**UNIVERSIDADE FEDERAL DE ALAGOAS
FACULDADE DE LETRAS
LETRAS-FRANCÊS**

MARILÃNE NASCIMENTO DOS SANTOS

O lúdico no planejamento e na avaliação do ensino de Língua Francesa.

Maceió-AL, 2022

MARILÃNE NASCIMENTO DOS SANTOS

O lúdico no planejamento e na avaliação do ensino de Língua Francesa.

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado ao curso de Licenciatura em
Letras-Francês da Universidade Federal
Alagoas como requisito à obtenção do grau
de licenciada.

Orientadora: Profa. Dra. Ana Carolina Faria
Coutinho Gléria

Maceió-AL, 2022

O LÚDICO NO PLANEJAMENTO E NA AVALIAÇÃO DO ENSINO DE LÍNGUA FRANCESA

Marilâne Nascimento dos Santos
Ana Carolina Faria Coutinho Gléria

Resumo

A presente pesquisa trata da análise do uso de atividades lúdicas no ensino-aprendizagem de línguas estrangeiras, tendo como objetivo geral: contribuir para a discussão sobre a importância da didática, bem como a inserção do lúdico na sala de aula, com o enfoque no ensino de línguas estrangeiras, particularmente no ensino de língua francesa (FLE). Quanto aos objetivos específicos, elencamos: analisar trabalhos voltados ao lúdico no ensino-aprendizagem de línguas estrangeiras (LE); compreender o que motiva os alunos a aprender uma LE; fazer um levantamento bibliográfico sobre a utilização dos métodos lúdicos de LE; listar e analisar os trabalhos desenvolvidos nos artigos, buscando entender como a motivação auxilia essas estratégias pedagógicas. Para tanto, definimos algumas categorias de análise: didática, planejamento lúdico e motivação. Foram tratados conceitos que norteiam tanto a didática, quanto a inserção do lúdico no ensino de língua francesa, com o intuito de, além de planejar uma aula mais atrativa, fazer com que os alunos se sintam motivados a estudar a língua alvo. Sendo assim, para o aporte metodológico, fizemos um levantamento bibliográfico sobre trabalhos que abordam o lúdico e a motivação no ensino de LE, partindo do pressuposto de que a dinamização é o principal ponto de partida para a melhoria do ensino e da aprendizagem. Em síntese, consideramos que o lúdico motiva os alunos a aprender a LE, tendo em vista que essa metodologia é facilitadora no processo de ensino-aprendizagem, e auxilia os professores a entenderem em quais conteúdos e competências, que abarcam o ensino de línguas estrangeiras, o aluno está tendo dificuldade; facilitando, também, a relação aluno-aluno e professor-aluno.

Palavras-chave: Didática. Lúdico. Metodologia de ensino de FLE.

Résumé

La présente recherche porte sur l'analyse de l'utilisation des activités ludiques dans l'enseignement-apprentissage des langues étrangères, ayant pour objectif général de contribuer à l'importance de la didactique et de l'insertion des activités ludiques dans la salle de cours, avec l'enseignement des langues étrangères, en particulier, dans l'enseignement de français comme langue étrangère (FLE). En ce qui concerne les objectifs spécifiques, nous nous proposons : d'analyser les travaux ludiques dans l'enseignement-apprentissage des langues étrangères (LE); de comprendre ce qui motive les élèves à apprendre à LE; de faire un relevé bibliographique sur l'utilisation des méthodes ludiques de LE; de répertorier et analyser les travaux développés dans les articles et de chercher à comprendre comment la motivation aide ces stratégies

pédagogiques. Pour cela, nous avons défini quelques catégories d'analyse : didactique, planification, jeu et motivation. Des concepts qui guident à la fois la didactique et l'insertion du jeu dans l'enseignement de langue française, dans le but non seulement de planifier un cours plus attrayant, mais aussi d'inciter les élèves à étudier la langue cible. Ainsi, en tant qu'apport méthodologique, nous avons fait un inventaire bibliographique des travaux qui abordent le jeu et la motivation dans l'enseignement du LE, en partant de la conviction que la dynamisation est le principal point de départ pour l'amélioration de l'enseignement et de l'apprentissage. En résumé, nous considérons que le jeu motive les élèves à apprendre le LE, dans la mesure où il facilite le processus d'enseignement-apprentissage et aide les enseignants à comprendre quels sont les contenus et les compétences comprenant l'enseignement des langues étrangères, l'élève rencontre des difficultés, facilitant également la relation élève-élève et professeur-élève.

mots-clés: Didactique. Ludique. Méthodologie d'enseignement FLE.

INTRODUÇÃO

Este trabalho busca analisar trabalhos voltados ao lúdico no ensino-aprendizagem do ensino de línguas estrangeiras (LE), para embasamento no ensino de ELF (Ensino de língua francesa), como também compreender o que motiva os alunos a aprender a LE, abordando a importância da didática e de como é feito o planejamento avaliativo, a partir dessas práticas pedagógicas do ponto de vista teórico. Dessa forma, o intuito deste trabalho é fazer um levantamento bibliográfico sobre a utilização dos métodos lúdicos nas avaliações de LE; listar e analisar os trabalhos (jogos), que foram desenvolvidos dentro dos artigos lidos, materiais/métodos lúdicos mais utilizados na LE; buscar entender como a motivação funciona através dessas estratégias pedagógicas; definir o que é Lúdico e o que é didática, buscando entender suas relações, e como essas práticas pedagógicas intercalam entre si, atentando-se ao planejamento, à motivação e à avaliação no desenvolvimento dos alunos.

Nessa pesquisa bibliográfica, não se delimitou tempo/ano, pois há poucos estudos nesta linha de pesquisa, com enfoque nas atividades lúdicas no ensino de línguas estrangeiras. Sendo assim, como não existiam muitos trabalhos que abordassem essa temática no ensino de francês, foi preciso recorrer a trabalhos de ensino em outras línguas, de modo a investigar como se dá a utilização do lúdico no ensino de línguas estrangeiras. Portanto, para a composição deste trabalho, os mecanismos utilizados foram: consultas no google acadêmico, artigos, bancos de tese, dissertações e livros acadêmicos, para nosso embasamento teórico. Também utilizou-se como critério

algumas palavras-chave, para geração de dados (planejamento, avaliação, motivação, didática e lúdico no ensino de língua estrangeira).

A pesquisa bibliográfica é desenvolvida a partir de material já elaborado, constituído, principalmente, de livros e artigos científicos. Embora em quase todos os estudos seja exigido algum tipo de trabalho desta natureza, há pesquisas desenvolvidas exclusivamente a partir de fontes bibliográficas (GIL, 2008, p.50).

Sendo assim, a metodologia deste trabalho é de tipo levantamento bibliográfico, que consistiu na leitura e seleção inicial de textos teóricos e acadêmicos sobre o uso de métodos/materiais lúdicos em sala de aula de LE. Foram analisados: artigos científicos, trabalhos de conclusão de curso, teses e dissertações, que abordam a temática em estudo. Dentre os trabalhos selecionados, destacam-se: Jean Pierre Cuq et Isabelle Gruca (2005); Gisele Fabiana Batista (2017); Helenice Aparecida de Oliveira (2017); Sergio Luiz Baptista da Silva (2003); e Genielle Farias dos Santos (2014), cujos textos foram aportes que ajudaram a perpassar caminhos, buscando levantar discussões sobre de que forma o lúdico e a didática podem funcionar dentro da sala de aula e como, do ponto de vista prático, os trabalhos citados percebem essas duas questões com enfoque no ensino-aprendizagem de uma Língua estrangeira (LE).

REFERENCIAL TEÓRICO

Entendemos que a prática educativa tem como função propor uma orientação para o desenvolvimento de cidadãos críticos, com o objetivo de que eles possam ter autonomia social e política. A partir dessa prática, vem-se elaborando e sendo organizadas metodologias de possibilidades, para que seja posta a teoria em prática. “A escolha e organização dos métodos de ensino devem corresponder à necessária unidade objetivos-conteúdos-métodos e formas de organização do ensino, e às condições concretas das situações didáticas.” (LIBÂNEO, 2013, p.167). Ou seja, a didática tem uma estreita relação com o campo pedagógico.

Dito isso, inicialmente, pretendemos definir no ponto de vista teórico as categorias que estão relacionadas ao processo de ensino e aprendizagem, tais como: a didática e o lúdico e, diante dessas constatações, empenhando-nos para entender suas relações e de como essas práticas pedagógicas intercalam entre si, atentando-se ao planejamento, à motivação e à avaliação no desenvolvimento dos aprendentes.

O processo pedagógico orienta a educação para suas finalidades específicas, determinadas socialmente, mediante a teoria e a metodologia da educação e instrução. O trabalho docente - é isto, a efetivação da tarefa de ensinar - é uma modalidade de trabalho pedagógico e dele se ocupa a Didática (LIBÂNEO, 2013, p.10).

De acordo com o autor, o processo pedagógico conduz a educação para os objetivos que se deseja alcançar e, para que esse propósito tenha um resultado positivo, o encarregado para pôr em prática é o professor. Dessa forma, a didática permite aos docentes autonomia para inserir instrumentos que venham auxiliar no ensino e aprendizagem, visando o objeto final: aprendizagem do aluno -, e como consequência disso, que eles tenham uma aprendizagem significativa. Diante disso, compreendemos que a didática é uma disciplina pedagógica, que se apoia na elaboração de metodologias e técnicas do ensino.

Desse modo, Libâneo (2013, p. 25) fala que: “A didática é o principal ramo de estudos da pedagogia. Ela investiga os fundamentos, condições e modos de realização da instrução e do ensino.” Com base nisso, a didática possibilita aos professores no planejamento, na direção e no controle de sua aula, tendo como intuito despertar o interesse dos alunos no processo de ensino e aprendizagem, com as atividades estabelecidas.

Posto isso, dentre as diversas concepções para a definição da didática, Masetto vai de acordo com o ponto de vista teórico da autora Vera Candau (1982), que descreve a didática como uma "reflexão sistemática e busca alternativas para os problemas da prática pedagógica" (MASETTO, 1997, p. 12). Ou seja, a didática engloba diversos estudos das teorias sobre o ensino e a aprendizagem, que são inseridas no processo educativo, por isso é vista como "reflexão sistemática". Tendo em vista que a didática permite aos professores essa reflexão sistemática a que Candau se refere, eles têm optado por normas, métodos e técnicas, que conseguem identificar as necessidades vinculadas à realidade no contexto em que se está inserido, e, como consequência, possam atingir metas, objetivos e finalidades que se deseja alcançar.

Desse modo, a didática tem um papel importante no ensino-aprendizagem, pois ajuda o docente na mediação e/ou intervenção pedagógica, alcançando, assim, o objetivo final que é a aprendizagem do aluno, a qual permite a atribuição do planejamento. Diante disso, Menegolla e Sant'anna (2006, p.18) definem planejamento, de acordo com Martinez e Oliveira Lahone (1977, p.11):

Entende-se por planejamento um processo de previsão de necessidades e racionalização de empregos dos meios materiais e dos recursos humanos disponíveis, a fim de alcançar objetivos concretos, em prazos determinados e em etapas definidas, a partir do conhecimento e avaliação científica da situação original (op. cit).

Com base nisso, essa definição de planejamento serve para todas as competências, principalmente para a área educacional; portanto, o ato de planejar ajuda o docente a rever seus planos de ensino, de acordo com o objetivo que almeja alcançar, possibilitando, na (auto)avaliação de seu método e diante disso, entender qual resultado, positivo ou negativo, está sendo obtido, pois o planejamento permite uma constante mudança no processo educativo, tal como: inserção de novas estratégias de ensino, metodologias e uso de diversos instrumentos.

As autoras Gléria, Ribeiro e Moura (2019, p.52) salientam que: “no planejamento, o essencial é a previsão de ações refletidas de forma participativa, possíveis de serem executadas e permanentemente avaliadas. Ações que possibilitem a intervenção.” Enquanto:

Planejar é sempre uma atividade pedagógica com caráter político, de expressiva importância, uma vez que vai permitir a reflexão e a decisão sobre as várias alternativas de organização e sistematização da ensinagem, para que sejam materializadas ao longo desse processo, ainda que haja imprevisibilidade (GLERIA, RIBEIRO E MOURA, 2019, p. 52).

Diante disso, o ato de planejar tem como função básica identificar os resultados por meio de evidências que são feitas, a partir do conhecimento prévio do aluno e dos fatos que o professor consegue obter através de registros, observando o desenvolvimento do aluno; visando qual habilidade o professor quer que o aluno alcance, tendo assim como finalidade a avaliação da aprendizagem. Posto isso, Menegolla e Sant'Anna (2011, p.15) falam que: “O ato de planejar é uma preocupação que envolve toda a possível ação ou qualquer empreendimento da pessoa”. Ou seja, para os autores, o ato de planejar serve para nortear o objetivo de ensino, os conteúdos, as atividades de ensino e aprendizagem e, por fim, a avaliação, tendo em vista o âmbito escolar e a situação que nele se encontra.

Levando-se em conta que a didática e o planejamento auxiliam e facilitam os professores na prática pedagógica, a motivação está elencada nessas categorias. Para

Camargo e Oliveira (2019, p. 599): “A palavra motivar vem do Latim, motus que significa mover-se; para fornecer, estimular ou efetuar alguma movimentação interna, impulso ou intenção, que faz com que uma pessoa aja de uma certa maneira.” Ou seja, os alunos precisam de um estímulo, para que possam agir da maneira como foi pensado pelo mediador/professor. Destarte, os autores corroboram que:

A motivação exerce um papel fundamental na aprendizagem e no desempenho em sala de aula. A motivação pode afetar tanto a nova aprendizagem quanto o desempenho de habilidades, estratégias e comportamentos previamente aprendidos. A motivação pode influenciar o que, quando e como aprendemos em todas as fases do desenvolvimento humano (CAMARGO, CAMARGO E OLIVEIRA, 2019 p.599).

Fundamentado nisso, a motivação é uma maneira de incentivar os aprendizes, tanto para alcançar os objetivos desejados, quanto para o aprimoramento das competências exigidas, principalmente no ensino de línguas; sendo assim, a motivação é uma das fontes para o desenvolvimento de cada indivíduo.

A motivação é um aspecto importante do processo de aprendizagem em sala de aula, pois a intensidade e a qualidade do envolvimento exigido para aprender dependem dela. Os estudantes desmotivados pelas tarefas escolares apresentam desempenho abaixo de suas reais potencialidades, distraem-se facilmente, não participam das aulas, estudam pouco ou nada e se distanciam do processo de aprendizagem (CAVENAGHI, 2009, p. 249).

A autora salienta que essa prática tem uma grande relevância no âmbito escolar, pois que, sem a motivação, o aluno não tem foco e acaba tendo um resultado negativo; por isso, a importância dessa prática, e ainda a autora define a motivação como:

A motivação é definida como um processo pelo qual a atividade direcionada a uma meta é instigada e sustentada. Por ser um processo, a motivação não pode ser diretamente observada, mas inferida de comportamentos como escolha de tarefas, esforço, persistência e verbalizações. A motivação abrange metas que provêm direção à ação e requer atividades que envolvem esforço e persistência. A atividade motivada é instigada e sustentada, portanto, começar é importante e difícil porque envolve um compromisso para mudar e dar o primeiro passo. Em outras palavras, a motivação é responsável pelo porquê das pessoas decidirem fazer alguma coisa; quanto tempo elas estão desejosas de sustentar ou expandir a atividade e em que grau irão sustentar a atividade (CAVENAGHI, 2009, p.250).

Essa categoria, acima explicitada, deve fazer parte de uma motivação favorável ao processo de ensino aprendizagem, de forma que deve estar presente no planejamento

do professor, no momento em que ele irá refletir sobre como será sua atuação em sala de aula. O lúdico pode ser trabalhado, de forma a auxiliar nesse processo.

Roloff (2010, p.5) assim elucida: “O lúdico deve ser um componente importante na interdisciplinaridade, principalmente quando ativa a motivação do aluno.” Para o autor, o lúdico é um dos principais instrumentos para uma aula mais atrativa, que faz com que os alunos se sintam motivados; porém, é importante ressaltar que, para que o professor desperte/estimule a motivação do aluno, é essencial que ele desenvolva sua própria motivação profissional.

De acordo com Silva (2003, p.11): “O emprego do jogo na sala de aula cria, não só uma atmosfera de descontração favorável à aprendizagem, mas também incentiva os alunos a participar, a querer se comunicar, ser criativo.” Com base nisso, a inserção do lúdico tem como função: motivar os alunos de alguma forma, aprender de modo mais leve, e fazer com que os mesmos se sintam motivados a aprender o assunto/conteúdo ensinado.

Para que a aula se torne significativa, o lúdico é de extrema importância, pois o professor, além de ensinar, aprende o que o seu aluno construiu até o momento, condição necessária para as próximas aprendizagens. A tendência é de superação, desde que o ambiente seja fecundo à aprendizagem e que o mestre tenha noção da responsabilidade que esta busca exige. Estuda-se o passado, vive-se o presente, busca-se o futuro. Através da ludicidade podemos fazer novas perguntas para velhas respostas (ROLOFF, 2010, p.3).

Com base nisso, o lúdico tem sido inserido em diversas áreas, especialmente nas aulas de línguas estrangeiras (LE), sendo visto como um instrumento facilitador no ensino-aprendizagem e uma ótima ferramenta para avaliar o desenvolvimento dos alunos, tendo como objetivo tornar uma aula mais dinâmica e atrativa, além de possibilitar uma relação entre professor-aluno. É importante ressaltar que, para que haja um resultado positivo no processo de ensino e aprendizagem, depende de muitas causas que englobam o contexto em que está inserido e, inclusive, uma boa convivência entre professor-aluno. Roloff fala que:

A aprendizagem nesse ínterim é um processo onde o sujeito recebe informações, habilidades, atitudes, valores etc., e aprende a partir desse contato com as outras pessoas que estão em situações de brincadeiras. A interdependência dos indivíduos envolvidos nesse processo é importantíssima, pois nas relações interpessoais há sim uma grande troca de saberes e, por conseguinte, experiências significativas (SILVA; GONÇALVES, 2014. p.7).

É preciso que se planeje bem uma aula, para que, na hora de executar a atividade, tenha um resultado positivo, o que exige mais tempo do professor. Porém, uma simples aula atrativa pode fazer com que o aluno se torne independente, dentro e fora da sala de aula e, também, faça com que eles aprendam de forma significativa, e tenham uma boa relação com os colegas da própria turma.

Levando isso em conta, o uso de métodos mais dinâmicos tem ajudado na desenvoltura dos aprendizes, de acordo com as normas que lhe são impostas, auxiliando, assim, na avaliação contínua.

Cumprindo sua função didática, a avaliação contribui para a assimilação e fixação, pois a correção dos erros cometidos possibilita o aprimoramento, a ampliação e o aprofundamento de conhecimentos e habilidades e, desta forma, o desenvolvimento das capacidades cognitivas (LIBÂNEO, 2013, p. 197).

De acordo com o autor, a avaliação é uma tarefa didática importante, considerada como algo complexo, que visa a qualidade do ensino e aprendizagem do aluno de modo processual. A avaliação é uma forma de investigação, em que o professor faz um diagnóstico com os alunos, para saber em qual conteúdo eles estão tendo dificuldade.

Diante disso, é perceptível que existe uma compreensão de que avaliação é algo processual, visto que exige dos professores uma verificação frequente do aprendizado de seus alunos e, assim, podendo fazer algumas mudanças, quando não há progresso no desenvolvimento dos mesmos, de acordo com o professor Cipriano Carlos Luckesi (apud Libâneo 2013, p. 217): “a avaliação é uma apreciação qualitativa sobre os dados relevantes do processo de ensino e aprendizagem, que auxilia o professor a tomar decisões sobre seu trabalho.” Sendo assim, a avaliação é vista como ferramenta para detecção de equívocos no processo de aprendizagem dos alunos, sendo considerada como uma solução distribuída e dialogada. Com enfoque na aprendizagem dos alunos, os professores, em especial os de línguas estrangeiras, procuraram meios/métodos que facilitasse essa aprendizagem, um modo de avaliação no desenvolvimento dos alunos, tanto em grupo quanto individual. Portanto, para os professores dos trabalhos aqui analisados, eles acreditam que o modo mais fácil de avaliar seria com a inserção de atividades lúdicas; pois, com a utilização desse material, eles poderiam, além de avaliar

as competências que o ensino de língua abarca, também seria uma maneira de instigar os alunos quanto ao ensino-aprendizagem dessa LE.

Luckesi (2013, p. 182) fala que: O ato de avaliar está centrado no presente e voltado para o futuro. Ao educador que avalia interessa investigar o desempenho do educando, tendo em vista o seu futuro, que se expressa como uma busca do seu aprendizado e, conseqüentemente, do seu desempenho.

Sendo assim, o ato pedagógico na conduta de avaliar possui o olhar no tempo atual com direção ao futuro, sendo voltado para soluções de problemas, buscando no aprendizado do aluno, como ou se ele vem desenvolvendo, conforme o objetivo do professor. Pensando nesse método de avaliação facilitador e processual, que motivasse os alunos e neles causasse entusiasmo, sem perder - é claro - o foco no ensino e aprendizagem, os docentes pensaram na inserção do lúdico. Portanto, a didática busca executar a teoria na prática, atentando-se que a avaliação situa-se na didática; assim sendo, o lúdico intermedia a motivação, que a didática, o planejamento e o lúdico permeiam entre si, sendo considerado um dos principais papéis no desenvolvimento do ensino e da aprendizagem.

Dito isso, pode-se perceber que a didática é uma prática pedagógica, que abarca diversas possibilidades e que permite uma avaliação gradativa, visando passo a passo do progresso do aluno na sua aprendizagem, tendo em vista o contexto em que este aluno está inserido, bem como o que ele traz de bagagem. Sendo assim, a inserção de atividades lúdicas possui grande importância, para poder obter resultados positivos, em busca de uma aprendizagem significativa.

ANÁLISE

Para auxiliar nossa análise, elaboramos uma tabela para a sistematização dos trabalhos que foram observados, que apresentam atividades lúdicas no ensino de LE. Sendo assim, para a construção da tabela, levamos em consideração os seguintes tópicos: título do trabalho, objetivo, metodologia e os materiais lúdicos, que foram usados pelos professores dos trabalhos analisados.

TABELA 01 - SISTEMATIZAÇÃO DOS TRABALHOS ANALISADOS:

OBRA	OBJETIVOS DO AUTOR	METODOLOGIA DO AUTOR	MATERIAIS LÚDICOS ABORDADOS
BATISTA, G. F. A visão dos professores sobre os benefícios e dificuldades do uso de jogos educacionais no Ensino de Língua em Escola de Rede Pública. Trabalho de Conclusão de Curso (TCC), Universidade Tecnológica Federal - Paraná (Curitiba), 2017.	Investigar quais são os benefícios e as dificuldades do uso de jogos educacionais para o ensino de Língua Inglesa em escolas públicas, a partir da opinião dos professores.	Estudos bibliográficos, com aplicação de questionário para 10 professores de Língua Inglesa da rede pública.	Jogos educacionais.
OLIVEIRA, H.A. de Análise do vínculo entre as estratégias de aprendizagem e o lúdico no ensino-aprendizagem de Língua Espanhola, Dissertação (Mestrado em L.A) Brasília - DF, 2017.	Investigar como o lúdico é utilizado como uma estratégia de aprendizagem para o ensino de línguas estrangeiras.	Pesquisa-ação de base qualitativa, com o uso de questionários para alunos e professores, gravação e observação das aulas e entrevista semiestruturada.	Caderno de receitas, dicionário, jogo da memória, encaixe de palavras.
SILVA, S. L. B. da. A Função do Lúdico no Ensino / Aprendizagem de Língua Estrangeira: A visão psicopedagógica do desejo de aprender . Dissertação (Pós graduação em Língua Francesa) USP - São Paulo, 2003.	Investigar qual o papel das técnicas lúdicas no ensino de Língua Estrangeira, verificando, sobretudo, as reações dos alunos frente a essa abordagem.	Técnica de Simulação Global de Francis Yaiche.	Jogo Simulação Global de Francis Yaiche (Imaginação).
SANTOS, G.F. dos. A teoria das inteligências múltiplas e o ensino da Língua Francesa. Dissertação (Mestrado)- UFPB/CCHLA, João Pessoa, 2014.	Analisar a posição dos alunos, quanto a sua aprendizagem relativa à língua estrangeira (LE).	Pesquisa qualitativa e descritiva, com o uso dos seguintes instrumentos de coleta de dados: observação de sala de aula, entrevista, questionário e inventário.	Leitura e interpretação de textos, uso de recursos visuais, momentos de conversação, jogos educativos.

Fonte: A Autora.

Como falamos anteriormente, esta pesquisa foi pautada na análise de trabalhos que abordam as experiências, sobre as quais os autores relatam que sentem uma grande necessidade de motivação e incentivo no ensino/aprendizagem de línguas estrangeiras. Sendo assim, de uma forma geral, podemos considerar que o objetivo desses trabalhos é

entender como a utilização dos jogos lúdicos funcionam como estratégias pedagógicas no ensino de línguas estrangeiras, e de que maneira essas categorias (lúdico, didática, planejamento, motivação e avaliação) mesclam entre si, com o propósito de que venha acarretar em benefícios, tanto para os professores, quanto para os alunos.

Para isso, três professores dos trabalhos analisados frequentaram aulas para fazer observações e, a partir dessas investigações, elaboraram questionários com a finalidade de obterem respostas sobre o uso das atividades lúdicas no ensino-aprendizagem. Dito isto, para nossa análise, as categorias que usamos como base foram: lúdico, didática, planejamento, motivação e avaliação, sob o ponto de vista teórico. Silva (2003, p.12) fala que: “A aprendizagem, questão ligada ao desejo, é um fenômeno no qual a reciprocidade é fundamental: é preciso que haja alguém que queira ensinar e alguém que queira aprender.” Com esse objetivo, os professores começaram a inserir dinâmicas/lúdicas, tornando as aulas mais atrativas, além de possibilitar a aproximação entre professor-aluno e aluno-aluno. Para discorrer melhor sobre isso, citarei a autora Batista (2017), que ressalta que o ensino de língua estrangeira, na escola de ensino público, por ter um enfoque maior na gramática-tradução, acaba desmotivando os alunos para aprender essa LE. Por isso mesmo, a autora sentiu a necessidade de inserção do lúdico como um dos instrumentos facilitadores para a aprendizagem no ensino de LE (especificamente no ensino de Língua Inglesa), acreditando que, com essa metodologia, os alunos possam ter mais interesse na aprendizagem da LE. Da mesma forma, Parente e Schneider (2013) apud Bergmann (2002), consideram que:

A motivação na aprendizagem de uma língua estrangeira designa as razões que estimulam o desejo de aprender. Sendo que, em uma relação professor/aluno, o professor tem que manter seu aluno ativo e atento, envolvendo-o em atividades. Já para o aluno, estar motivado é se esforçar para alcançar um objetivo e suprir uma necessidade. A motivação pode ser classificada como extrínseca e intrínseca, sendo que a primeira é produzida fora do indivíduo, com a crença que a aprendizagem lhe trará consequências positivas. E a segunda é gerada pelo próprio indivíduo, o qual busca benefícios externos (p. 2).

Com base nisso, podemos ponderar que, para que haja uma motivação na aprendizagem de LE, é preciso que o professor estimule os alunos a isso, tornando as aulas mais dinâmicas, para que o aluno se sinta à vontade na sala de aula, na hora da produção oral com seus colegas e, também, com o próprio professor, sem que o discente tenha medo de errar. Partindo dessa reflexão, os autores afirmam, primeiramente, que a

motivação pode ser classificada de duas maneiras: como extrínseca, na medida em que existe uma grande consciência do aluno em relação à aprendizagem, acarretando-lhe (ao aluno) efeitos positivos; ou como intrínseca, pois é necessário que o aprendiz se esforce, para que consiga alcançar o resultado esperado.

Segundo Batista (2017, p. 11): "Os alunos também afirmam que preferem aprender inglês por meio de situações reais, do dia-a-dia, e não por meio da gramática normativa, a qual eles consideram difícil de serem compreendidas". Ou seja, quando a aula é dada com experiências mais próximas do cotidiano dos alunos, a prática torna-se mais didática, prendendo a atenção desses alunos, produzindo maior interação entre eles e, dessa forma, gerando mais motivação quanto ao aprendizado da LE.

Santos (2014, p.15) defende que: "Corroboramos que, na prática reflexiva, o professor de LE deve considerar o aprendiz como ator de seu próprio processo de ensino-aprendizagem. Neste sentido, o professor deve propor situações que promovam a aprendizagem do mesmo". À vista disso, o professor tem o poder de incentivar o aluno, e procurar estratégias que o torne autônomo; que os alunos se sintam seguros, quando forem executar as quatro competências, que são exigidas no ensino de LE, tais como: escrita, compreensão escrita, compreensão oral, produção oral e interação, mas sabendo também que o aluno é responsável pela sua própria aprendizagem; o professor é considerado apenas como mediador/suporte, para que o aluno tenha uma facilidade maior para a fixação da aprendizagem da LE. Santos (2014, p.15) apud Medeiros (2010, p.46) considera que: "A motivação, no professor, apresenta-se sob um aspecto duplo, ou seja, ele não somente deve se motivar, mas também motivar o aprendiz. Daí a importância do seu papel de adoção da estratégia de ensino-aprendizagem". Dito isto, percebemos que, para o ensino de língua estrangeira, não basta somente que o professor sinta-se motivado, mas que as estratégias propostas por ele, na sala de aula, motivem também aos alunos/aprendizes. Só assim os alunos vão conseguir aprender com mais facilidade e ter mais incentivo para a aprendizagem da LE.

Em busca de motivação para os alunos, na aprendizagem da LE, os professores dos trabalhos analisados foram investigar outras abordagens metodológicas, para que fosse facilitado o ensino-aprendizagem de LE, sendo uma delas a inserção do lúdico. Para eles, essa estratégia teve mais eficácia no ensino-aprendizagem.

Para alcançar os objetivos de uma aprendizagem satisfatória, o docente deve pensar e repensar suas estratégias, para que o aluno aprenda de forma mais prazerosa. Uma dessas estratégias é fazer a integração dos conteúdos

curriculares propostos com o lúdico (jogos, brinquedos e brincadeiras), porque todos têm o direito de aprender e aprender com prazer (OLIVEIRA, 2017, p.19).

Com base nisso, Oliveira (2017), para justificar o uso do lúdico em sua pesquisa, traz Piaget apud Wadsworth (1984, p. 44):

O jogo lúdico é formado por um conjunto linguístico, que funciona dentro de um contexto social; possui um sistema de regras e se constitui de um objeto simbólico, que designa também um fenômeno. Portanto, permite ao educando a identificação de um sistema de regras, que permite uma estrutura seqüencial que especifica a sua moralidade.

Para o autor, o que estrutura o jogo lúdico é o conjunto linguístico, ou seja, ele é formado e trabalhado, de acordo com o contexto social em que se está inserido, sendo constituído por um sistema de regras. Possibilitando, assim, que os aprendentes consigam reconhecer o seu conjunto e suas normas.

Sendo assim, os jogos lúdicos, além de contribuírem para a didática/pedagógica, criam também situações reais para que o aluno seja estimulado e possa desenvolver ações, de acordo com as normas do jogo e, também, possibilita uma boa relação aluno-aluno. Da mesma forma, Silva (2003, p.11) defende que: “O emprego do jogo na sala de aula cria, não só uma atmosfera de descontração favorável à aprendizagem, mas também incentiva os alunos a participar, a querer se comunicar, ser criativos.” A partir disso, sabemos que a intenção da inserção das atividades lúdicas não é somente transformar a sala em um ambiente de comunicabilidade, mas também tornar o aprendiz autossuficiente, para que ele consiga usar a LE ensinada/aprendida dentro e fora da sala de aula.

Conforme Jean-Cuq e Isabelle Gruca, o jogo lúdico é utilizado mais para a resolução de problemas, se o aluno tiver dificuldade em algum assunto/conteúdo; com a empregabilidade das atividades lúdicas, pode ser que o aluno venha a ter uma melhoria e/ou facilidade em vários âmbitos no ensino.

[...] les activités ludiques, que nous dissociions des activités précédentes uniquement pour la clarté de l'exposé car la part ludique peut intervenir dans toute résolution de problème, on leur place dans l'enseignement: elles permettent souvent d'instaurer une progression (lettre, phonème, mot, phrase, paragraphe, texte), d'aborder différents domaines (grammaire, lexique, etc.), d'intégrer la dimension plaisir dans l'apprentissage, en particulier dans la pratique de l'écrit, et, surtout, de sensibiliser aux possibilités infinies de la langue et mettre en valeur des aspects particulièrement importants comme la connotation ou la polysémie des mots. (2005, p.456).

Nesse fundamento, os autores consideram que as atividades lúdicas funcionam como solução no ensino de LE, proporcionando, assim, uma progressão gradativa, principalmente na produção escrita, como - letra, fonema, palavra, frase, parágrafo, texto; abordando também diversos domínios, tais como: gramática, léxico, etc. Sendo assim, as atividades lúdicas não devem ser tratadas/enxergadas de maneira superficial, pois, apesar de aparentemente simples, envolvem um nível de complexidade e, por isso, demandam um bom planejamento para atingir/alcançar o objetivo desejado. Nessa mesma perspectiva, Cuq e Gruca (2005, p. 457) abordam o seguinte sobre a pedagogia dos jogos:

S'il supprime l'aspect pénalisant que peut avoir l'exercices ou s'il efface l'aspect rébarbatif que peut avoir quelquefois tout apprentissage, le jeu peut également modifier la vision de la matière enseignée, parfois perçue comme astreignante, instaurer des relations plus authentiques dans les interactions, dynamiser les échanges verbaux entre les participants, dépoliariser les relations maître-élèves, etc.

Com base nisso, entende-se que, quando essas atividades são inseridas na prática pedagógica, elas conseguem mudar o ponto de vista do aluno em relação ao conteúdo ensinado. Sendo assim, de acordo com esses autores (CUQ et GRUCA, 2005), esta estratégia pedagógica pode ser adaptada a uma variedade de situações dentro da sala de aula, respondendo, assim, a vários objetivos, dependendo de como o professor aplica as regras do jogo. Através do *les outils de les classe* (Ferramentas de sala de aula), é possível reconhecer a qual grupo (competência) o jogo pertence, e qual objetivo o professor deseja alcançar com a aplicação de tal jogo. Temos como exemplo os seguintes grupos de jogos: *les jeux linguistique* (jogos de linguística/linguagem), que é visto como um dos jogos mais utilizados, pois exige que os alunos pensem mais. Nesse contexto, apresenta a forma gramatical, morfologia ou sintaxe, fonética e a ortografia. Em seguida, nomeadamente por *les jeux créativité* (Os jogos criativos): esse jogo permite que o aluno tenha um desenvolvimento individual, porque ele tem pensamento próprio, informações orais e escritas, e são mais propensos a serem mais criativos, pois que se viveu em sua imaginação, cujo propósito é ver o desenvolvimento linguístico do aluno. Posteriormente, temos *les jeux culturelles* (Jogos culturais), que fazem mais referência à cultura e ao conhecimento dos alunos. A peça de solteiro é um grande exemplo disso (country, cidade, pintor, escritor, músico, estudioso, etc.), que deve ser

preenchido com a letra inicial imposta, onde é possível substituir outras (como regiões e regiões), cidades francesas, os países onde o francês é falado; mas, também, os pratos típicos ou palavras-chave que representam os estereótipos da França, etc.). E, por fim, *les jeux dérivés théâtre* - Jogos derivados do teatro - que transformam a sala de aula em um palco teatral, e os aprendizes como atores, os quais dependem tanto da improvisação, seja em maior ou menor diretividade, ou em coerção. O jogo pode se tornar um valioso auxiliar na aquisição de uma linguagem, onde há fundo linguístico mínimo, que torna possível criar e explorar, sistematicamente, as possibilidades da linguagem.

Cuq e Gruca (2005), em seu texto, discorrem sobre a simulação global, isto é, a junção de todos os jogos que foram citados anteriormente, para uso do ensino de língua francesa: *Fuition*, simulações em francês, em *object speigue*, é uma técnica, obviamente, que tem o uso muito mais amplo que simulações globais, que fazem parte do movimento geral para reabilitar como um meio de apropriação de habilidades. Da mesma maneira, Khoury (2008) fala sobre essa estratégia pedagógica; esse método foi nomeado de simulação global (SG) e que tem sido importante como complemento/auxiliar pedagógico, para os professores aplicarem no ensino de língua francesa:

Tal aprendizagem é vista como um processo social, dinâmico e complexo, envolvendo um grande número de variáveis, dentre as quais cognitivas e as afetivas, que desempenham um papel de extrema relevância, e que tem a sala de aula como cenário social, onde o professor e os alunos constroem conhecimento em conjunto através da negociação (2008, p.5).

Com isso, o jogo pode se tornar um valioso auxiliar na aquisição de linguagem e, também, um fundo linguístico mínimo, o qual já torna possível criar e explorar sistematicamente as possibilidades da linguagem. A Simulação Global (SG) é uma metodologia que os professores, especialmente os de língua francesa, utilizam para aplicar em sua aula. Para Cuq e Gruca (2005), a SG pode ser utilizada em vários contextos, sendo reconhecida como uma estratégia pedagógica, que facilita aos professores de LE, no processo avaliativo dos conteúdos, sendo favorável na aprendizagem dos alunos. De acordo com Khoury (2008, p.5):

Na SG, os alunos aprendem em contextos reais de comunicação. As atividades propostas nessa metodologia estimulam a criatividade e a tomada de decisões dos aprendizes e funcionam como mediadores da interação,

proporcionando a construção de conhecimento linguístico-comunicativo e cultural da Língua francesa. (KHOURY, 2008, p.5).

Apoiado nisso, a Simulação Global (SG) é uma estratégia pedagógica, a qual propõe que o aluno aprenda de forma leve e dentro do contexto “real”. Dessa forma, os alunos sentem-se instigados e estimulados, na aprendizagem das competências da língua francesa.

Silva (2003, p.50) elucida que: “A simulação global permite a inserção do mundo imaginário, do mundo do “outro”, no mundo do aprendizado. O jogo vai permitir um deslocamento e um enriquecimento cultural e humano, sem que o aprendente saia do lugar onde se encontra.” Silva (2003, p. 49) complementa sua ideia, citando Yaiche:

La simulation globale peut être considérée à bien des égards comme une mosaïque d'activités qui concourent à un projet global, la construction d'un leur vie, une sphère qui est en réalité une bulle d'imaginaire. Prises isolément, ces activités n'ont la plupart du temps aucun caractère ludique: il s'agit en effet d'écrire une biographie, un portrait de personnage, de composer un texte décrivant un paysage, une chambre, un immeuble, un hôtel, etc. Mais chacune de ces activités est sous entendue par le postulat que l'on joue à "faire comme si", que l'on représente la vie, que l'on joue au jeu de la vie. (YAICHE, 1996, p. 70).

Um bom exemplo de Simulação Global está contido na pesquisa de Silva (2003), que trabalhou numa escola privada chamada Liceu Franco-Brasileiro, localizada no Estado de São Paulo. O professor trabalhou sua pesquisa com base nos seguintes questionamentos: “Qual é a validade técnica da simulação global para a fixação dos conhecimentos adquiridos?”; “Os níveis desejáveis de sua aplicação, ou seja, debutante, médio ou avançado”; e, por fim, “Sua aplicação deve-se dar como complemento pedagógico ou como constituindo um todo coerente e significativo”, seu aporte para aplicação da simulação global é de Francis Yaiche, em uma das turmas do 7º ano, composta por 33 alunos, distribuídos na faixa etária entre 12 e 13 anos (idade), no ensino de Língua Francesa (FLE), respeitando-se as normas da escola e cumprindo o cronograma, os temas e os jogos, que são sugeridos pelo método. A priori, o pesquisador em tela divide a turma em grupos de, no máximo, 10 componentes, e nomeia separadamente os grupos de A a G; ele propõe, assim, aos alunos que usem a

imaginação para criar uma cidade fictícia. Explicita-se o relato do professor a seguir (2003, p. 62):

No início do ano, como dissemos, havia 33 alunos na classe objeto da pesquisa. O exercício inicial proposto, que redundou na criação da cidade fictícia, consistiu em um relaxamento nos moldes tradicionais. Os alunos permaneceram sentados com os braços cruzados sobre a mesa, o rosto colocado lateralmente sobre os braços, os olhos fechados, os pés plantados no chão, as pernas separadas. Os alunos deviam imaginar bolinhas gasosas entrando pelos seus pés, transformando seus corpos em um grande balão. Deviam imaginar que saíam pela janela da sala de aula e, lá no alto, avistavam o bairro onde estavam e, numa velocidade estonteante, cruzavam estradas, chegavam ao mar, atravessavam-no e entravam na África, primeiramente nas savanas e depois no deserto, observando a fauna e a flora – oceano locais. Em seguida, foi sugerido aos alunos que fizessem um passeio voando pelo mar Mediterrâneo. E que chegassem ao sul da França foram perguntados sobre o que estavam vendo. Tudo isso dito em francês. Os alunos disseram avistar uma cidade, que apelidaram depois de Boubolet. Foi-lhes solicitado que descessem e observassem de perto as características da cidade e que, ainda de olhos fechados, dissessem o que estavam observando, vendo e sentindo (olfato).⁷ As manifestações dos alunos eram feitas em francês.

Observamos, especialmente, este trabalho porque seu foco é o ensino e a aprendizagem da língua francesa; e como os professores podem inserir essas estratégias, provocando interesse dos alunos no ensino de FLE. No caso desse relato acima descrito, o docente fez com que os alunos usassem a imaginação, conseguindo manter a língua ensinada, e fazendo com que os alunos fossem mais participativos, induzindo-os a aprender mais palavras da LE alvo. Com isso, o professor, juntamente com os alunos, conseguiu fazer uma maquete dessa cidade “imaginária” da turma - o que fez com que eles apresentassem para a escola como ficou o resultado de um longo trabalho.

Com base nas análises feitas, concluímos que a inserção do lúdico é utilizada e mostrada por esses autores, de forma bem positiva, pois, através do uso dessa metodologia no ensino de língua estrangeira, foi perceptível que, além de os alunos terem mais facilidade de aprenderem a língua, por ser uma metodologia usada de forma "atrativa", também são motivados a aprenderem mais a LE, produzindo, com maior facilidade de fixação, assuntos até mais complexos. Além disso, por meio do lúdico, os professores conseguem perceber em quais assuntos os alunos têm mais dificuldades, tanto no aspecto individual, quanto no coletivo, sendo um ótimo instrumento, também, como um processo avaliativo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Neste estudo, observou-se a importância da didática no processo de ensino-aprendizagem, particularmente de línguas estrangeiras, do ponto de vista teórico, e como essa prática pedagógica permite que o(s)/a(s) professores tenham autonomia para fazer seu planejamento, buscando, assim, ferramentas que facilitem/auxiliem tanto no ensino, quanto na aprendizagem.

No decorrer deste artigo, analisaram-se trabalhos que tiveram como foco a utilização de atividades lúdicas no ensino-aprendizagem de línguas estrangeiras, principalmente no ensino de francês (FLE), com o intuito de refletir sobre o uso desses instrumentos, e investigar como o planejamento, a motivação e a avaliação do desenvolvimento dos alunos, intercalam entre si.

Dessa forma, o intuito deste trabalho foi fazer um levantamento bibliográfico sobre a utilização dos métodos lúdicos nas LE, onde listamos e analisamos as metodologias, que foram desenvolvidas dentro dos artigos escolhidos. E compreendemos que o processo de ensino-aprendizagem funciona bem, através dessas metodologias pedagógicas voltadas ao lúdico. Para tanto, foi necessário definirmos o lúdico e o seu papel na didática, para entendermos suas relações, atentando ao planejamento, a motivação e a avaliação no desenvolvimento dos alunos. Podemos considerar que o lúdico motiva os alunos a aprender a LE.

Antigamente, as atividades lúdicas eram usadas para chamar a atenção das crianças. No entanto, essas ferramentas ainda são aplicadas no ensino. Visa (2015, p.155) elucida que: “A utilização do lúdico como recurso pedagógico parece de fato se limitar ao universo infantil. Adolescentes e adultos costumam olhar para essas atividades lúdicas com certos descréditos”. Entretanto, percebemos, na construção desse artigo, que essa estratégia pedagógica funciona com qualquer pessoa, independente de idade; o que se espera, quando se insere esse tipo de ferramenta, é que seja bem planejada e manuseada dentro do âmbito escolar.

Por ser uma estratégia que estimula e auxilia na elaboração/construção do conhecimento e habilidades do indivíduo, seja em grupo ou individualmente, a inserção das atividades lúdicas têm sido vista como o melhor aliado e suporte pedagógico. Por esse motivo, os professores de línguas estrangeiras (LE) estão recorrendo mais a esse tipo de instrumento na sala de aula, que permite aos alunos lidarem com situações reais.

Posto isso, a metodologia de pesquisa bibliográfica foi fundamental para investigar a aplicabilidade desses instrumentos de maneira prática, que são considerados facilitadores para o processo de ensino-aprendizagem; além do mais, torna-se um bom companheiro para os professores entenderem quais os conteúdos e competências - que abarcam o ensino de línguas estrangeiras, o aluno está tendo dificuldade, facilitando também a relação aluno-aluno e professor-aluno.

REFERÊNCIAS

BATISTA, G. F. **A Visão dos Professores sobre os Benefícios e Dificuldades do Uso de Jogos Educacionais no Ensino de Língua Inglesa em Escolas da Rede Pública**. Trabalho de Conclusão de Curso - Curso de Licenciatura em Letras Português-Inglês, Universidade Tecnológica Federal do Paraná: Curitiba, 2017.

CAVENAGHI, A. R. **Uma perspectiva autodeterminada da motivação para aprender língua estrangeira no contexto escolar**. Ciências & Cognição, 14 (2), 248-261, 2009. Disponível em: <http://www.cienciasecognicao.org>

CUQ, J. P. et GRUCA, I. **Cours de didactique du français langue étrangère et seconde**. Presses universitaire de Grenoble. 2005.

DE OLIVEIRA, Ê. S. **Motivação no ensino superior: estratégias e desafios**. Revista Contexto & Educação, v. 32, n. 101, p. 212-232, 2017.

GLERIA, A. C. F. C; RIBEIRO, N. N. A; MOURA, T. M. de M. **A didática que (nos) falta na educação superior**. - Maceió: Edufal, 2019.

KHOURY, Z. A. **A simulação global como atividade mediadora na aprendizagem do vocabulário em aula de francês língua estrangeira: Criar para aprender e interagir**. São Paulo, 2008.

LIBÂNEO, J. C. **Didática**.- 2. ed. - São Paulo: Cortez, 2013.

LUCKESI, C. C. **Avaliação da aprendizagem, componente do ato pedagógico**. 1. ed. - São Paulo: Cortez, 2013.

MASETTO, M. T. **Didática: a aula como centro**. 4ª edição, São Paulo; FTD, 1997.

MEDEIROS, S. H. G. D. de. **Perspectiva intercultural e motivação à Oralidade em Francês Língua Estrangeira**. João Pessoa: UFPB/CCHLA, 2010. Tese (Doutorado em Linguística. Orientadora: Prof. Drª Rosalina Maria Sales Chianca. Centro de Ciências Humanas Letras e Artes) Universidade Federal da Paraíba. 2014.

MENEGOLLA, Maximiliano; SANT'ANNA, Ilza Martins. **Por que planejar? Como planejar?: currículo, área, aula**. Editora Vozes Limitadas, 2011.

OLIVEIRA, H. A. de. **Análise do vínculo entre as estratégias de aprendizagem e o lúdico no ensino-aprendizagem de língua espanhola**. Dissertação (Mestrado em Linguística Aplicada) - Departamento de Línguas Estrangeiras e Tradução, Universidade de Brasília: Brasília, 2017.

SANTOS, G. F. dos. **A teoria das inteligências múltiplas e o ensino de língua francesa**. Dissertação (Programa de Pós-graduação em Linguística) Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes, Universidade Federal da Paraíba: João Pessoa, 2014.

SILVA, S. L. B. da. **A Função do Lúdico no Ensino / Aprendizagem de Língua Estrangeira: A visão psicopedagógica do desejo de aprender**. Dissertação (Pós graduação em Língua Francesa) USP: São Paulo, 2003.

SILVA, E. N.; GONÇALVES, S. S. M. **Lúdico: o ensino do lúdico na forma de aprendizagem para alunos do 1º ano do ensino fundamental na Escola Estadual Iara Maria Minotto Gomes**. Revista Científica Semana Acadêmica, v. 01, p. 01, 2014.
Disponível em:

https://semanaacademica.org.br/system/files/artigos/artigo1_-_ludico_o_ensino_do_ludico.pdf

PARENTE, M.C; SCHNEIDER, M.S.P.S da. (2013) **A motivação e/ou desmotivação na Língua Inglesa dos alunos de 9º ano: Um estudo de caso**. Anais do SILEL. Volume 3, Número 1. Uberlândia: EDUFU, 2013.

ROLOFF, E. M. (2010) **A importância do lúdico em sala de aula**. Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul – Rio Grande do Sul – Brasil, 2010.
<https://editora.pucrs.br/anais/Xsemanadeletras/comunicacoes/Eleana-Margarete-Roloff.pdf>

VISA, M. **O lúdico na sala de aula de Língua Estrangeira e um breve olhar para a literatura**. Non Plus, 3(5), 153-176, 2015.