



O LÚDICO COMO ELEMENTO FACILITADOR NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM DE UMA LÍNGUA ESTRANGEIRA

ELAINE GOMES VIACEK OLIANI

Mestre em Letras pela Universidade Presbiteriana Mackenzie (UPM).

E-mail: egviacek@uol.com.br

Resumo

Aprender de forma lúdica é um dos recursos mais recorrentes nas aulas de língua estrangeira, principalmente no ensino fundamental. As atividades lúdicas potencializam a criatividade e contribuem para o desenvolvimento intelectual e afetivo do educando e, desse modo, os alunos são persuadidos a encarar o percurso de aprendizagem como um momento prazenteiro e intelectualmente enriquecedor. A organização do ato educativo a partir do desafio lúdico deve ocupar um espaço significativo no ambiente escolar, uma vez que promove a automotivação, o prazer, a espontaneidade, o movimento e a ação. Ao brincar, a criança não está preocupada com os resultados, ela é impulsionada pelo prazer e pela motivação de participar de uma atividade coletiva da qual é a protagonista e, assim, a aprendizagem ocorre naturalmente.

Palavras-chave

Lúdico. Língua estrangeira. Paulo Freire.



O uso de atividades lúdicas como ferramentas facilitadoras do ensino de uma língua estrangeira proporciona ao educando a possibilidade de atuar como protagonista no processo de ensino e aprendizagem, fazendo com que as propostas sejam significativas e eficazes a partir de um estudo consciente e interativo.

O jogo, de forma geral, pode ser considerado um produto de múltiplas interações sociais que resulta em benefícios intelectuais, morais e físicos. Quando utilizado de forma consciente, crítica e planejada no ambiente escolar, dá acesso a riquezas culturais complexas e diversificadas. Como uma ferramenta de aprendizagem lúdica, o jogo caracteriza-se por ser um componente importante no desenvolvimento integral da criança.

Ao jogar, a criança aprende e desenvolve seu raciocínio, sua imaginação e sua criatividade, visto que o jogo promove um contexto no qual é possível ensaiar formas de responder perguntas com as quais se depara e, também, construir conhecimentos novos. Ele ajuda o educando a reelaborar suas experiências e age como um importante fator de equilíbrio e domínio de si mesmo. Da mesma forma, tal atividade propicia que as crianças se comuniquem e cooperem com os demais companheiros facilitando a tarefa de ampliar o conhecimento que têm do mundo social.

Em seu artigo “Metáfora e pensamento: considerações sobre a importância do jogo na aquisição do conhecimento e implicação para a educação pré-escolar”, Maria Célia Moraes Dias (2000) discorre sobre o desenvolvimento que o jogo pode promover na criança para a construção do real a partir do imaginário.

No desenvolvimento das crianças, é evidente a transição de uma forma para outra, através do jogo, que é a imaginação em ação. A criança precisa de tempo e de espaço para trabalhar a construção do real pelo exercício da fantasia (DIAS, 2000, p. 50).

Pensar numa atividade lúdica como um meio educacional significa pensar menos no jogo pelo jogo, mas no jogo como instrumento de trabalho, como meio para alcançar objetivos preestabelecidos. Por meio do jogo, a criança fornece informações, e tal atividade pode ser útil para estimular o seu desenvolvimento integral e trabalhar conteúdos curriculares que certamente fazem parte do programa das aulas de línguas estrangeiras.

A partir do jogo, pode-se observar o comportamento da criança no que se refere ao respeito às atividades físicas e mentais envolvidas. O ato de jogar põe em evidência as características de sociabilidade, já que sua execução propicia

ações como as trocas e a competição. Também se tornam evidentes as atitudes, as emoções e as reações que envolvem os jogadores, bem como a conexão que mantêm com os brinquedos ou outros objetos que façam parte da atividade.

Em *Enseñar en clave de juego*, Patricia Sarlé¹ (2010) afirma que o jogo apresenta características que resultam particularmente úteis para o processo de ensino e aprendizagem: a motivação intrínseca, a simbolização e a relação meio-fim. À vista disso, os professores podem ter a convicção de que basta dizer “Vamos jogar” que as crianças se entusiasмам com a proposta e se sentem motivadas a realizá-la. Da mesma maneira que, ao criar um marco ficcional em que a fantasia e a imaginação andam de mãos dadas, os educadores conferem aos educandos a possibilidade de pensar além da tarefa e gerar intervenções ricas e variadas. Ao buscar caminhos alternativos para chegar a um fim, as crianças são capazes de traçar estratégias úteis para a resolução de problemas (SARLÉ, 2010).

Tais características dão certa vantagem às atividades que o professor de língua estrangeira idealiza. Ao assumir um formato lúdico, as crianças não “cumprem com” uma atividade proposta pelo docente, mas “são parte” dela. Portanto, as tarefas têm um sentido real para a criança, elas se contextualizam e os educandos encontram muitas oportunidades de observar e interatuar com outros participantes e, conseqüentemente, constroem o conhecimento de forma conjunta.

Uma prova de que o aluno é o sujeito da ação, quando a proposta é o uso de estratégias lúdicas nas aulas de língua estrangeira, efetiva-se no momento em que essa prática se torna verdadeiramente relevante no processo de aprendizagem. Tal fato é perceptível à medida que o aprendiz demonstra que é capaz de brincar com autonomia, fazendo uso de um idioma que não é o seu. De acordo com Kishimoto (2002, p. 32), em *Brincar e suas teorias*, “quem brinca, se serve de elementos culturais heterogêneos para construir sua própria cultura lúdica com significação individualizada”.

Por meio das atividades lúdicas propostas em sala de aula, o professor se instrumentaliza de uma série de dados que podem ser interpretados e reinvestidos em vários momentos das aulas de língua estrangeira. Das observações feitas pelo educador, surgem diferentes perspectivas de análise do comportamento no ato de brincar, como as reações afetivas, cognitivas, sociais, morais, culturais e linguísticas. Cabe ressaltar que o jogo, em uma aula de língua estrangeira, não

¹ Patricia Sarlé é licenciada em Ciências da Educação, mestre em Didática e professora doutora em Educação na Universidade de Buenos Aires, Argentina.

se apresenta apenas como um recurso linguístico utilizado na aprendizagem de um idioma. Tal atividade lúdica representa, para o professor, um recurso precioso de observação da natureza humana e do desenvolvimento da criança como um ser pensante e inserido num grupo escolarizado.

As atividades lúdicas propostas nas aulas de língua estrangeira, além de cumprirem com sua função pedagógica de facilitar o processo de ensino e aprendizagem de um idioma, exerce uma função preciosa para o docente que tem um olhar atento nas atitudes de seu corpo discente. Carlota Boto (2002), em seu texto “Por uma ética em profissão: rumo a uma nova paideia”, faz uma reflexão acerca do profissional da educação e da responsabilidade que suas atribuições acarretam. De acordo com a autora, a aula é, para o educador, o registro de sua identidade.

Ser profissional, na plena acepção da palavra, requer de nós a firmeza de princípios, o entusiasmo das estréias e a serenidade que apenas o tempo e o hábito estão aptos a conferir. Há de se buscar, na vida em magistério, habilidade para lidar com o outro e com o diferente. Ser professor sugere, ainda, que sejamos capazes de confrontar cada etapa de nossa vida profissional com o transcurso já efetuado e optar por caminhos que nem sempre serão os mais fáceis, mas se colocam, dentre todos os que, em cada situação, se apresentam, como os mais éticos, os mais corretos, os mais valorosos (BOTO, 2002, p. 68).

Nas relações de troca promovidas pelas atividades lúdicas propostas nas aulas de língua estrangeira, estabelecidas entre o professor e o aluno e também entre os próprios alunos, é possível transformar o cotidiano da escola em um exercício de formação continuada, principalmente se tal relação estiver ancorada no diálogo e envolver todos os elementos do processo de ensino e aprendizagem.

É essencial ponderar a respeito da reflexão crítica sobre a prática docente, com relação ao valor educativo do momento do jogo. Cabe ao professor imaginar as melhores intervenções para potencializar as atividades coletivas tanto na sala de aula como em outros espaços escolares e suas estratégias para incrementar e aprimorar o trabalho.

O educador brasileiro Paulo Freire (2014), discorre, em sua obra, sobre o crucial papel do docente, sujeito responsável de suas funções como um educador consciente e comprometido com a sociedade. Para Freire, o professor deve estar convicto de que a mudança é possível a partir de uma relação ancorada no respeito mútuo entre todos os participantes das atividades propostas.

Isto posto, quanto mais possibilidades tenha o discente de aprender e assimilar conhecimentos novos, e quanto mais elementos reais tenha à disposição a criança em sua experiência no ambiente escolar, mais considerável, significativa e produtiva será a possibilidade de seu jogo e suas atividades em interação com os demais companheiros.

Um indício da relevância do uso do elemento lúdico como os jogos e brincadeiras no contexto das aulas de língua estrangeira como elemento digno de análise neste artigo se dá no instante em que se observa que jogar na escola, necessariamente, não é o mesmo que jogar em casa. O formato escolar determina o número de jogadores possíveis, a presença de um adulto que define o que se deve ou não fazer, o espaço e o tempo, a forma como os educandos devem utilizar os materiais e a disponibilidade dos mesmos, as normas sociais que regem as relações entre o professor e o aprendiz e as crianças entre si.

Por meio da interação com seus companheiros, a partir do jogo e da linguagem, as crianças aprendem a reelaborar, ressignificar, construir ou reconstruir significados, “representando” o mundo a partir das ferramentas que têm disponíveis. As crianças, no decorrer dos jogos, criam situações imaginárias, ensaiam modos de ação, constroem maneiras de compreender o mundo e de interagir nele.

Em *Aprender com jogos e situações-problema*, Macedo, Petty e Passos (2000) dizem que os jogos propiciam ao professor um valioso instrumento de análise quanto à aplicação dos conhecimentos adquiridos num contexto lúdico, já que as contribuições que se tem do ato de jogar podem ser exploradas sob diferentes perspectivas. A partir de certas atitudes do aprendiz, é possível tecer considerações sobre sua postura:

[...] ser atento, organizado e coordenar diferentes pontos de vista são fundamentais para obter um bom desempenho ao jogar e também podem favorecer a aprendizagem na medida em que a criança passa a ser mais participativa, cooperativa e melhor observadora. Além disso, a ação de jogar exige, por exemplo, realizar interpretações, classificar e operar informações, aspecto que têm uma relação direta com as demandas relativas às situações escolares (MACEDO; PETTY; PASSOS, 2000, p. 14).

O confronto de diferentes pontos de vista, essencial para o desenvolvimento do pensamento lógico, está sempre presente no jogo, o que torna essa situação particularmente rica para estimular a vida social e a atividade cognitiva do

aprendiz. O trabalho com jogos torna-se realmente produtivo quando se percebe que o aluno consegue ser consciente de suas conquistas e é capaz de reinvestir seus conhecimentos em outros contextos, tanto escolar como pessoal.

Como afirma Paulo Freire (2008, p. 32), filósofo e patrono da educação brasileira, em seu livro *Educação e mudança*:

Em todo homem existe um ímpeto criador. O ímpeto de criar nasce da inconclusão do homem. A educação é mais autêntica quanto mais desenvolve este ímpeto ontológico de criar. A educação deve ser desinibidora e não restritiva. É necessário darmos oportunidade para que os educandos sejam eles mesmos.

Ao se estabelecer uma relação entre jogo e conhecimento, é necessário pensar em um enunciado elementar e bastante real: tanto para conhecer como para jogar, é imprescindível agir. O jogo, como qualquer ação, envolve regulação que, sem dúvida, é uma característica ímpar do ambiente escolar. Regular de algum modo as ações, seja na sala de aula, seja em qualquer outro ambiente escolar, é uma porta de entrada para a realização de um jogo. O ato de jogar favorece a aquisição de conhecimento, pois o discente aprende sobre si, a forma como age e pensa, e também aprende sobre o próprio jogo, ou seja, como realizá-lo. Do mesmo modo, por meio da atividade do jogo, o aluno vivencia estratégias sobre as relações sociais relativas ao ato de jogar, como a competição e a cooperação. E como cenário de toda essa atividade interativa entre o saber e o agir, encontra-se o conteúdo trabalhado nas aulas de língua estrangeira, que dará o suporte linguístico necessário para manter no grupo o espírito lúdico, essencial para que o jogador possa entregar-se ao desafio da jornada que o jogo propõe. Como afirmam Macedo, Petty e Passos (2000, p. 24), “quem joga pode efetivamente desenvolver-se”.

No contexto da utilização de atividades lúdicas como estratégia de ensino e aprendizagem de língua estrangeira, a participação ativa do aprendiz sobre o seu saber é valorizada por vários motivos. Por exemplo, o jogo oferece uma oportunidade ao educando de estabelecer uma relação positiva com a aquisição de conhecimento, pois conhecer passa a ser percebido como uma real possibilidade, ou seja, o aluno necessitará falar no idioma estrangeiro para comunicar-se com os demais companheiros do grupo e somente a partir da assimilação, memorização e pronúncia correta do idioma ele se fará entender. Alunos com dificuldades de aprendizagem também podem modificar gradativamente a imagem negativa do processo de aquisição do idioma a partir de uma experiência

na qual aprender pode ser uma atividade interessante e desafiadora. Por meio de atividades como os jogos, os aprendizes podem ganhar autoconfiança, podem ser incentivados a questionar e a corrigir suas ações, analisar e comparar pontos de vista, organizar e cuidar dos materiais utilizados.

O uso de atividades lúdicas como ferramentas facilitadoras no processo de ensino e aprendizagem de língua estrangeira promove condições internas nos educandos para lidar com as diferentes situações que enfrentam em sua rotina na escola e em casa. Observar, questionar, discutir, interpretar, solucionar e analisar são algumas das peculiaridades das atividades lúdicas propostas nas aulas de língua estrangeira com o objetivo de realizar os jogos de forma satisfatória.

Para Friedmann (1996), em seu livro *Brincar: crescer e aprender*, o jogo infantil pode ser analisado sob diferentes perspectivas. As influências do contexto social no qual as crianças brincam tratam da perspectiva sociológica. A contribuição do jogo para a educação, no que concerne ao desenvolvimento e/ou aprendizagem da criança, refere-se à perspectiva educacional. A perspectiva psicológica pode ser observada a partir do jogo como meio para compreender melhor o funcionamento da *psique*, das emoções e da personalidade dos indivíduos. Já a maneira como o jogo reflete, em cada sociedade, os costumes e a história das diferentes culturas sob a perspectiva antropológica e a perspectiva folclórica, esta é percebida a partir da análise do jogo como expressão da cultura infantil, através das diversas gerações, bem como, das tradições e dos costumes refletidos com o passar do tempo.

Em *Pedagogia da autonomia: saberes necessários a prática educativa*, o educador Paulo Freire (2014, p. 42) afirma que “a questão da identidade cultural, de que fazem parte a dimensão individual e a de classe dos educandos cujo respeito é absolutamente fundamental na prática educativa progressista, é problema que não pode ser desprezado”. Freire buscou, em seus 76 anos de muita dedicação em defesa da igualdade de direitos entre os cidadãos, uma educação problematizadora, questionadora e conscientizadora, cujo cerne estava na natureza política do ato de aprender. Em sua obra, discute amplamente a prática educativa como mudança social, sem, no entanto, desconsiderar o sujeito que tem autonomia no processo de construção de seu conhecimento.

Ao desprezar tais premissas, muitos professores de língua estrangeira se empenham em propor atividades focadas apenas em funções comunicativas que priorizam a memorização de vocabulário e estruturas gramaticais. Assim, fazem do estudo de língua estrangeira uma repetição mecânica de frases feitas

que, em alguns momentos, cumprem com o papel de fazer com que o aluno consiga se comunicar. Porém, tal estratégia desconsidera uma das principais funções da escola e do educador, que é ter a consciência de que ensinar exige compreender que a educação é uma forma de intervenção no mundo.

A nossa capacidade de aprender, de que decorre a de ensinar, sugere ou, mais do que isso, implica a nossa habilidade de apreender a substantividade do objeto aprendido. A memorização mecânica do perfil do objeto não é aprendizado verdadeiro do objeto ou do conteúdo. Nesse caso, o aprendiz funciona muito mais como paciente da transferência epistemologicamente curioso, que constrói o conhecimento do objeto ou participa de sua construção. É precisamente por causa desta habilidade de apreender a substantividade do objeto que nos é possível reconstruir um mal aprendido, o em que o aprendiz foi puro paciente da transferência do conhecimento feita pelo educador (FREIRE, 2014, p. 67).

Para Paulo Freire, o homem é o sujeito da educação, vista como um processo permanente, libertador. A educação deve considerar a vocação de ser do sujeito e as condições em que ele vive, e o conhecimento – como um processo de conscientização – é visto como uma ação inacabada, contínua e progressiva. Quando Freire se refere à contribuição da visão de mundo a partir do ponto de vista de um adulto², ele fala do que o indivíduo traz de suas experiências pessoais, do meio cultural e social onde vive. No que concerne a este artigo sobre o uso de atividades lúdicas nas aulas de línguas estrangeiras, em especial para os alunos do ensino fundamental, a contribuição de visão de mundo faz referência à cultura lúdica que a criança traz para a sala de aula.

A cultura lúdica é, então, composta de um certo número de esquemas que permitem iniciar a brincadeira, já que se trata de produzir uma realidade diferente daquela da vida cotidiana: os verbos no imperfeito, as quadrinhas, os gestos estereotipados do início das brincadeiras compõem assim aquele vocabulário cuja aquisição é indispensável ao jogo (BROUGÈRE apud KISHIMOTO, 2002, p. 24).

2 Paulo Freire conviveu com a questão da alfabetização de adultos trabalhadores e percebeu a necessidade de centralizar esforços na alfabetização desses operários. Durante mais de 15 anos, nas décadas de 1950 e 1960, dedicou-se às experiências no campo da educação de adultos em áreas proletárias e subproletárias, urbanas e rurais, em Pernambuco.

Espelhado na sociedade em que o jogo é praticado, a atividade lúdica exerce a função de retratar o ambiente e o tempo de determinado grupo social, sua forma de pensar e agir. Para Kishimoto (2000, p. 16), em seu livro *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*,

[...] considerar que o jogo tem um sentido dentro de um contexto significa a emissão de uma hipótese, a aplicação de uma experiência ou de uma categoria fornecida pela sociedade, veiculada pela língua enquanto instrumento de cultura dessa sociedade.

O ato de brincar e/ou jogar coloca a teoria em prática, pois faz com que o aprendiz precise utilizar a língua estrangeira e toda sua leitura de mundo para pôr em ação atividades que, de forma geral, trabalham com o coletivo e funcionam a partir de regras preestabelecidas e parâmetros estritos.

O aprendiz de língua estrangeira não pode ser apenas aquele que ouve e repete, ele precisa fazer parte de um processo no qual ele ouve, lê, escreve, compreende e, principalmente, executa. Dessa forma, a criança, fazendo uso das atividades lúdicas, participa ativamente do processo de aprendizagem, atinge níveis de sucesso no uso do idioma e, por consequência, alcança o contentamento pessoal.

O ato de brincar promove desafios aos alunos/crianças que terão de lidar não somente com a língua e a linguagem, mas também com a situação problematizadora de respeitar regras e lidar com o coletivo.

Quando se analisa mais criticamente a sociedade atual, percebe-se que a criança de agora precisa lidar com situações muito diferentes das situações vividas por seus pais e avós. Não é mais tão comum, principalmente em grandes cidades, ver crianças em grupos, brincando nas ruas, lidando com situações que exigem trocas e, principalmente, respeito mútuo.

As brincadeiras, independentemente do país, língua ou cultura, proporcionam, em muitos momentos, o exercício do respeito à coletividade, o contato pessoal, o respeito ao limite próprio e alheio, a negociação. O que mais uma vez justifica o uso das atividades lúdicas na escola, um ambiente coletivo, muito diferente do que se vê dentro de casa onde, em geral, o jogo ou as brincadeiras acontecem de forma solitária, individual. Esse resgate de valores é essencial no momento atual, no qual a maioria das crianças brinca apenas dentro de casa ou do condomínio, somente com irmãos ou poucos colegas, diante de computadores e telas de jogos eletrônicos.

O posicionamento das crianças dentro do grupo, as relações interpessoais no jogo coletivo, a cooperação e a comunicação entre elas (ainda que não dominem o idioma estrangeiro) fazem do jogo usado nas aulas de língua estrangeira um dispositivo facilitador da aprendizagem da língua e também uma ferramenta que estimula as relações entre elas.

Nas brincadeiras coletivas, as crianças estabelecem contatos de maneira geral. Muitas vezes, esse será o momento de conversa entre crianças ou grupo de crianças (também chamados “panelinhas”) que pouco se comunicam. Mais uma característica ímpar do uso dessa ferramenta facilitadora no processo de aprendizagem nas aulas de língua estrangeira, que se caracteriza por promover o contato interpessoal, com conteúdo linguístico desafiador, que é capaz de abrir portas para o respeito e a diversidade. O aprendiz tem de, numa situação de jogo, expressar-se de forma autêntica, verdadeira, o que nem sempre faz em sala de aula, quando fica exposto diante dos demais companheiros. A atividade lúdica favorece e enriquece o processo de aprendizagem na medida em que o educando é levado a refletir, fazer previsões e inter-relacionar objetos e pessoas. “A educação, qualquer que seja o nível em que se dê, se fará tão verdadeira quanto mais estimule o desenvolvimento dessa necessidade radical dos seres humanos, a de sua expressividade” (FREIRE, 1997, p. 24).

A confirmação de que o aluno é o sujeito da ação quando a proposta é o uso de atividades lúdicas nas aulas de língua estrangeira, faz-se visível quando essa prática se torna verdadeiramente significativa no processo de ensino e aprendizagem da língua. Para a criança, o jogo realmente se efetiva quando dispõe de significação, de esquemas em estruturas que ela constrói no contexto de interações sociais aos quais tem acesso.

Em *Currículo integrador da infância paulistana* (SÃO PAULO, 2015) dirigido aos educadores da educação infantil, ensino fundamental e médio, pode-se perceber que o estímulo para a prática do brincar no ambiente escolar é real, ao menos na documentação existente e disponível para educadores de qualquer instância.

Um currículo integrador da infância supera também a cisão entre o brincar e o aprender, por entender que o brincar é uma linguagem, isto é, um modo de a criança se relacionar com o mundo e atribuir sentido ao que vive e aprende. Por isso, seja na Educação Infantil, seja no Ensino Fundamental, brincar não é perda de tempo, mas é fundamental para o aprendizado, pois desafia o pensamento, a memória, a solução de problemas, promove negociação entre crian-

ças, o planejamento, a investigação, a discussão de valores, a criação de regras (SÃO PAULO, 2015, p. 22).

É necessário considerar a cultura lúdica que é inerente aos estímulos dados no ambiente escolar. As crianças, inspiradas pelo modo imaginário de agir no mundo como a criação de um “faz de contas”, transitam, individualmente ou em grupos, entre a fantasia e a realidade, pois possuem uma modalidade lúdica, vinculada ao jogo, à brincadeira, à curiosidade, à alegria, à fantasia. Essa cultura lúdica atua como um pano de fundo para o que se propõe na estratégia de ensino e aprendizagem de línguas estrangeiras, atuando como um efetivo facilitador em todo o processo de aquisição de um novo idioma. A visão de mundo das crianças, permeada pela cultura lúdica do saber brincar sem a necessidade de interferência do adulto, confere ao aprendiz uma certa medida de autonomia na ação que lhe confere a segurança emocional imprescindível para o sucesso da atividade.

É indiscutível como a cultura lúdica participa do processo de socialização da criança, pois conserva aspectos complexos do início ao fim das atividades. Através dos jogos, os alunos, junto com o professor, constroem uma representação mental do que será feito em sala. Toda a prática do jogo envolve uma aprendizagem progressiva, aliada a elementos heterogêneos provenientes de fontes diversas. Fazem parte das especificidades dessa ferramenta de ensino, a interação, a interpretação e a diversificação da cultura conforme diferentes critérios. Com as atividades lúdicas propostas nos jogos e brincadeiras nas aulas de línguas estrangeiras, a criança se torna sujeito de uma experiência cultural composta por uma interação simbólica em toda sua complexidade.

Vale ressaltar que um jogo ou uma brincadeira não é somente um divertimento ou uma recreação dentro do ambiente escolar. Apesar de todo o caráter lúdico, os alunos devem ter a consciência de que o jogo faz parte de uma estratégia de ensino e que o resultado não deve ser apenas o prazer de brincar mas, sim, o prazer de jogar com a vantagem de uma aquisição intelectual previamente definida entre o professor e os alunos. As crianças, muitas vezes, aprendem mais por meio dos jogos em grupo do que em lições e exercícios repetitivos em sala. É essencial reforçar com os alunos o objetivo do uso desse dispositivo nas aulas de língua estrangeira, já que, por meio dele, a criança tem a possibilidade de reinventar aquilo de que é capaz, em vez de se limitar a apenas a ouvir e repetir.

Play as a facilitating element in the process of learning a foreign language

Abstract

Learning through play is one of the most recurrent resources in foreign language classes, especially in elementary school. Recreational activities leverage creativity and contribute to the intellectual and emotional development of the students. Because of this, students are persuaded to face the learning process as a pleasurable and intellectually enriching moment. The organization of the educational act from playful challenge should take up significant space in the school environment, as it promotes self-motivation, pleasure, spontaneity, movement and action. By playing, the child is not worried about the results, but is driven by pleasure and the motivation to participate in a collective activity in which the child itself is the protagonist. Thus, learning occurs naturally.

Keywords

Play. Foreign language. Paulo Freire.

REFERÊNCIAS

BOTO, C. Por uma ética em profissão: rumo a uma nova paideia. In: VASCONCELOS, M. L. M. C. (Org.). *Educação e história da cultura: fronteiras*. São Paulo: Mackenzie, 2002. p. 57-73.

DIAS, M. C. M. Metáfora e pensamento: considerações sobre a importância do jogo na aquisição do conhecimento e implicação para a educação pré-escolar. In: KISHIMOTO, T. M. (Org.). *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*. São Paulo: Cortez, 2000.

FREIRE, P. *Pedagogia da esperança: um reencontro com a pedagogia do oprimido*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1997.

FREIRE, P. *Educação e mudança*. São Paulo: Paz e Terra, 2008.

FREIRE, P. *Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa*. São Paulo: Paz e Terra, 2014.

FRIEDMANN, A. *Brincar: crescer e aprender: o resgate do jogo infantil*. São Paulo: Moderna, 1996.

KISHIMOTO, T. M. (Org.). *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*. São Paulo: Cortez, 2000.

KISHIMOTO, T. M. Bruner e a brincadeira. In: KISHIMOTO, T. (Org.). *Brincar e suas teorias*. São Paulo: Pioneira, 2002.

MACEDO, L. de; PETTY, A. L. S.; PASSOS, N. C. *Aprender com jogos e situações-problema*. Porto Alegre: Artmed, 2000.

SÃO PAULO. Secretaria Municipal de Educação. Diretoria de Orientação Técnica. *Currículo integrador da infância paulistana*. São Paulo: SME/DOT, 2015.

SARLÉ, P. (Org.). *Enseñar en clave de juego: enlazando juegos y contenidos*. Buenos Aires: Noveduz, 2010.

Recebido em setembro de 2016.

Aprovado em outubro de 2016.