

O LÚDICO, O ENSINO DE LÍNGUAS E OS TEMAS TRANSVERSAIS

Gisele Domingos do Mar¹

RESUMO: O objetivo principal desta pesquisa é o levantamento de alguns jogos pedagógicos que, ligados aos temas transversais, contribuam para a efetividade do processo de ensino e aprendizagem de língua seja materna, seja estrangeira. No primeiro caso, eles assumem papel de integração social e facilitam o aprendizado. No segundo, facilitam a aprendizagem ao diminuírem o nível de tensão provocado pelo contato com um novo objeto de aprendizagem, ao tomarem, à semelhança do que ocorre na aquisição da língua materna, concomitantemente, o aluno individual e coletivamente. Professores de Prática de Ensino e Estágio Supervisionado de Espanhol e de Francês, para alunos do 4º ano do Curso de Letras da UNESP de Assis, discutimos com os futuros alunos a importância da inclusão do jogo nos projetos de minicurso como facilitador do processo de ensino e aprendizagem de línguas.

PALAVRAS-CHAVE: ensino; jogos; temas transversais.

LEARNING LANGUAGE, PLAYING AND TRANSVERSAL THEMES

ABSTRACT: The aim of this investigation is the analysis of some pedagogic games that ,related with transversal themes,make easy the Native and Foreign Language teaching and learning process.In the first situation,pedagogic games integrate students and facilitate the learning.In the second,games facilitate learning when they downsize the tension provoked by the contact with the new subject.Games see students individually and collectively.We teach Teaching Practices of Spanish and French Languages and Supervised Teaching to students of the fourth year of the Curso de Letras at UNESP ,campus of Assis.In our course,we discuss with the future new teachers the games importance in the course design.

¹ Doutora em Letras pela UNESP; Professora Assistente da Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho.

KEY-WORDS: teaching; games; transversal themes.

“O homem só é inteiro quando brinca e é somente quando brinca que ele existe na completa acepção da palavra HOMEM”.
(SCHILLER, *Folha de S. Paulo*, 09/11/1993 - Cotidiano)

Por meio do jogo, o ser humano desenvolve e exercita não somente sua memória (aspecto lingüístico), mas também seu raciocínio lógico, sua capacidade de interação, sua criatividade, sua auto-estima, sua capacidade de leitura crítica do mundo e, por conseqüência, sua autonomia.

Tais fatores são essenciais para o sucesso na aprendizagem de línguas, pois o estudante, mesmo após o término do jogo, sente-se parte do grupo e, dentro do grupo, cresce e fortalece seu lado pessoal e intelectual.

Huizinga (2000, p. 12) ensina “O jogo acabou. Mas, mesmo depois do jogo ter chegado ao fim, ele permanece como criação nova do espírito, um tesouro a ser conservado pela memória. É transmitido, torna-se tradição”. O aluno passa, por isso, a ser peça fundamental e, ao tentar solucionar as mais diversas tarefas, sente-se intimamente ligado ao grupo num esforço coletivo e único ao mesmo tempo.

Para que a aquisição da nova língua ocorra é preciso esforço na busca da compreensão e troca de significados contidos nas mensagens, o que envolve a interação entre colegas e professor. Desse esforço, falamos Vygotsky (2005, p. 130), ao demonstrar que o jogo pressupõe a sujeição a regras e o abandono do individualismo. Ao interagirem, as pessoas aumentam sua motivação e, ao se engajarem no grupo em busca de objetivos comuns, se emancipam.

Claro está que o jogo, o brincar não é fator isolado no processo de aquisição da nova língua, mas facilita, sem dúvida, o crescimento pessoal e social na interação entre os diferentes participantes. Como estratégia metodológica, bem orientada, pelo professor/facilitador, o objetivo do jogo é desenvolver em última instância a capacidade comunicativa dos participantes, promover a cooperação e socialização, e conseqüentemente, humanizar.

Como nosso objetivo é ver a classe transformada em ambiente saudável, de colegismo, amizade e reforço de auto-estima em que todos

crecem de acordo com o seu potencial, daremos ênfase aos jogos cooperativos, uma vez que, como afirma Orlick, “experiências precoces com a cooperação, criatividade e escolhas capacitarão mais pessoas a serem mais felizes quando cooperam e mais saudáveis quando competem” (1978, p. 7)ⁱ

Cabe ao professor evitar o ambiente em que um deve ser necessariamente, superior a outros. Sem a preocupação de meramente competir, prejudicial ao grupo, o aluno passará a jogar *com* e não *contra* o outro, uma vez que objetivo e o sucesso só serão atingidos se *todos* o atingirem em suas diferentes formas de experiência de mundo. Isso fará que o nível de ansiedade – geralmente alto nas fases iniciais da aprendizagem e nas primeiras semanas de aula – seja reduzido paulatinamente até ser eliminado da sala de aula.

O jogo pedagógico, bem aplicado e administrado pelo professor/facilitador, leva a criança a perceber que perder ganhar e fazem parte do jogo, assim como da própria vida. Na convivência, o espírito de aceitação, tolerância, paciência, respeito e outros valores vão sendo incorporados aos poucos ao cotidiano da criança.

O objetivo é, ao trabalhar os sentimentos de solidariedade grupal, fortalecer o emocional da criança. Ela, segura de suas capacidades, consciente de seus direitos e deveres em relação ao grupo, passa a exigir cada vez mais a presença de atividades lúdicas que levem ao crescimento de si e dos outros em todos os aspectos e habilidades.

Esse aspecto de sentir parte indissolúvel do grupo é fundamental para a efetivação da aprendizagem e, segundo os Parâmetros Curriculares de Ensino Médio (1999, p. 115):

[...] uma das formas pelas quais a identidade se constrói é a convivência e, nesta, pela mediação de todas as linguagens que os seres humanos usam para partilhar significados. Destes, os mais importantes são os que carregam informações e valores sobre as próprias pessoas.

Fazer com que as diferentes experiências de mundo compartilhadas em sala de aula sejam respeitadas e valorizadas, como formas distintas de sentir, perceber e entender as relações sociais e políticas tais como se apresentam na realidade escolar e na sociedade como um todo é função da escola.

Essas relações que medeiam nosso conhecimento de mundo precisam ser observadas, questionadas e entendidas como modelo de valores sociais a ser seguido por todos. Quando se atinge esse nível, o

aluno deixa sua posição de ser passivo e alienado para passar a ser ativo e livre para suas escolhas e posicionamentos diante do mundo.

Assim, o jogo passa a ser um facilitador do trabalho do docente que se preocupa com a construção das cinco competências preconizadas pelos PCNs. De fato, ao participar como elemento ativo do jogo, o aluno deve negociar, deve interpretar. Deve, também, colocar seus conhecimentos em xeque, já que deve aplicá-los àquela situação que vivencia naquele momento lúdico. O momento é lúdico, porém gratuito, pois, como sabemos, o jogo é uma simulação da vida e, por isso, um preparo para ela. O jogo não pode, portanto, para não ser desviado de sua função pedagógica, ser confundido com mero passatempo.

O professor, independente da disciplina lecionada, ganha com o jogo, pois o aluno calcula, interpreta, discute em situação que foge àquelas artificialmente criadas, já que o jogo é real e, naquele momento de aula, se constitui em um problema que deve ser solucionado para que o coletivo e o individual, concomitantemente, ganhem e cresçam.

Nesse contexto, o jogo pedagógico passa a ser indispensável para a realização dessa função, ao enriquecer o senso crítico e de responsabilidade e ao fortalecer, assim, as relações de cooperação mútua, acima de preconceitos e de pontos de vista divergentes.

Portanto, a seleção cuidadosa e a aplicação de jogos cooperativos nas aulas de língua estrangeira e/ou portuguesa servem como elementos de apoio, incentivo, interação, uso efetivo de linguagem oral e escrita e de desenvolvimento de capacidades. É, sem dúvida, o momento ideal para que os alunos sintam confiança em si mesmos, sintam confiança nos outros e, mais que isso, sintam que, como parte do grupo, podem arriscar, perder o medo de se expor. Como resultado, amplia, entre outros, seus conhecimentos lingüísticos e comunicativos na troca de experiências.

A queda da ansiedade facilita a aprendizagem. Em ambiente cooperativo é mais fácil construir e aprender. Herbert Read (apud ORLICK, 1978, p. 5)ⁱⁱ afirma que a capacidade de destruir e a criatividade são forças opostas. Segundo o autor “criar é construir e construir cooperativamente é estabelecer as bases de uma comunidade pacífica”.

Se queremos preparar nossos alunos não só lingüística, mas intelectual e socialmente, ou seja, se desejamos prepará-los para a vida é necessário, desde cedo, educa-los para a cooperação. Não é possível a existência de uma sociedade de solitários competidores. Vivemos em comunidade e nela devemos interagir e buscar maneiras de criar uma sociedade mais humana, mais justa e mais igualitária.

A escola tradicional se restringe a reproduzir os valores da sociedade capitalista, individual e extremamente excludente e competitiva. Não há, porém, razão para continuarmos a reproduzir um ensino em que, como no jogo social, poucos aprendem enquanto a maioria dos alunos da classe permanece alienada do processo educativo.

Os poucos “vencedores” são aqueles que foram treinados para serem “melhores”, suplantando todos os colegas, tratados não como parceiros, mas como adversários que devem ser vencidos a qualquer custo, mesmo que, às vezes, por meio de trapanças e jogo sujo.

Se como afirmam os Parâmetros Curriculares Nacionais de LE (1988, p. 15) “a aprendizagem de línguas estrangeiras é uma possibilidade de aumentar a autopercepção do aluno como ser humano e como cidadão [...]”; então, por meio dos jogos e brincadeiras sadias em sala de aula, os alunos aprimoram a autonomia e a cidadania, aprendendo os valores éticos nos quais é possível expandir suas opiniões, sua argumentação, sua consciência crítica, seu raciocínio lógico, suas emoções, na convivência em sala e na sociedade.

No jogo, portanto, as cinco competências estudadas pelos PCNsⁱⁱⁱ são, de modo prático, incentivadas e desenvolvidas, já que o aluno deve, a partir de seus conhecimentos e respeitando os valores humanos, escolher com o grupo a melhor maneira de alcançar o objetivo, a melhor maneira de superar o desafio proposto. Por causa disso, o professor deve mostrar que, tal como na vida, na atividade lúdica a ética, a moral e o respeito pelo outro devem existir.

Huizinga (2000, p. 14) assegura que “Reina dentro do domínio do jogo uma ordem específica e absoluta [...]. Ele cria ordem e é ordem.”(grifo nosso). No momento em que participa do jogo o aluno se organiza interiormente e se completa como ser humano, tornando um cidadão consciente de seus direitos e deveres.

Participar dessa nova ordem leva o discente a se sentir com peça fundamental do jogo em classe e fora dela. Ele passa a se ver como fundamental, porque, sem ele, o jogo não ocorreria. Por causa dessa nova maneira de ver, o aluno passa a exercitar as tarefas propostas pelo professor e pelo grupo, porque sabe que sua atuação e suas atitudes são essenciais para vencer *coletivamente* o desafio proposto.

Para o ensino de línguas estrangeiras é certo que os jogos e brincadeiras não constituem aprendizagem em si. Entendidos, porém, como estratégias de motivação da aprendizagem, são capazes de desenvolver a auto-estima, o respeito, a solidariedade, a responsabilidade,

a compreensão, a cooperação, a socialização, a autoconfiança, a alegria, o prazer e, por fim, a produção da própria criança. O jogo humaniza.

O jogo é uma metáfora do mundo e, por isso, por meio dos jogos e brincadeiras, dos quais as crianças participam, elas aprendem a agir no mundo, a ser no mundo.

Estar em comunicação, interagindo com o outro é parte fundamental da vida. O jogo faz isso. O aprendizado da língua estrangeira também. Assim, é consequência natural que os professores de outro idioma adotem as brincadeiras e os jogos como facilitadores de interação. Esses jogos e brincadeiras estabelecem um momento de criação e recriação conjunta, de descoberta de si e do outro como pluralidade lingüística e cultural.

Os Parâmetros Nacionais de Língua Estrangeira pensam “na possibilidade de se usar a aprendizagem de línguas como espaço para se compreender, na escola, as várias maneiras de se viver a experiência humana.” (p.15). O jogo — de modo prazeroso e desafiador — facilita o caminho do educando e da escola.

Dessa forma, *Ética; Meio Ambiente; Pluralidade Cultural; Orientação Sexual, Saúde, Trabalho e Consumo* são ferramentas indispensáveis para a construção da dignidade humana, da igualdade de direitos e da responsabilidade pela vida social.

Para conviver, o ser humano deve expressar significados. O domínio de uma língua estrangeira é um elemento a mais para facilitar a ampliação da área de convivência. A cada língua aprendida, uma nova possibilidade de entrar em contato e conhecer mais seres humanos, com suas culturas características e com seus diferentes modos de perceber e de agir no mundo.

Nesse sentido, o professor mais preocupado e mais criativo pode trazer jogos característicos dos países em que se fala a língua estrangeira em questão. O objetivo é levar o aluno a se sentir no lugar do outro. Viver o outro é um dos pontos mais importantes se a escola quer levar o aluno a, nas palavras de Drummond: “a difícil dangerossíssima arte de con-viver”. Vivendo o outro e com o outro, a escola leva à aceitação do diferente e, com isso, ao fim dos preconceitos.

O professor de língua estrangeira, ao considerar que a escola não está fora da vida, mas é parte dela, deve saber que, como na vida, na escola não só há momentos de diversão, de cooperação, mas, também de competição.

Deixar de considerar a competição é deixar de lado a, assumida pela escola, preparação para a vida. Isso seria um erro. Porém, o aluno

que aprender a jogar cooperativamente será mais ético e justo quando for participar que a vida lhe reserva e não aplicará a máxima machadiana do “ao vencedor as batatas”. Ele saberá dividi-las. Ele saberá lutar de modo justo, leal, ético a lutar por elas. Ele será cidadão

Ao considerar isso, na hora de preparar sua aula, o docente não corre o risco de transformar o ambiente pedagógico em um ambiente isolado do mundo real.

Como podemos, então, usar os jogos e as brincadeiras como um elemento facilitador do processo de ensino e de aprendizagem, entendido como momento de interação entre a atividade lúdica e a prática pedagógica? Como usar a brincadeira e o jogo como fonte de uma aprendizagem significativa para criar uma sociedade baseada em valores humanos?

As respostas a essas perguntas serão apresentadas em forma de exemplos de jogos que consideram os temas transversais como instrumentos de uma educação mais humanizadora.

Antes, contudo, é preciso deixar claro que o jogo não apresentará uma “solução mágica” para o ensino e aprendizagem de uma língua estrangeira, mas que se constitui em algo moderno — e, paradoxalmente, antigo: muito do aprendemos na vida veio por meio do jogo — e desafiador, cabendo ao bom senso do professor delimitar os jogos e aplicá-los em função da faixa etária, grau de conhecimento do

idioma em questão, da motivação e dos interesses dos participantes.

Exemplos de Jogos

1. Expressar sentimentos

Tema: Ética

Competências: I, III

Faixa etária: a partir de 10 anos

Cada participante receberá uma etiqueta colada nas costas com uma frase escrita, em nosso caso em espanhol, na qual aparecem informações como *alegria, tristeza, amor, raiva, saudade etc.* Forma-se um círculo no qual cada participante irá ao centro. Todos olham a frase do colega e, por meio de mímicas e gestos, tentam ajudá-lo a descobrir a frase que se encontra colada nas costas. Após um tempo, se o colega acertou ou chegou próximo do significado de sua frase, volta ao círculo, dando lugar ao outro participante. Quando todos terminam devem compartilhar suas emoções e idéias com o grupo.

Em estágios iniciais da língua, o professor pode adaptar o jogo, criando apenas vocábulos estudados, como adjetivos, substantivos etc.

Exemplos que expressem sentimentos de:

Alegria: *Adorei o presente que recebi de meu amigo secreto. Maravilhoso!*

Tristeza: *O meu cachorrinho morreu ontem.*

Amor: *Estou apaixonada!*

Raiva: *Minha calça rasgou!*

Saudade: *Não vejo minha avó há cinco anos.*

2. Amigo secreto

Temas: Pluralidade Cultural e Ética

Competências: I, III, IV

Faixa etária: a partir de 07 anos

Cada participante escreve seu nome num papel e o coloca numa caixa. O professor passa a caixa e cada um retira o nome de um colega. O primeiro participante começa o jogo dando pistas físicas e psicológicas de seu amigo secreto. Ao final, todos se presenteiam com balas e bombons levados pelo professor.

3. Mapa do tesouro

Temas: Ética, Pluralidade Cultural e Trabalho

Competências: I, II, III, IV, V

Faixa etária: a partir de 10 anos

O professor esconde quatro pistas no ambiente interno da classe. Os participantes, divididos em quatro grupos, deverão achar a primeira pista, levá-la ao professor, executar a tarefa e prosseguir. Não é permitido trocar de lugar as pistas, nem contar para os outros grupos onde estão as pistas.

A história que o professor contará deve envolver um tesouro perdido numa ilha distante, dizendo que o grupo que encontrar a pista de número cinco receberá o maior tesouro do mundo.

As frases são escritas em sulfites coloridas. Por exemplo:

Grupo 1: Folhas verdes

Grupo 2: Folhas rosa (boa oportunidade para discutir a questão do preconceito de gênero)

Grupo 3: Folhas amarelas

Grupo 4: Folhas azuis.

Início do jogo

Pista número um: Para chegarem ao tesouro do pirata deverão encontrar a número dois, mas saibam que “os amigos são verdadeiros tesouros”.

Pista número dois: Vocês estão a caminho do tesouro, mas um elemento do grupo deverá recitar um poema, por exemplo, para que possam prosseguir.

Pista número três: Parabéns! Estão próximos. Contem-nos uma piada para que possam prosseguir.

Pista número quatro: Muito bem... O tesouro está muito perto. Cantem-nos uma música para que possam prosseguir.

Pista número cinco: OS AMIGOS SÃO VERDADEIROS TESOUROS!!!

Enquanto os alunos procuram essa pista, o professor escreverá a frase com giz colorido na lousa. O grupo que perceber ganha o jogo.

Ao final, os amigos serão presenteados com balas e bombons compartilhados entre todos do grupo.

4. Carta Russa

Temas: Ética, Pluralidade Cultural e Meio Ambiente.

Competências I, II, IV, V

Faixa etária: a partir de 12 anos

Os alunos sentados em um grande círculo. Cada um com uma folha de papel, de preferência reciclado. O professor escreverá as seguintes frases na lousa:

Adjetivo Feminino

Nome Feminino

Adjetivo masculino

Nome masculino

Lugar onde se conheceram

O que ela disse para ele?

O que ele disse para ela?

O que eles fizeram?

O resultado?

À medida que vão lendo as frases, os alunos escrevem o nome de colegas da classe e as palavras em que pensou. A cada frase, dobra-se o papel de forma que o amigo não veja e passa para a esquerda, recebendo o papel do colega sentado à sua direita. Ao final todos abrem os papéis e, enquanto o professor vai lendo as frases, os colegas vão lendo o que está escrito em sua folha. Todos dão muita risada. Após o término, o professor deve mostrar aos alunos que isso é apenas uma brincadeira e discutir com o grupo as normas, o respeito a si e ao outro.

5. Quem saiu?

Temas: Ética e Pluralidade Cultural

Competências: I, II, III, IV

Faixa etária partir de 07 anos

Ao som de música suave, os participantes dançam de olhos fechados.

Ao tocar no ombro de alguém, o professor está pedindo que essa pessoa saia da classe e se esconda do lado externo da porta. Pára a música e pergunta: “Quem saiu?” .

Os participantes dizem o nome da pessoa, descrevem sua fisionomia e seu traje.

A pessoa volta à sala e os participantes a aplaudem e aquele que acertou o nome ou a descrição do traje do colega recebe um abraço.

6- Telefone sem fio modificado

Competências: I, II, III

Temas: Ética, Pluralidade Cultural e Trabalho e Consumo.

Faixa etária: a partir de 10 anos

Separam-se os alunos em três grupos. O primeiro é o grupo da venda. O segundo, o grupo da transmissão. O terceiro, da visão. O grupo é colocado em filas. A da frente é a do grupo da venda. A do meio, do grupo de transmissão. A última é destinada aos alunos do grupo da visão.

Os alunos são orientados a ficar exatamente atrás do elemento que pertence ao outro grupo. Os alunos do grupo da venda recebem uma folha e um lápis, em seguida têm os olhos vendados. O professor mostra um desenho para os alunos do grupo da visão, que são orientados a passar para o grupo da transmissão apenas um detalhe por vez. Exemplo: se o aluno viu uma bicicleta, deve dizer que tem roda. Espera o aluno do grupo da transmissão passar para o aluno vendado desenhar. Em seguida, pode dizer que tem outra roda ou dar outro detalhe. O processo vai até o momento em que se transmitiu a ilustração inteira. Retira-se a venda do primeiro aluno e se comparam os desenhos. É um bom momento para discutir a importância da cooperação e da comunicação efetivas, do trabalho em equipe e do respeito às regras.

7. Bexigas cooperativas.

Temas: Ética e Meio Ambiente

Competências: I, III

Faixa etária: a partir de 07 anos

O professor separa os alunos em grupos de cinco alunos e distribui bexigas coloridas. Cada grupo fica com uma cor. A seguir, os alunos deverão encher as bexigas e passam a brincar de jogá-la uns para os outros, de acordo com as orientações do professor: com a mão esquerda; com a direita; com o ombro direito, com o esquerdo; com a cabeça; com o pé direito, com o esquerdo, com o joelho esquerdo, com o direito etc.

Após alguns momentos, o professor pede que fiquem com aquela que têm à mão e a estourem. Dentro da bexiga, haverá uma mensagem do professor (poema, pensamento etc.) e no verso da mensagem a indicação de uma atitude positiva, exemplo: o aluno deverá declamar um poema para alguém do grupo ou abraçar o amigo.

Finalmente, o professor deve, junto com os alunos, recolher os pedaços de bexigas, enquanto frisa a importância de manter o meio ambiente limpo.

Os Jogos e brincadeiras podem ser aplicados ao ensino e aprendizagem de línguas, já que levam a um aprendizado em situações mais próximas do real e, mais que isso, à humanização dos alunos. Bem elaborados, podem fomentar a interdependência entre os alunos por meio de situações compartilhadas e de atividades que valorizem o respeito, a cumplicidade, a amizade, a honestidade, a autoconfiança e a confiança no outro, em ambiente prazeroso, educativo e positivo.

Nesse ambiente, o papel do professor de uma língua estrangeira é colocar o aluno em contato consigo mesmo e com o outro. Esse outro é o colega de classe, mas, na aula de língua estrangeira, o outro é o outro povo, a outra cultura, o outro jeito de ver o mundo e pensar sobre ele.

Se o aluno sentir isso, o professor deixará de ouvir as sempre lembradas frases semelhantes a “para que aprender tal língua, se nunca irei a esse país?” A aula será mais produtiva e desafiadora, porque o aluno verá que o contato com o outro pode ocorrer, por meio da leitura de um livro ou revista, audição de uma música ou mesmo por meio do lúdico.

A função dos jogos nesse novo ambiente é, portanto, desenvolver no aluno a capacidade de interagir com o outro. O lúdico não será o único elemento a fazer isso, porém, com certeza, facilitará enormemente essa interação e tornará natural a aplicação dos temas transversais.

Notas

ⁱ “Early experience with cooperation, creativity, and choice will enable more people to become happier through and healthier in competition”.

ii “Destructiveness and creativity are opposed forces [...] To create is to construct, and construct cooperatively is to lay the foundation of a peaceful community”.

iii São elas: 1. Dominar a norma culta da língua em estudo e fazer uso das linguagens matemática, artística e científica; 2. Construir e aplicar conceitos de várias áreas do conhecimento para a compreensão de fenômenos naturais, de processos histórico-geográficos, da produção tecnológica e das manifestações artísticas; 3. Saber selecionar, interpretar dados e informações representados de diferentes formas, a fim de enfrentar situações-problema; 4. Construir argumentação consistente ao relacionar diferentes informações e conhecimentos disponíveis em situações concretas e 5. Com os conhecimentos adquiridos na escola, poder elaborar propostas de intervenção solidária na realidade, respeitando os valores humanos e considerando a diversidade sociocultural.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, P. N. de. *Educação Lúdica: técnicas e jogos pedagógicos*. 6. ed. São Paulo: Loyola, 1990.

AMORIM, V. & MAGALHÃES V. *Cem aulas sem tédio: sugestões práticas, dinâmicas e divertidas para o professor de língua estrangeira*. Santa Cruz: Instituto Padre Reus, 2003.

ANTUNES, C. *Manual de técnicas de dinâmica de grupo, de sensibilização de ludoterapia*. 9. ed. Rio de Janeiro: Vozes, 1987.

BENJAMIN, W. *Reflexões, a criança, o brinquedo, a educação*. São Paulo: Summus, 1984.

BRASIL. Secretaria da Educação. *Parâmetros Curriculares Nacionais – Ensino Médio*. Brasília: MEC, 1999.

COSTA, A. L. E. S.; ALVES MARRA, P. *¡Vamos a jugar! 175 juegos para la clase de español*. Barcelona: Difusión, 1997.

FREIRE, P. *Educação como prática da liberdade*. Petrópolis: Vozes, 1975.

HUIZINGA, J. *HOMO LUDENS*: O jogo como elemento da cultura. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 2000.

IGLESIAS CASAL, I.; PRIETO GRANDE, M. *¡Hagan juego!* Actividades y recursos lúdicos para la enseñanza del español. Madrid: Edinumen, 1998.

LOPES, M. da G. *Jogos na educação: criar, fazer, jogar*. 2. ed. São Paulo: Cortez, 1999.

ORLICK, T. *The cooperative sports and games book*. Philadelphia: Lea & Febiger, 1978.

PARÂMETROS CURRICULARES NACIONAIS: terceiro e quarto ciclo do ensino fundamental: língua estrangeira. Secretaria da Educação. Brasília: MEC, 1998.

SANCHES PEREZ, A. *El método comunicativo y su aplicación a la clase de idiomas*. Madrid: SGEL, 1987.

VIRGOLIN, A. M.R. et al. *Toc, toc... plim, plim*: lidando com as emoções, brincando com o pensamento através da criatividade. Campinas: Papirus, 1999.

VISCOTT, D. *A linguagem dos sentimentos*. São Paulo: Summus, 1982.

VYGOTSKY, L. *A formação social da mente*. São Paulo: Martins Fontes, 2005.