“Durante essas atividades (lúdicas), o ambiente em sala de aula parece tornar-se mais agradável e leve, os alunos se descontraem, apresentam uma postura mais ativa e retêm com mais facilidade os conteúdos abordados. Isso se implica, talvez, à luz da hipótese do filtro afetivo de Krashen: uma vez que o aluno se sente confiante e interessado em participar, diminuem-se os bloqueios e a aprendizagem ocorre com mais eficácia [CALLEGARI, 2004, p.155].” (P.39).

Quanto mais presente o lúdico esteja, no espaço das aulas de língua espanhola, maior será o interesse dos alunos na participação, viabilizando uma prática inovadora que torna os conteúdos agradáveis. É certo dizer que o lúdico possui um valor educacional intensivo, mas que este implica no uso de regras que devem ser seguidas, pois, nem toda brincadeira pode se dar em um âmbito desregrado. Essa lógica deve ser mantida ou a aula se tornará mero passatempo. Segundo Kishimoto (2001),

Ao permitir a manifestação do imaginário infantil, por meio de objetos simbólicos dispostos intencionalmente, a função pedagógica subsidia o desenvolvimento integral da criança. Neste sentido qualquer jogo empregado na escola, desde o respeito a natureza do ato lúdico apresenta características educativo e pode receber também a denominação geral do jogo educativo (KISHIMOTO, 2001, p.83).

Conforme a Lei 8.069, de 13 de junho de 1990, que originou o Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA), toda criança possui o direito de brincar. Atividades de conhecimento

estão interligadas ao ato de brincar, uma vez que este possibilita a aproximação da cultura e dos conhecimentos produzidos historicamente.

A psicopedagogia demonstra que a criança, antes de iniciar a fase escolar, já desenvolve desejos de aprender. Uma criança na fase inicial, já sente o estímulo espontâneo de descobrir algo significativo e funcional, facilitando, assim, a aprendizagem, posto que tais descobertas enviam estímulos para a memória permanente do aprendiz, o que resulta em uma aprendizagem mais duradoura do ponto de vista da memória. Nas aulas de língua espanhola, por exemplo, isso significa que, quanto mais aplicável e perceptível for o conhecimento, melhor será para que o aluno consiga, a médio e longo prazo, desenvolver o aprendizado em torno da língua e as habilidades essenciais à comunicação e interação.

O lúdico possui como ênfase, no âmbito educativo, o desenvolvimento do aluno através do interesse nas aulas, no contexto de língua estrangeira, utilizando atividades que facilitem o interesse do aluno para com a disciplina, estimulando-o na construção de conhecimentos. Ademais, o lúdico é uma ferramenta importante na busca da consecução dos objetivos institucionais. Podemos assim dizer que, o lúdico engloba aspectos da língua (etimológicos, sintáticos, morfológicos, entre outros), culturais e sociais, auxiliando o educador em seu desenvolvimento na sala de aula.

Evidenciamos também que, tanto os jogos quanto os outros componentes lúdicos, a exemplo da música, aproximam o aluno do objeto de estudo, motivando-o na resolução dos desafios proposto nas atividades. Tais atividades somente terão sentido se forem utilizadas dentro de um contexto previamente planejado, organizado, com objetivos claros para aluno e professor. Acerca de tal reflexão, Teixeira (1995) afirma que:

O jogo é um fator didático altamente importante: mais do que um passatempo, ele é elemento indispensável para o processo de ensino/aprendizagem. Educação pelo jogo deve, portanto, ser a preocupação básica de todos os professores que tem intenção de motivar seus alunos ao aprendizado (TEIXEIRA, 1995, p.49).

Considerando o exposto anteriormente, a socialização em sala de aula favorece para que o lúdico cumpra seu papel, mostrando os efeitos aguardados, desenvolvendo no aluno a capacidade da criatividade e a ampliação dos conhecimentos linguísticos em sua língua materna e na língua estrangeira, ampliando sua capacidade de percepção tendo como guia o professor, que demonstrará que os jogos são um processo cognitivo do aprendizado. São muitos os benefícios de se utilizar jogos em sala, aprimorando, assim, o desenvolvimento do aluno nas aulas de espanhol. A espontaneidade é um dos principais recursos para o aprendizado, e é

fundamental que o professor busque atividades relacionadas com o cotidiano dos alunos, promovendo sua relação com conteúdos novos e seus conhecimentos de mundo.

Ao tratar de tais reflexões, enfatizamos questões acerca da contextualização dos temas abordados nas salas de aula, reconhecendo que a ludicidade é peça chave para o desenvolvimento de habilidades e competências individuais e coletivas. Destacamos, ainda, que ao trabalhar determinados conteúdos, se promove a facilitação do aprendizado e da interação, o que incentiva o aluno a se posicionar diante de determinadas atividades, para que não se torne um momento de abstração e sim de conhecimento e autonomia em uma perspectiva crítica e reflexiva.

É de suma importância introduzir elementos nas aulas que sejam atrativos, contribuindo para a formação de um senso crítico, colocando em prática atividades que potencializam os conhecimentos, facilitando o processo de ensino-aprendizagem de língua estrangeira. Dessa forma concordamos com Kamil (1991) quando destaca que:

Educar não se limita a repassar informações ou mostrar apenas um caminho, aquele caminho que o professor considera o mais correto, mas é ajudar a pessoa a tomar consciência de si mesma, dos outros e da sociedade. É aceitar-se como pessoa e saber aceitar os outros. É oferecer várias ferramentas para que a pessoa possa escolher entre muitos caminhos, aquele que for compatível com seus valores, sua visão de mundo e com as circunstâncias adversas que cada um irá encontrar. Educar é preparar para a vida (KAMIL, 1991, p. 125).

Assim, a educação proporciona ao aluno, conhecimentos e informações aos quais não tenham acesso, aperfeiçoando, deste modo, o aspecto cognitivo do indivíduo, tornando-o apto para receber novas informações, despertando-lhe o prazer e a vontade de estar no âmbito educacional.

As atividades lúdicas nas aulas de língua espanhola contribuem, em nossa concepção, para a discussão e abordagem de questões linguísticas e culturais que se envolvem no processo de ensino-aprendizagem, propostas que divertem e ensinam ao mesmo tempo e que não esquecem que os alunos são sujeitos ativos, pensantes e motivados a buscarem novas fontes de aprendizagem, indo além do que é apresentado em sala, para que o aluno sinta-se um sujeito ativo, participativo e contribuinte.

Os objetivos de cada aula devem ser expostos desde o primeiro momento, para que não pareça que o professor quer utilizar o tempo de forma a fazer com que corra mais rápido. No uso dos jogos, por exemplo, o aluno deve ser levado a compreender porque necessita de tais habilidades, pois, assim ele entenderá que precisa da língua para construir novos métodos que o ajudarão a ultrapassar fases e conseguir chegar ao fim do jogo.

Logo, os conhecimentos adquiridos assumem uma função social, mas dotados de um caráter divertido e agradável.

3. PROPOSTAS LÚDICAS PARA AS AULAS DE ESPANHOL

Ao voltarmos o olhar para o ensino de espanhol, constatamos que o componente lúdico esta interligado com a própria história dos recursos tecnológicos, contribuindo para o processo de ensino-aprendizagem. Assim, o lúdico acompanha os avanços e transformações dos meios sociais, de forma reflexiva e didática, ensinando o indivíduo a se comunicar e interagir com jogos eletrônicos. Conforme observamos, os jogos digitais avançam em distintas áreas de conhecimento e têm sido adaptados para crianças, jovens e adultos.

Neste sentido, vimos que a tecnologia conta com uma facilidade de trazer conhecimento e interação nas aulas, possuindo uma característica primordial: o rápido acesso que os jovens possuem acerca das informações.

Os *games*, como o aplicativo *Duolingo*, atribuem conhecimentos amplos aos alunos de língua espanhola, quando abordado de forma didática e motivadora. Ademais, é necessário levar em conta os níveis de letramento digital do aluno e do professor. A escola é o espaço responsável pela formação do indivíduo, portanto, ter acesso à internet, jogos e meios de comunicação poderá ajudar na construção de um aprendizado significativo para o aluno. No ensino-aprendizagem de língua espanhola, o lúdico facilita a interação em sala ou fora dela, contribuindo para um ambiente agradável, que permite a inserção de temáticas diversas, da pluralidade cultural, de aspectos linguísticos e fonológicos. Concedendo à escola e à disciplina de língua estrangeira o papel social que representam.

As habilidades e competências cognitivas estão interligadas às concepções de linguagem e aprendizagem, o que contribui para a seleção de uma postura metodológica que esteja interligada com as exigências de cada contexto de ensino e que abarque a multiplicidade de sujeitos que compõem o espaço escolar. Precisam-se criar métodos para utilizar a ludicidade nas aulas de espanhol, despertando a imaginação e a competitividade, auxiliando na assimilação dos conteúdos, o que pode ser feito a partir do contraste com a língua materna.

Tomemos como exemplo a leitura, que se configura como uma atividade importante na aquisição de uma segunda língua, formando, assim, conceitos e estabelecendo relações

lógicas que estimulam o raciocínio. Não é suficiente que o aluno realize as atividades em sala eles devem ser mais participantes, contribuindo para a aprendizagem dos conteúdos, no que diz respeito ao ensino de uma língua espanhola.

3.1 SELEÇÃO DE JOGOS E CONTEÚDOS

A ludicidade tem como foco promover a diversidade no ensino-aprendizagem de língua espanhola, facilitando para que o aluno adquira interesse pela disciplina. Um bom processo de ensino aprendizagem é aplicar os jogos, trabalhando com os conteúdos gramaticais, deixando de lado o método tradicional, auxiliando a compreensão da disciplina, principalmente quando se trata de alunos iniciantes no aprendizado do espanhol, por ser o primeiro contato com a mesma.

O jogo, por sua vez, é um recurso que deve ser levado para a aula com objetivos claros e que sirvam para desenvolver a cognição do aluno, sua prática e sua compreensão, gerando um ambiente propício para que o processo de ensino-aprendizagem seja produtivo. Logo as atividades dinâmicas são parte direta do processo de ensino, tornando-se essencial.

A importância dos jogos e do lúdico nas aulas de espanhol é primordial, sobretudo como parte da motivação. O jogo inclui o uso de habilidades que ajudam a aliviar a tensão e a ansiedade, facilitando a capacidade de adquirir novos conhecimentos, melhorando a compreensão auditiva e o desenvolvimento na oralidade, posto que, são uma ferramenta didática que integra o aprendizado, promovendo a liberdade de expressão, tendo como apoio atividades relacionadas aos jogos, proporcionando grandes resultados na evolução cognitiva motivacional e social do aluno.

A partir de todos os discursos nas seções anteriores, acreditamos que os meios didáticos lúdicos são componentes importantes para a realização das aulas, especialmente, as de língua espanhola, de modo que o ensino se torna mais dinâmico. Segundo Vygotsky (1984)

A brincadeira cria para as crianças uma zona de desenvolvimento proximal que não é outra coisa senão a distância entre o nível de desenvolvimento, determinado pela capacidade de resolver independentemente um problema, e o nível de desenvolvimento potencial, determinado através da resolução de um problema, sob a orientação de um adulto, ou de um companheiro mais capaz (VYGOTSKY, 1984, p.35).

Sabemos que, o jogo na sala de aula não é a solução para os problemas que impedem a aprendizagem, mas auxilia o aluno e o professor a promover um entretenimento em sala, favorecendo no aprendizado. Os jogos, na sala de aula, devem ser usados para auxiliar o aprendizado com objetivos específicos. Assim os alunos serão motivados, desta maneira a participarem das aulas.

A escolha destes jogos está ligada, diretamente, com a seleção dos conteúdos que serão trabalhados nas aulas e, por sua vez, cumprem um papel fundamental na aprendizagem como um método inovador. O respeito e a solidariedade devem estar sempre presente nas aulas, mostrando aos alunos que o erro faz parte do processo de ensino-aprendizagem. É preciso errar para aprender, visão cognitivista. Nem todos os alunos aprendem da mesma forma. o que nos parece algo bastante relevante, já que é necessário que o aluno se coloque diante das duas situações: a derrota e a vitória.

É essencial que o professor assuma, na sala de aula, uma postura que possa mostrar ao aluno que este domina os conteúdos, e que, para favorecer o conhecimento, ele incorporará o jogo no processo educativo, socializando aspectos linguísticos na construção intelectual. O conhecimento não esta somente nos jogos didáticos. Os profissionais precisam conduzir a atividade, em uma intervenção contextualizada e exemplificada das determinadas atividades lúdicas.

Os alunos melhorarão o desenvolvimento educativo quando se propuserem atividades diversificadas, que despertem o raciocínio e habilidades, tais como o conhecimento, o interesse e a facilidade da aprendizagem. A participação do professor contribui para o incentivo dos alunos na participação voluntaria.

É fundamental a busca por novas fontes de aprendizagem, posto que a educação esta se modificasse constantemente, e os professores terão que atualiza-se no contexto educativo, para que, assim, renovem os métodos de ensino, aprimorando as aulas com conteúdos significativos que motivem o interesse do aluno, estabelecendo vínculos com conhecimentos de mundo prévios. Piaget (1973) diz que:

Os jogos e as atividades lúdicas tornam-se significativas à medida que a criança se desenvolve, com a livre manipulação de materiais variados, ela passa a reconstituir reinventar as coisas, que já exige uma adaptação mais completa. Essa adaptação só é possível, a partir do momento em que ela própria evolui internamente, transformando essas atividades lúdicas, que é o concreto da vida dela, em linguagem escrita que é o abstrato (PIAGET, 1973, p. 156).

Deste modo acreditamos que os conteúdos propostos na sala aula são um dos pontos importantes na aprendizagem, visto que, assuntos estimulantes resgatam o interesse, favorecendo o papel do professor como mediador, incentivando o aluno na constante busca por adquirir novos conhecimentos para a aquisição do ELE.

A diversidade cultural é um assunto importante a ser abordado nas aulas de espanhol, como fonte linguística motivadora, proporcionando uma interação com aspectos vivenciados ou analisados ao decorrer do ano letivo, enfatizando o uso de conhecimentos prévios na utilização de materiais lúdicos, tais como costumes culinários ou crenças religiosas, colaborando para o aprendizado do aluno.

O lúdico não apresenta uma solução para o desenvolvimento e a interação do aluno na sala de aula, mas é um dos métodos que mais facilitam a compreensão do conteúdo abordado. Para que o jogo cumpra seu papel em sala da aula, é necessário que seu uso seja norteado pelo professor e contextualizado, sendo abordado de forma dinamizada. A participação do aluno deve ser espontânea, pois despertará nele a curiosidade de ir mais além. A participação do professor nesse processo é incentivar, não permitindo que as atividades lúdicas se tornem uma distração.

Ao descrever a importância de atividades lúdicas nas aulas de espanhol, abordando meios tecnológicos a serem utilizados bem como livros didáticos, o *Duolingo* é uma ferramenta tecnológica utilizada nas aulas para a amplificação de conteúdos gramaticas, contrapondo métodos e inovando os conhecimentos.

Destacamos, ainda, outros caminhos a serem trabalhados nas aulas de ELE, como jogos dinamizados, como por exemplo: *identificar los falsos amigos*, *adjetivos barajados*, entre outros.

A tecnologia e os livros didáticos se tornam matérias lúdicas ao ponto de nortear o aluno em conteúdos complexos, propondo uma dinamização em sala de aula tornando-a um ambiente agradável de trabalhar, pois, quem propõe dinamicidade na sala de aula é o professor, não os materiais, pois se ele os têm, mas não sabe usá-los, dificilmente lhes servirá. A dinamização não é somente um recurso etimológico educacional, ela é um componente educativo que visa aprimorar o desenvolvimento coletivo e individual e potencializar o conhecimento do aluno.

3.2 CONSIDERAÇÕES SOBRE ALGUNS RECURSOS LÚDICOS PARA AULAS DE ESPANHOL

O ato de jogar se relaciona com a arte de pensar e está presente em conteúdos pedagógicos associados ao conhecimento inovador. Todavia, o educador tem que se aprimorar nos conteúdos, mediando atividades, incentivando o aluno na participação das aulas de espanhol, em uma metodologia inovadora que vem associada aos elementos como jogos educativos, atribuindo livre acesso no ambiente escolar.

Diante disso, para realizar este estudo bibliográfico, a pesquisa exploratória evidencia a importância da atividade lúdica no ensino-aprendizagem de alunos, nas aulas de ELE, como facilitadora de conhecimentos prévios, aprimorando, assim, as habilidades cognitivas que são: ouvir, contribuindo na concepção linguística; falar, viabilizando o vocabulário; ler, a partir da leitura interpessoal do que o jogo proporciona para um bom desenvolvimento, e por fim, o contexto gramatical, contribuindo para a escrita.

As expressões idiomáticas facilitam o jogo de vocabulário, integrando o léxico do espanhol e contribuindo semanticamente com o idioma. Os Parâmetros Curriculares Nacionais 1996 (PCNs) afirmam que:

Embora seu conhecimento seja altamente prestigiado na sociedade, as línguas estrangeiras, como disciplinas, se encontram deslocadas da escola. A proliferação de cursos particulares é evidência clara para tal afirmação. Seu ensino, como o de outras disciplinas, é função da escola, e é lá que deve ocorrer (BRASIL, 1996, p. 19).

No Brasil, há uma contribuição para a educação nos aspectos tecnológicos, de forma espontânea, contribuindo para que os jogos lúdicos pedagógicos ganhem espaço na educação, inserindo o espanhol como movimento motivacional na participação dos alunos. É fundamental trabalhar o discurso cultural e extralinguístico como ferramentas inovadoras, demonstrando assim, que o jogo é um prazeroso contribuinte para o entretenimento.

Diante disso, para que o método lúdico ganhe vantagem e aperfeiçoamento, atividades relacionadas ao contexto educativo devem ser atribuídas e diagnosticadas como importantes para o desenvolvimento psicopedagógico do indivíduo. Ao reconfigurar a educação com o auxílio de jogos surgem estratégias de ensino virtuais, chamadas de “jogos epistêmicos”. Esse pressuposto relaciona-se com as estratégias de ensino, aprimorando linguisticamente o aluno através de jogos e leituras. Costa (2008) diz que

A linguagem é social e individual; psíquica; psico-fisiológica e física. Portanto, a fusão de Língua e Fala. Para ele, a Língua é definida como a parte social da

linguagem e que só um indivíduo não é capaz de mudá-la. O linguista afirma que “a língua é um sistema supra-individual utilizado como meio de comunicação entre os membros de uma comunidade”, portanto “a língua corresponde à parte essencial da linguagem e o indivíduo, sozinho, não pode criar nem modificar a língua” (COSTA, 2008, p.116).

Toda atividade educacional promove conhecimento, desenvolvendo percepções. Ensinar ludicamente é uma forma de conectar a escola e a sociedade, em uma era digital complexa, onde a tecnologia e o lúdico estão interligados.

Propostas de atividades com enunciados, jornais ou notícias, associadas a contextos lúdicos podem ajudar na compreensão da língua espanhola, colocando em prática a habilidade oral. A descrição do assunto exposto facilita o aprendizado, possibilitando a interação do aluno nas aulas.

O presente trabalho incentiva a busca por métodos facilitadores para o aprendizado de idiomas, aprimorando conteúdos inovadores, para que a aprendizagem se torne prazerosa, preparando os estudantes para a vida em uma era digital complexa. Em conformidade com as propostas de atividades lúdicas BEZERRA (2006) afirma que

Independente das condições que a escola e o sistema educacional proporcionam à sua prática docente, é da responsabilidade de cada professor motivar suas aulas, tornando-as atrativas e prazerosas, preparando a criança para que está vá se constituindo um sujeito crítico de suas próprias ações no meio em que vive (BEZERRA, 2006, p.5).

Uma boa reflexão se faz necessária nas aulas de espanhol, para que se enfatizem conceitos, procedimentos e metodologias nas quais a ludicidade esteja presente, uma vez que, o lúdico estimula a área cognitiva.

Os jogos se referem a uma proposta de atividade para o ensino de língua espanhola, tendo por finalidade a contextualização, atribuindo conceitos leitores, favorecendo o desenvolver da oralidade e aperfeiçoando a prática das habilidades cognitivas para a construção de conhecimentos por meios tecnológicos, estimulando a interação social, aprimorando o ensino como forma abrangente, tornando o meio tecnológico mais acessível para a aquisição de conhecimentos. De acordo com Martins:

O educador é, sem duvida, o elemento fundamental da comunidade educativa, pois desempenha a missão de formar a alma do educando. Em função disso, não pode limitar-se ao mero transmissor de conhecimento. [...] para cumprir bem sua missão o educador deve ser um estudioso permanente e ter um bom caráter isto é, seu comportamento em momento algum deve contradizer seus preceitos [...] por causa do processo de tecnologia e dos meios de comunicação, a sociedade está em transformação permanente, o que exige de verdade educador atualização constante

por meios de cursos, congressos, simpósios, muita leitura, enfim o educador deve ser um estudioso constante (2010, p. 149).

Assim, o lúdico envolve meios tecnológicos, facilitando o desenvolvimento do aluno, e contribuindo na aquisição de conhecimento, aprimorando a aprendizagem e formando uma visão crítica construtiva do espanhol, no tocante a aquisição de uma segunda língua, destacando a importância da atualização do professor no processo educativo, sua busca por meios de renovação de métodos a serem trabalhados em sala de aula.

A ludicidade amplia horizontes de conteúdos culturais e gramaticais, que podem ser aplicados prazerosamente, no que diz respeito aos conteúdos referentes à língua espanhola facilitando a aprendizagem, por abordar conteúdos didáticos envolvendo jogos.

Portanto, as atividades lúdicas trazem uma nova perspectiva metodológica no ensino-aprendizagem. Assim, os alunos deixam de ser receptores passivos dos conteúdos e passam a interagir nas aulas de espanhol. Dessa forma, promove-se a interação e a participação além de auxiliar no desenvolvimento da criatividade.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Através dos levantamentos bibliográficos realizados ao longo do presente trabalho, enfatizamos a importância de abordar o lúdico nas aulas como forma educativa, tornando as aulas prazerosas. Averiguamos os objetivos centrais que o lúdico imprime no aprendizado de espanhol como língua estrangeira, contribuindo para o desenvolvimento coletivo, estimulando a relação social propondo uma nova visão de conhecimento e de mundo. Desta forma percebemos que os jogos e brincadeiras tornam-se ferramenta educativas importantes no aprendizado de E/LE, facilitando uma troca de conhecimento entre alunos, e contribuindo para o desenvolver das habilidades racionais, tornando o aprendizado mais verdadeiro.

É fundamental promover o uso de atividades que contribuam para o aperfeiçoamento do psicológico do aluno, por isso, a abordagem do lúdico nas aulas de espanhol é de fundamental importância para aprimorar as aulas, utilizando atividades lúdicas como auxiliares no processo de ensino-aprendizagem, em busca de meios educativos, para que o docente coloque em prática o que foi desenvolvido em sala ao longo das aulas, motivando os alunos a sempre aprenderem conteúdos novos.

Evidenciamos que as atividades lúdicas são um instrumento importante no ensino/aprendizagem de E/LE. Por isso, este trabalho possui a finalidade de transmitir a ideia de que o lúdico proporciona uma nova visão de mundo contribuindo para um amplo aprendizado, possibilitando um caminho para que o professor articule a teoria e prática na utilização das aulas de espanhol como forma incentivadora.

Acreditamos que não seja a disciplina, mas o método que está sendo aplicado, pois o professor deve procurar conteúdos para motivar seus alunos utilizando ferramentas que tornem as aulas prazerosas.

É necessário que o professor de espanhol, nos anos iniciais do ensino escolar tenha em mente a importância do lúdico, o brincar, o jogar na aprendizagem da criança inovando as aulas com jogos de trava língua, canções e jogos orais, inserindo através desses métodos a língua espanhola por meio de sua realidade, mostrando como é importante aprender outro idioma. .

Desta forma, concluímos que a aprendizagem de uma segunda língua pode ser norteada através de jogos educativos contribuintes para o aprendizado, dispondo assim de meios inovadores e motivando os alunos a buscarem meios de aprendizado relacionados à aquisição do espanhol como uma segunda língua.

RESUMEN

El objetivo de este trabajo es reflexionar sobre los aportes del componente recreativo en español, al asignar un significado a las actividades desarrolladas en el aprendizaje de una segunda lengua por el estudiante. Nuestra investigación se basa en un estudio bibliográfico que investiga la importancia que ejerce la alegría en el contexto de la educación, facilitando así la cognición y la emoción del nivel fundamental del estudiante brasileño de la lengua española. En este sentido, entendemos que la alegría es una postura teórica metodológica adoptada por el profesor en un intento de simplificar y dinamizar el complejo proceso de enseñanza-aprendizaje. A partir de esta hipótesis, analizamos que la enseñanza lúdica ha contribuido con los profesores en el marco educativo y se muestra favorable para el desarrollo de habilidades y destrezas básicas necesarias para la comprensión de los contenidos en contexto discutidos en la asignatura, así que el método aplicado en clase. Además debatimos sobre las posibilidades de aplicación de la lúdica en español, señalando que el tema propuesto ayuda en el desarrollo estudiantil, crítico y reflexivo haciendo el aprendizaje de manera placentera.

Palabras clave: Lúdico. Enseñanza- aprendizaje. Motivación. Clases de español.

REFERÊNCIA BIBLIOGRÁFICA

ANDRADE, O. G; SANCHES, G. M. M. B. Aprendendo com o Lúdico. In: O DESAFIO DAS LETRAS, 2., 2004, Rolândia, Anais... Rolândia: FACCAR, 2005. ISSN: 1808-2548.

BRASIL. Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional – LDB Lei nº 9394/96

_____. Secretaria de Educação Fundamental. Parâmetros curriculares nacionais: terceiro e quarto ciclos do ensino fundamental: língua estrangeira / Secretaria de Educação Fundamental. Brasília:MEC/SEF, 1998.

BEZERRA Alessandra Maria. Lúdico: Uma Contribuição à Aprendizagem na Educação Infantil do município de Cedro-PE SERRITA - PE 2006, p.5.

COSTA, M.A. Estruturalismo. In: MARTELOTTA, M.E. (Org.) et al. Manual de Linguística. São Paulo: Contexto, 2008.

FERNÁNDEZ, Gretel Eres; CALLEGARI, Marília Vasques; RINALDI, Simone. Atividades lúdicas para aula de língua estrangeira: espanhol: considerações teóricas e propostas didáticas. São Paulo: IBEP, 2012. p. 22 – 45.

KISHIMOTO, M.T. Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. Cortez editora. 5º ed. , São Paulo, 2001.

KAMII, C; DEVRIES, R. Jogos em grupo na educação infantil: implicações da teoria de Piaget. São Paulo: Trajetória Cultural, 1991.

LIBÂNEO, José C. Organização e Gestão escolar: Teoria e Prática. Goiás. 1996.

MARTINS, jose do padro. Gestão educacional: uma abordagem critica do processo administrativo em educação. 4ª ed. , Rio de Janeiro: wak, 2010.

NEGRINE. Aprendizagem e desenvolvimento infantil. Porto Alegre: 1994.

NUNES, A. R. S. C. de A. O Lúdico na aquisição da segunda língua. (2004) Uniandrade: Curitiba

PIAGET. A psicologia da criança. Ed Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1998.

PIAGET. Para onde vai a educação? Rio de Janeiro: Livraria José Olympo Editora/Unesco, 1973.

PILETTI, C. Didática Geral. São Paulo: Ática, 1987.

SANTOS, S. M. P. Educação, arte e jogo. Petrópolis: Vozes, 2006.

SANTOS, S. M. P. dos (organizadora). O Lúdico na Formação do Educador. Petrópolis: Editora Vozes, 1997.

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

VIGOTSKI. L. S. A formação social da mente. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

VYGOTSKY, L.S. Linguagem, Desenvolvimento e Aprendizagem. Ed. Ícone, São Paulo, 1988.