



LUDICIDADE E LÍNGUA INGLESA: A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR NA FORMAÇÃO DOCENTE

Elaine de Oliveira Pereira¹
Carine Schenkenberg Guedes²

RESUMO

O presente artigo tem como objetivo compreender como a ludicidade está inserida no processo de formação inicial do professor de língua inglesa em um Instituto Federal do Distrito Federal. A metodologia de natureza exploratória foi desenvolvida por meio da observação de aulas de língua inglesa e de entrevista semiestruturada com os professores. A análise qualitativa dos dados indica que a ludicidade está restrita às iniciativas individuais dos professores. Por esse motivo, se faz necessário a inserção da ludicidade ao longo de todo o processo formativo dos professores de língua inglesa, pois o lúdico tem papel relevante nas práticas docentes e no desenvolvimento da aprendizagem da língua inglesa.

Palavras-chave: Atividades lúdicas, Formação de professor, Língua inglesa.

1. INTRODUÇÃO

No Brasil, o processo de formação de professores de língua inglesa é um tema recorrente nas discussões acadêmicas há muitos anos. As formas de se aprender e de ensinar uma língua estrangeira (LE) vêm se modificando ao longo do tempo (IALAGO; DURAN, 2008). Por esse motivo, atualmente se exige que o professor de inglês seja um profissional capaz de criar oportunidades de aprendizagem da língua de forma significativa e criativa, de oferecer condições favoráveis ao autodesenvolvimento dos alunos e de contribuir para a formação individual e social dos estudantes. Espera-se também que o professor possua em seu repertório, métodos, abordagens e técnicas que proporcionem aulas ativas e diferentes das demais aulas de outras áreas do conhecimento (NOGUEIRA, 2007).

É importante pensar no processo de formação dos professores, diante das exigências e desafios enfrentados durante a sua prática docente. Ensinar de forma ativa, criativa e lúdica exige do professor a compreensão sobre o que é a ludicidade, como as atividades lúdicas

¹ Graduanda do Curso de Licenciatura em Letras-Inglês, Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia de Brasília, *campus* Riacho Fundo, elaineoliveira@gmail.com;

² Professora orientadora: Doutora, Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia de Brasília, *campus* Ceilândia, 1839296@etfbsb.edu.br.

³ Este artigo é consequência da pesquisa que desenvolvemos no âmbito do projeto IFB – Multidisciplinar (Língua Inglesa) PIBID-2018 (Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência), sob o fomento do IFB e da CAPES, a quem prontamente agradecemos os incentivos.



devem ser desenvolvidas em sala de aula e como adaptar de forma eficaz essas práticas no contexto de sala de aula. Luckesi (2014) afirma que “para ensinar ludicamente, o educador necessita cuidar-se emocionalmente e, cognitivamente, adquirir as habilidades necessárias para conduzir o ensino de tal forma que subsidie uma aprendizagem lúdica.”

Nesse sentido, entendemos que é necessário refletir sobre a contribuição da ludicidade para o desenvolvimento do educador como indivíduo e profissional, e a importância da sua inserção nas práticas pedagógicas durante os cursos de licenciatura. Por essa razão, o presente trabalho pretende compreender como a ludicidade está inserida no processo de formação do professor de língua inglesa, pois acreditamos que a ludicidade proporciona ao processo de ensinar e aprender práticas prazerosas e criativas. Ao longo desta pesquisa, procuramos entender duas questões, a relevância atribuída ao lúdico pelos professores formadores e se a ludicidade faz parte das bases formativas dos professores de língua inglesa da Instituição.

Assim, para alcançar os objetivos propostos, utilizamos a abordagem qualitativa e método exploratório de pesquisa. Como instrumento de pesquisa, realizamos entrevistas semiestruturadas e observação de aulas dos professores de língua inglesa em uma instituição de ensino público do Distrito Federal. Por fim, para a análise dos dados, utilizamos principalmente os fundamentos teóricos de Luckesi (2013, 2014, 2015), Kishimoto (2011, 2017), Vigotski (2007), Silva (2009) e, também, a metodologia de análise de dados qualitativos de Badin (2009).

2. METODOLOGIA

O presente trabalho tem caráter exploratório que tem como objetivo formular questões ou um problema. Segundo Lakatos e Marconi (2003), esse método permite a obtenção de descrições tanto quantitativas quanto qualitativas por meio de procedimentos sistemáticos para a análise de dados. A abordagem utilizada nesta pesquisa foi de natureza qualitativa, em razão do número reduzido de sujeitos envolvidos e dos objetivos da pesquisa previamente definidos. Segundo Córdova e Silveira (2009, p. 31), “a pesquisa qualitativa não se preocupa com representatividade numérica, mas, sim, com o aprofundamento da compreensão de um grupo social, de uma organização, etc.” Ou seja, o objetivo da amostra é de produzir informações novas ou aprofundadas sobre o tema pesquisado.

Assim, para a coleta de dados foi utilizada a entrevista semiestruturada e observação de aulas como instrumentos de pesquisa, realizadas com professores do curso de licenciatura Letras-Inglês em uma instituição de ensino público do Distrito Federal. Segundo Lakatos e



Marconi (2003), a entrevista e observação desempenham papel importante, pois obrigam o investigador a estabelecer um contato direto com a realidade estudada, sendo um instrumento por excelência da investigação social para a coleta de dados.

Em um primeiro momento, as pesquisadoras fizeram revisão da literatura sobre as teorias da ludicidade e sobre a sua relevância para o ensino da língua inglesa. Em um segundo momento, por meio de uma entrevista semiestruturada, buscou-se identificar se há relevância atribuída à ludicidade pelos professores ao longo do processo de formação inicial.

Por último, a análise dos dados foi feita com base análise conteúdo de Bardin, que segundo o autor (2009, p. 49), “É um conjunto de técnicas de análise das comunicações que visam obter indicadores que permitam a inferência de conhecimentos relativos às condições de produção e recepção dessas mensagens.” Os dados coletados foram analisados à luz dos teóricos Kishimoto (2011, 2017), Luckesi (2013, 2014, 2015), Silva (2009) e Vigotski (2007).

3. REFERENCIAL TEÓRICO

Lúdico vem do latim *ludus* que significa jogo, exercício ou imitação. Os jogos são difíceis de serem compreendidos, pois a palavra jogo, dependendo de cada contexto, pode ter um entendimento e função diferentes. Segundo Kishimoto (2011), “enquanto fato social, o jogo assume a imagem, o sentido que cada sociedade lhe atribui.” Todo jogo tem regras, são regras que organizam e conduzem a brincadeira. Para Kishimoto (2011), quando a brincadeira é realizada durante um jogo, essa atividade é o lúdico em ação.

Por ser visto como uma atividade “não séria” os jogos com fins pedagógicos são normalmente entendidos como perda de tempo e sem grande significado para o processo de ensino-aprendizagem. As brincadeiras são vistas como atividades levianas e superficiais devido à desqualificação do ato de brincar. No entanto, para Luckesi (2015, p. 2):

Assim sendo, o ato de brincar será um ato profundo de cuidar da existência, de forma criativa, alegre e até mesmo hilariante, com as especificidades de cada idade e de cada circunstância de vida. Profundidade, aqui, traz leveza, que é diferente de leviandade. Leveza tem a ver com o contato significativo conosco mesmos, com o nosso ser, com o âmago do nosso destino. O que é profundo é leve, e, pois, diverso do pesaroso.

Nesse mesmo contexto, segundo Kishimoto (2017), a atividade lúdica quando desenvolvida de forma espontânea traz inúmeros benefícios, como o desenvolvimento de aspectos corporal, moral e social de quem participa. Quando o professor planeja aulas lúdicas, desde que ele mantenha as condições necessárias para a ação intencional, ele estará



potencializando as situações de aprendizagem ao inserir o lúdico, o prazer e a capacidade de ação ativa, criativa, autônoma e motivadora. Para Froebel (1985, p. 30):

A brincadeira é atividade espiritual mais pura do homem neste estágio e, ao mesmo tempo, típica da vida humana enquanto um todo – da vida natural interna no homem e de todas as coisas. Ela dá alegria, liberdade, contentamento, descanso, externo e interno, paz com o mundo... Como sempre indicamos, o brincar em qualquer tempo não é trivial, é altamente sério e de profunda significação.

O valor educativo das atividades lúdicas, como parte essencial do trabalho pedagógico, é reconhecido por muitos estudiosos e educadores. Segundo Luckesi (2014), “a ludicidade é uma experiência interna do sujeito que a vivencia.” Já a atividade lúdica é uma ferramenta que propicia esses momentos de entrega de corpo e alma do sujeito. A ludicidade pode estar presente nas mais diversas atividades humanas e em todas as suas fases, como em uma atividade pedagógica, um brinquedo, na história contada pelos pais, em um presente, em uma festa, em uma conversa entre amigos, uma comida favorita, ou seja, em pequenas coisas que nos dê prazer e alegria. Para Luckesi (2014, p. 18):

A ludicidade é um estado interno, que pode advir das mais simples às mais complexas atividades e experiências humanas. Não necessariamente a ludicidade provém do entretenimento ou das “brincadeiras”. Pode advir de qualquer atividade que faça os nossos olhos brilharem.

No entanto, para Luckesi (2014), a proposição de uma atividade lúdica pode ter efeitos positivos ou não, pois depende dos estados emocionais dos envolvidos e as circunstâncias nas quais ela é desenvolvida. A atividade lúdica perde o seu significado à medida que se torna chata e incômoda. O educador ao propor uma atividade lúdica não deve impô-la aos seus alunos, pois a alma do estudante não estará presente, transformando a brincadeira em trabalho. Por esse motivo, o professor formador precisa mostrar aos seus estudantes em formação inicial que não basta apenas estudar o outro por meio dos livros, é preciso aprender experimentando, para que a partir de sua própria experiência o professor possa compreender as necessidades de seus alunos.

Para Rabello (2013), as atividades lúdicas proporcionam o desenvolvimento de diversas habilidades entre os alunos como: a dissolução de conflitos, melhora da interação entre alunos e professores, expressão de ideias, revelação de medos, angústias e frustrações e para o compartilhamento de experiências vividas. O lúdico em sala de aula também é um elemento que contribui para a difusão da cultura. Segundo Rabello (2013, p. 104):

As atividades lúdicas podem contribuir para o professor no processo vital de humanização e inserção na vida como ser cultural, o que pode ajudar na instauração de um processo educacional mais sensível, prazeroso, motivante, alegre e significativo.



Assim, os jogos, por serem atividades lúdicas, ganham cada vez mais espaço como uma importante ferramenta pedagógica dentro de sala de aula, pois é durante a brincadeira que ocorre negociações significativas de sentido, estimula a criatividade, o interesse do aluno em qualquer idade, aumenta sua autoconfiança e suas habilidades cognitivas e sociais.

Segundo Grando (2012), a ludicidade é importante para a saúde mental do indivíduo, pois proporciona um ambiente de expressão mais genuína. As atividades lúdicas requerem também do aluno esforço voluntário, tornando-as responsáveis pelo desenvolvimento da atividade, e isso acaba por estimular o pensamento. E como as atividades lúdicas proporcionam maior interação entre alunos e professores, elas são de grande relevância para a aprendizagem de língua estrangeira, pois elas favorecem o compartilhamento do conhecimento, significados e de linguagem.

Além disso, uma atividade lúdica bem planejada e com objetivos claros a serem alcançados proporciona não só a integração entre o grupo e aquisição de conteúdos específicos como também a oportunidade de trabalhar temas mais sensíveis como o respeito, o racismo, a intolerância, sexualidade etc.

Vigotski (2007) acredita que a ludicidade tem papel fundamental para o desenvolvimento do ser humano. Para o autor, a aquisição e a internalização de novos conhecimentos só acontece quando há a interação entre o indivíduo e o meio que o cerca. O lúdico é relevante para o desenvolvimento da linguagem, do pensamento, da concentração e da atenção da criança, e esse processo precisa da ajuda de um mediador experiente.

O professor deve ter consciência do seu papel nas situações de ensino, pois a ação consciente possibilita o uso de métodos e ferramentas adequadas ao ensino significativo. Desta forma, qualquer atividade, seja ela lúdica ou não, torna-se uma ferramenta de ampliação da ação pedagógica e de relevância para o processo de ensino e aprendizagem (MOURA, 2017). Por essa razão, Luckesi (2014) afirma que não é possível formar novos professores de forma lúdica se os seus professores formadores não compreendem a importância da ludicidade para o processo de ensino-aprendizagem.

O lúdico, de uma forma geral, está relacionado com o prazer e a liberdade, por isso os jogos como recurso pedagógico podem ser úteis para uma aprendizagem diferenciada e significativa da língua inglesa. Diferenciada, porque oportuniza aos estudantes outras posições em relação ao processo de aprendizagem, como a participação ativa e de liderança em sala de aula. Significativa, porque os estudantes podem reconhecer a língua inglesa como um espaço de produção de sentido, dentro de um contexto de uso não artificial da língua. Por



meio dos jogos também podemos ressaltar a importância de saber ganhar ou perder e, que mesmo perdendo, o aluno possa entender que o mais importante é o aprendizado, a interação, o respeito aos colegas e as atividades propostas, a autonomia e a tomada de decisões. Ou seja, os jogos com fim educativo, na prática, são acessíveis e as possibilidades de explorá-los são inesgotáveis (SILVA, 2009).

Para Almeida Filho (1998), aprender uma língua estrangeira de maneira que faça sentido, que tenha significação pra quem aprende, numa busca de experiências profundas, válidas, pessoalmente relevantes, que possibilite novas compreensões e que gere ação, é crescer numa matriz de relações interativas na língua-alvo. Quem aprende dessa forma, a língua estrangeira se “desestrangeiriza”.

4. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Em um primeiro momento, foi realizada a observação de sala de aula com objetivo de investigar se o lúdico é trabalhado nas aulas de língua inglesa. Em um segundo momento, por meio de uma entrevista semiestruturada individual, buscou-se identificar se há relevância atribuída à ludicidade pelos professores de língua inglesa ao longo do processo de formação inicial.

4.1 A importância do lúdico na educação

Quando questionados sobre a importância do lúdico como parte integrante da formação inicial dos professores de língua inglesa, os participantes foram unânimes em suas respostas ao reconhecer a relevância do tema pesquisado. É possível comprovar nos excertos das respostas transcritas abaixo:

Prof. Estrela: Sim, eu acho que é um tema relevante a ser trabalhado. A gente está num período de ensino diferente do tradicionalismo. Hoje, o nosso olhar pra ensino tá voltado pra formar um aluno mais ativo, mais participativo. Por isso é importante a ludicidade porque você consegue interagir de forma diferente com alunos que têm processos de aprendizagem diferentes.

Prof. Lua: Eu acho que sim. Porque é uma forma de você tentar ressignificar aulas que tenham um formato mais tradicional. E também é uma forma de você motivar o aluno extrinsecamente de forma que ele intrinsecamente se sinta confortável para aprender. Então, eu acredito que seja como uma mola propulsora de motivação e interesse do aluno em sala de aula.

Prof. Sol: Sim, eu acredito que é um tema bastante relevante. A gente pensa que muita da comunicação tem que ser de ordem verbal. E eu penso que não, a comunicação deve acontecer de diversas formas. E é aí que entra a ludicidade, porque a ludicidade concretiza aquilo que é abstrato, por explorar outros sentidos, outras linguagens. O lúdico também proporciona o contato com a críticidade, então se você faz a manutenção de algo que é tradicional, como que a pessoa vai desenvolver essa críticidade, né.

Ao relacionar os trechos acima é possível fazer alusão às considerações de Froebel (1985), que fala sobre as contribuições benéficas das atividades lúdicas para o desenvolvimento intelectual, moral e físico dos indivíduos. Para o autor, os jogos são um elemento importante para o desenvolvimento pleno do ser humano. Silva (2009) afirma que o lúdico se relaciona com o prazer e a liberdade, por isso atividades lúdicas podem ser úteis para uma aprendizagem diferenciada e significativa da língua inglesa. A escolha frequente das palavras *sim*, *importante* e *relevante*, por parte dos entrevistados, demonstra a consciência da importância que os participantes atribuem à ludicidade.

Outro ponto de importante reflexão na fala dos participantes é a necessidade de um ensino com propostas diferentes do tradicional. A professora Estrela fala: “A *gente está num período de ensino diferente do tradicionalismo.*” Já a professora Lua diz: “*Porque é uma forma de você tentar ressignificar aulas que tenham um formato mais tradicional.*” Nesse sentido, podemos relacionar a crítica de Freire (1982) ao que ele chamou de educação *bancária*, onde o professor (depositor) é o detentor de todo o conhecimento e responsável por transmiti-los aos alunos (depositários) que, por sua vez, apenas recebe o conteúdo passivamente. E também com o pensamento de Vigotski (2007), pois para o autor a aquisição e a internalização de novos conhecimentos só acontece quando há a interação entre o indivíduo e o meio que o cerca, e a educação tradicional não promove grande interação entre alunos.

Nesse mesmo contexto, sobre a importância da ludicidade na educação, podemos destacar das falas dos professores o aumento da *motivação*, do *interesse*, da *críticidade* e da participação *ativa* dos alunos ao utilizarem atividades lúdicas nas aulas. Kishimoto (2011) afirma que quando o professor faz um bom planejamento das aulas lúdicas, ele, na verdade, potencializa a aprendizagem, o prazer e a capacidade de ação ativa, criativa, autônoma e motivadora do aluno. Para Kishimoto (2011, p. 41):

Utilizar jogos na educação significa transportar para o campo de ensino-aprendizagem condições para maximizar a construção do conhecimento, introduzindo as propriedades do lúdico, do prazer, da capacidade de iniciação e ação ativa e motivadora.



Após a análise das respostas dos professores participantes da pesquisa é possível afirmar que a relevância do ensino lúdico está de acordo com as considerações de Luckesi (2015) quando o autor afirma que o brincar nada mais é do que o viver criativo na infância, na adolescência e na vida adulta. É uma atividade tão profunda quanto qualquer outra, que traz completude ao ser humano.

4.2 A ludicidade como base de formação dos professores

Diante das respostas apresentadas pelos professores Sol e Lua pôde ser identificada a importância da inserção do lúdico ao longo da formação dos professores de língua inglesa. A ludicidade é considerada pelos participantes da entrevista como um tema cujos professores não têm domínio teórico e prático, fazendo com que a o lúdico para fins educativos seja mal compreendido, como mostra os excertos abaixo:

Prof. Sol: E eu acho que sim, deveria estar presente no currículo de formação de professores.” A gente não costuma ter essa formação no curso de formação. Eu e meus colegas, que trabalham com a ludicidade, apelamos para as linguagens que temos familiaridade, cuja formação ocorreu em outro lugar. A gente paga preços pra ser lúdico já que a gente não tem o apoio institucional, legislativo, etc. Daí eu consigo entender porque que é tão difícil ser lúdico, porque você não tem o aparato da literatura tão forte, e quando tem é porque você correu atrás sozinho.

Prof. Lua: Não vejo incentivo por parte da coordenação da escola, eu vejo mais como um interesse meu. Não existe incentivo ou formação sobre a ludicidade, inclusive na minha formação não tive nada relacionado à ludicidade, então foi interesse da minha parte. Acho importante pra gente entender questionamentos de cunho teórico, sobre o que é, as confusões de termo que existem, como se trabalhar. Eu vejo que tem muita gente que confunde o lúdico com fazer brincadeiras, e eu vejo que não é bem assim. Eu acho que poderia ter algum tipo de formação continuada para os professores daqui porque a maioria são frutos de uma formação em que a ludicidade não tinha espaço.

Das respostas transcritas acima é possível identificar que para os professores a falta de práticas de ensino lúdicas, ao longo de suas formações iniciais, gerou dificuldades em suas carreiras. Os professores notaram essa lacuna e decidiram por conta estudar sobre a ludicidade e como aplicá-las em sala de aula. Para Luckesi (2014), não é possível o professor ser lúdico se ele não compreende a importância da ludicidade para a sua formação. Por essa razão, os professores necessitam de formação lúdica durante os cursos de formação inicial, pois, o ser humano quando age ludicamente ele vivencia uma experiência plena. Brincar, jogar, agir ludicamente, exige entrega total do ser humano, corpo e mente, ao mesmo tempo. Estando consciente desses fatores o professor é capaz de transportar o lúdico para sala de aula



tornando a aprendizagem mais significativa, mais prazerosa. De acordo com Freitas (2010, p. 216):

Para que o lúdico esteja presente na sala de aula de inglês é fundamental que o professor sinta que a ludicidade seja um elemento importante. O adulto só poderá propor uma atividade lúdica e convencer os seus alunos de sua importância se ele próprio compreendê-la assim, pois a motivação do professor se apoia nas experiências que ele acumula através de sua prática docente.

Nesse sentido, quando professores e alunos participam de atividades lúdicas eles enfrentam as próprias limitações como se expressar com o corpo, exteriorizar a sua criatividade e representação. Ou seja, quando o professor vivencia ao longo de sua formação momentos lúdicos, ele compreende a importância da ludicidade para a sua prática docente.

Outra questão de importante análise é a falta de entendimento sobre o que é o lúdico e como trabalhar com atividades lúdicas em sala de aula. Podemos constatá-la na fala da professora Lua, *“Eu vejo que tem muita gente que confunde o lúdico com fazer brincadeiras, e eu vejo que não é bem assim”*. Segundo Kishimoto (2017), os professores apresentam dificuldades de lidar com o lúdico porque confundem atitude intelectual e teórica com ausência da ludicidade, e porque nos cursos de formação de professores não existe lugar para o exercício da imaginação e criação. Ainda para Kishimoto (2017, p. 136):

Em sua grande maioria, as grades curriculares apresentam uma concepção fragmentada sobre as relações existentes entre pensar, sentir, imaginar, brincar e criar. Ou seja, há uma concepção de saber equivocada, que o vê apenas em sua dimensão “científica”.

Nesse sentido, a partir respostas dos professores, é possível perceber que a ludicidade é uma prática pedagógica importante para o ensino da língua inglesa. E que também se faz necessária à inclusão do lúdico nos cursos de formação de professores para que as atividades lúdicas possam ser entendidas com uma prática docente que possibilita aprendizagem mais significativa e prazerosa.

Por fim, ao longo das observações das aulas de língua inglesa pudemos identificar que o lúdico é trabalhado por alguns professores da instituição, mas que não faz parte do currículo do curso, ou seja, a ludicidade não é parte integral das bases formativas dos professores de língua inglesa. Essas observações foram posteriormente confirmadas durante as entrevistas com os professores, onde afirmam que a utilização das atividades lúdicas em suas aulas são frutos de motivação própria.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS



Este trabalho teve como objetivo compreender como a ludicidade está inserida no processo de formação do professor de língua inglesa em uma instituição pública do Distrito Federal à luz dos teóricos Kishimoto (2011, 2017), Luckesi (2013, 2014, 2015), Vigotski (2007) e Silva (2009).

A partir das concepções dos professores identificadas pudemos reafirmar a importância do lúdico para o ensino significativo, criativo, ativo, crítico e prazeroso da língua inglesa em qualquer esfera da educação. Luckesi (2019) afirma que a ludicidade é uma experiência interna de plenitude do sujeito. As atividades lúdicas na educação são práticas que proporcionam o aluno vivenciar experiências plenas, possibilitando o desenvolvimento físico, cognitivo e emocional.

Observamos também que houve concordância entre os participantes da pesquisa no que tange a necessidade de inserção do lúdico no processo de formação dos professores de língua inglesa, pois proporciona uma prática docente diversificada e humanizada. Os professores, por não terem contato com o lúdico em sua formação, formam ideias muitas vezes equivocadas sobre função do lúdico no ensino da língua inglesa.

Concluimos com esta pesquisa que as práticas docentes precisam ser diversificadas, pois cada pessoa aprende de uma forma diferente em tempos diferentes. É preciso refletir constantemente sobre o processo de formação inicial dos professores de língua inglesa, pois é nessa ação que poderemos entender melhor as necessidades dos alunos e, com isso, adequar a prática docente a cada contexto e oferecer melhores condições de ensino-aprendizagem.

REFERÊNCIAS

BARDIN, L.. **Análise de Conteúdo**. Lisboa, Portugal; Edições 70, 2009.

CÓRDOVA, F. P.; SILVEIRA, D. T.. **A pesquisa científica**. In: GERHARDT, T. E.; SILVEIRA, D. T. (orgs.). Métodos de pesquisa. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2009.

ALMEIDA FILHO, J. C. P.. **Dimensões Comunicativas no Ensino de Línguas**. Campinas: Editores Pontes, 1998.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do Oprimido**. 11 ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1982.

FREITAS, C. C.. **Artslit e a formação lúdica do professor de língua inglesa**. In: ROCHA C. H.; TONELLI, J. R. A.; SILVA, K. A. (orgs.). Língua estrangeira para crianças: ensino-aprendizagem e formação docente. Campinas, SP: Editores Pontes, 2010.

FROEBEL, F.. **The education of man**. Trad. Josephine Jarvis. Nova York: A, Lowell & Company, 1885.



GRANDO, G.. **O lúdico na aquisição de vocabulário na língua inglesa**. Trabalho de conclusão de curso (Especialista em mídias na educação). Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2012.

IALAGO, A. M.; DURAN, M. C. G.. Formação de professores de inglês no Brasil. Paraná: **Revista Diálogo Educacional**, v. 8, n. 23, p. 55-70, 2008.

KISHIMOTO, T. M.. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 14 ed. São Paulo: Cortez Editora, 2011.

_____. **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Cengage, 2017.

LUCKESI, C. **Brincar e seriedade**. Luckesi - ludicidade, atividades lúdicas, 2015.
Disponível em: <http://luckesi002.blogspot.com/search?q=11+-+Brincar+e+seriedade>. Acesso em: 16 mai. 2019.

_____. **O educador: qual seu papel na contemporaneidade?** In: D'ÁVILA, C. M. (org.). *Ser professor na contemporaneidade: desafios, ludicidade e protagonismo*. 2 ed. Curitiba: Editora CRV, 2013.

_____. Ludicidade e formação do educador. Salvador: **Revista Entreideias**, v. 3, n. 2, p. 13-23, 2014.

MARCONI, M. A.; LAKATOS, E. M.. **Fundamentos de metodologia científica**. 5 ed. São Paulo: Atlas, 2003.

MOURA, M. O.. **A séria busca no jogo: do lúdico na matemática**. In: KISHIMOTO, T. M. *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*. 14 ed. São Paulo: Cortez Editora, 2011.

NOGUEIRA, Z. P.. **Atividades lúdicas no ensino/aprendizagem de língua inglesa**. Cadernos PDE, v. 1, 2007. Disponível em:
http://www.gestaoescolar.diaadia.pr.gov.br/arquivos/File/producoes_pde/artigo_zelia_paiva_nogueira.pdf. Acesso em: 30 mai. 2019.

RABELLO, R. S.. **Cada um sabe a dor e delícia de ser o que é: Arte e ludicidade na formação do professor**. In: D'ÁVILA, C. M. (org.). *Ser professor na contemporaneidade: desafios, ludicidade e protagonismo*. 2 ed. Curitiba: Editora CRV, 2013.

SILVA, E. P.. **O Lúdico, Uma Alternativa Prazerosa de Ensinar e Aprender Inglês**. Londrina: UEL, 2009.

VIGOTSKI, L. S.. **A formação social da mente**. 7 ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.