

A LUDICIDADE E A TECNOLOGIA NO ENSINO DE IDIOMA A PARTIR DA BNCC

Igor Tairone Ramos dos Santos¹

Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia-UESB

Gabriel Coelho Fernandes²

Faculdade Independente do Nordeste-FAINOR

Denise Aparecida Barreto³

Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia-UESB

Resumo: O presente artigo versa sobre as relações da tecnologia com o ensino de idiomas e demonstra como a Base Nacional Comum Curricular-BNCC se insere neste contexto. Esta pesquisa utilizou o método qualitativo e nesse ínterim foi realizada uma revisão de literatura baseada em autores como Luckesi (2002) e Silva (2012). Percebeu-se que um ensino lúdico possui a capacidade de melhorar o aprendizado do idioma e a tecnologia exerce papel importante nesse processo, no entanto, muitos desafios deverão ser sanados, desafios esses que se iniciam na formação dos professores e se estendem aos recursos nas escolas.

Palavras-chave: Ensino; Tecnologia; Ludicidade.

Introdução

A relação entre espaço e conhecimento tem um importante diálogo na educação por meio da obra “Emílio, ou Da Educação”. Nela, Rousseau (1712-1778) explana a ludicidade como dispositivo potencializador do aprendizado na infância e isto se retrata no jogo do brincar e do brinquedo que exterioriza na criança um ideal de liberdade e autonomia (ROUSSEAU, 2017). Nesse aspecto, a presente pesquisa discursará sobre a utilização da tecnologia como ferramenta de ensino com o objetivo de promover a ludicidade dentro da sala

¹ Mestrando em Educação pela Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia. Membro do Grupo de Estudos e Pesquisa em Movimentos Sociais, Diversidade e Educação do Campo (GEPEMDEC). ramodossantosigortairone@gmail.com.

² Pós-Graduado em Arquitetura e Design de Interiores pela Faculdade Independente do Nordeste (FAINOR)

³ Professora Plena do Departamento de Estudos Linguísticos e Literários – Dell e do Programa de Pós-Graduação em Educação-PPGED da Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia - UESB. deniseabrito@gmail.com.

de aula, no ensino de idiomas, focando-se aqui no inglês por conta da exigência promovida pela Base Nacional Comum Curricular.

Para a realização deste estudo, fez-se necessária revisão de literatura, tal como, analisar os dados das pesquisas, elaborando uma relação entre o conceito de ludicidade e sua contribuição no ensino do idioma, abordando pontos diversos sobre as noções de tecnologia dentro da sala de aula e os múltiplos desafios que existem no Brasil para uma abordagem lúdico-tecnológica dentro da sala. A expectativa desta apuração é esclarecer o impacto destas questões na prática do ensino da língua inglesa e evidenciar a importância de um sistema governamental que invista em educação através da formação continuada dos professores e na concepção física dos espaços escolares.

O ensino de línguas, de acordo com Brun (2003), só faz sentido se forem consideradas as relações entre os seres humanos, já que por viverem em sociedade, tais relações se baseiam na comunicação. Sendo assim, ao se trabalhar com o ensino de idiomas é necessário trazer essa perspectiva e, para simbolizar essas relações humanas, protagonizam-se os alunos e o professor, visto que estes são os sujeitos que vão se auxiliar neste processo de compreensão de uma nova realidade, que é a língua estrangeira. Ainda de acordo com a autora, se não há um processo de construção de tolerância, respeito, aceitação então não há sentido (sic) para que o aprendizado ocorra, e uma das melhores maneiras para se aprender um idioma é através da interação entre os sujeitos e também através da ludicidade (BRUN, 2003).

A sala de aula é um ambiente de aprendizado e de relevância para o sujeito, e este passa uma parte considerável de seu dia dentro do mesmo, além de aprender componentes curriculares da educação básica, a qual também é utilizada para ensinar línguas estrangeiras aos alunos, e sua importância nesse processo é grande na medida que os alunos podem usar a interação social, tecnologia dentre outros recursos, com seus colegas e individualmente como uma ferramenta importante para auxiliar no seu processo de aprendizagem (MOSER, 2004).

Devido às mudanças nos âmbitos sociais e educacionais, surge a necessidade de se pesquisar e produzir conhecimento, no ensino então, é necessário que este seja transmitido de maneira inovadora, e na pesquisa, estabelecendo uma relação entre investigador e investigado onde estes sujeitos cooperam para o desenvolvimento e possível compreensão de como construir o processo de aprendizagem de maneira efetiva (TEIXEIRA, 1995).

Trabalhando nesta perspectiva, alguns professores, trazem para dentro da sala de aula atividades lúdicas para estimular o aprendizado e fazer também com que os alunos consigam perceber a presença do idioma no ambiente ao seu redor, o que intensifica seu ganho de conhecimento (NÓBREGA, SILVEIRA, 2016). Tais atividades podem envolver desde jogos para o público infantil, quanto a simulações da vida real para estudantes adultos. Segundo Garcia (2004), o currículo de formação inicial dos professores tem se caracterizado por se centrar, quase exclusivamente, na aquisição de conhecimentos profissionais (pedagógicos, psicológicos, científicos) por parte dos professores em formação. Isso permite dizer que o futuro professor ancora suas atividades nessa base, ou seja, apenas na transmissão de conteúdos, não compreendendo como articular as teorias à prática, bem como atuar frente aos problemas que surgem no cotidiano (GARCIA, 2004).

Este panorama vem mudando com o passar do tempo e um dos motivos dessa mudança é a adoção da Base Nacional Comum Curricular que de acordo com BRASIL (2017, p. 05) se trata de:

um documento plural, contemporâneo, e estabelece com clareza o conjunto de aprendizagens essenciais e indispensáveis a que todos os estudantes, crianças, jovens e adultos, têm direito. Com ela, redes de ensino e instituições escolares públicas e particulares passam a ter uma referência nacional obrigatória para a elaboração ou adequação de seus currículos e propostas pedagógicas. Essa referência é o ponto ao qual se quer chegar em cada etapa da Educação Básica, enquanto os currículos traçam o caminho até lá.

Tal documento, delimita as habilidades e competências que os alunos devem alcançar, desde a educação básica até o fim do ensino médio e envolve habilidades diversas, desde as competências ligadas aos conteúdos escolares, até o trabalho de habilidades sócio-culturais e psicológico-sociais, como a resolução de conflitos e a sociabilidade. E além de prezar pela padronização dos conteúdos, sugere alguns pontos para elaboração do currículo das escolas, como multiculturalismo e até utilização de tecnologia em sala de aula.

Assim, serão discutidos neste artigo as relações da tecnologia com a sala de aula para promoção de um ensino do idioma que aconteça de maneira lúdica e como a Base Nacional Comum Curricular aborda este tema e insta pela necessidade do uso da tecnologia no ensino de língua estrangeira, bem como suas possibilidades e desafios.

Uma revisão bibliográfica sobre a ludicidade

Fundamentado no estudo de Brown (2001), é possível perceber que a linguagem se desenvolve com mais eficiência no decorrer da infância. Este aspecto conduz a averiguar o uso da Língua Estrangeira nas séries iniciais, de modo a desenvolver as potencialidades individuais e ao mesmo tempo o trabalho coletivo que abarca o estímulo à autonomia do sujeito, fortalecendo o sentimento de segurança no que refere às suas próprias capacidades (Brown, 2001). A partir disso, é possível introduzir o tema da ludicidade como recurso pedagógico no ensino-aprendizagem de uma língua estrangeira, ao passo que, conforme Garcia (2002, p. 56) “ao brincar, o sujeito ensaia, treina, aprende, se distrai, sim; mas se constrói: afirma, assimila, reorganiza, descobre e inventa suas formas, enfrenta os enigmas, os desafios, as oportunidades e as imposições que a vida lhe apresenta”.

No intuito de compreender o fenômeno da ludicidade na educação e na vida das pessoas, é importante notar que o significado etimológico do termo ludicidade perpassa por divergências de interpretações pelos autores como Huizinga (2008), Brougere (2003), Garcia (2002), Luckesi (2002), Falkenbach (1997), dentre múltiplos outros, os quais estudam o assunto a partir diferentes enfoques – antropológico, sociológico e psicopedagógico.

No âmbito antropológico e sociológico do termo ludicidade, Huizinga (2008) recorda que toda e qualquer atividade humana é jogo, justificando através dele o surgimento e o desenvolvimento de uma civilização. Para este autor, o jogo é um processo cultural e tem significados que emergem da própria sociedade onde é jogado, atribuídos através da linguagem. Dessa maneira, são múltiplas as formas e significados que o jogo (e o lúdico) assumem, a depender da cultura ou do momento histórico analisado, relacionando o lúdico ao contexto onde ele é vivido (HUIZINGA, 2008).

Baseado no estudo de Luckesi (2000, p. 12) "brincadeiras lúdicas são aquelas atividades que propiciam uma experiência de plenitude, em que nos envolvemos por inteiro estando flexíveis e saudáveis". Em outra obra de Luckesi (2002), vê-se a ideia do lúdico relacionada com a experiência interna do indivíduo. Este autor define de lúdico o estado interno do sujeito e ludicidade a característica de quem está em estado lúdico. Nesse sentido, essa última interpretação de ludicidade se reflete no impacto interno que as atividades propostas pelos professores causam nos alunos.

No olhar de Brancher (2008) e Almeida (1990), o lúdico não se restringe ao mundo da criança, entendendo-o como atividade inerente ao ser humano e que faz parte de toda a vida do homem, e não é porque os adultos não brincam que ela deixa de existir. Na visão destes pesquisadores, os educadores devem percebê-lo não apenas enquanto prática utilitarista, pois o jogo pelo jogo também pode promover produções de conhecimento.

Estas explanações demonstram que, embora as definições de brincar, jogo e brincadeira e ludicidade apontem diferenças conceituais entre os pesquisadores citados anteriormente, dentro do ambiente lúdico, elas têm praticamente o mesmo sentido, que é estimular o desenvolvimento das crianças durante as práticas pedagógicas, transformando o lúdico na conexão entre o saber e o processo de construção do ser humano, interagindo-o nos meios sociais, pessoais e culturais, facilitando a convivência, socialização, comunicação e expressão.

A BNCC e o ensino de idiomas

Nesse contexto, encaixa-se citar a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), visto que este documento afirma que o uso da língua deve “propiciar reflexões sobre noções como adequação, padrão, variação linguística e inteligibilidade” (BRASIL, 2017, p. 243). Em relação às competências específicas de língua inglesa para o ensino fundamental, destaca-se, a seguir, as competências 1, 3 e 5:

1. Identificar o lugar de si e o do outro em um mundo plurilíngue e multicultural, refletindo, criticamente, sobre como a aprendizagem da língua inglesa contribui para a inserção dos sujeitos no mundo globalizado, inclusive no que concerne ao mundo do trabalho. [...] 3. Identificar similaridades e diferenças entre a língua inglesa e a língua materna/outras línguas, articulando-as a aspectos sociais, culturais e identitários, em uma relação intrínseca entre língua, cultura e identidade. [...] 5. Utilizar novas tecnologias, com novas linguagens e modos de interação, para pesquisar, selecionar, compartilhar, posicionar-se e produzir sentidos em práticas de letramento na língua inglesa, de forma ética, crítica e responsável. (BRASIL, 2017, p. 202)

Estes apontamentos mostram que o ensino da língua inglesa deve ir além do desenvolvimento das habilidades linguísticas, ou seja, deve contribuir para formar alunos críticos e transformadores, de forma a inseri-los na sociedade como participantes ativos. A Base tem o objetivo de delimitar objetivos comuns e habilidades que os alunos devem ter até o fim do ensino médio e vários desses objetivos envolvem inclusive conhecimentos

multiculturais, instando a necessidade de inclusão do aluno no meio. Para que isto seja possível, a BNCC trabalha com três pressuposições:

A primeira delas consiste em desconstruir a ideia de que o inglês pertence aos países que o têm como língua materna, mas sim tomá-lo como Língua Franca e parte da cultura de diversos outros lugares [...] A segunda pressuposição diz respeito à importância do uso de práticas do mundo digital e a exploração dos multiletramentos na ampliação da atuação do aluno no mundo [...] A terceira, e última implicação, enfatiza a validação de formas linguísticas que fogem à regra da norma culta, mas que são muito aplicadas pelos nativos e, portanto, fazem-se necessárias para o maior entendimento da língua (Mallmann, 2018, p. 17-18).

Desta maneira, o aluno consegue alcançar diversos objetivos e conclusões sobre o idioma e o mundo ao fim da sua formação, desde a primeira pressuposição, por exemplo, tendo noções sobre o processo de Globalização e a importância de outros idiomas neste contexto, mais importante, o inglês, exigido pela BNCC no currículo das escolas. Já na segunda pressuposição, o estudante passa de somente deixar de ter compreensão sobre este processo de globalização e passa agora a ter acesso a situações e contextos que lhe possibilitará exercitar e utilizar a língua, e por fim, a terceira pressuposição diz respeito ao reconhecimento das diferentes marcas de oralidade como importantes. Assim, a BNCC procura trabalhar com a perspectiva da integração do aluno e do multiculturalismo, processo este que se torna mais fácil e melhor, quando são usados artifícios lúdicos, redes sociais, dentre outros que, segundo Mallmann (2018) algumas vezes necessitam de aparatos tecnológicos.

Breve contexto sobre a evolução da tecnologia e o ensino de idiomas

Na sociedade contemporânea a tecnologia vem avançando e penetrando nas diferentes esferas sociais e de acordo com Silva (2012), tal avanço não pode ser freado, implicando na necessidade de adaptação da sociedade para este novo processo de desenvolvimento. Tecnologia vem sendo usada no dia-a-dia e na rotina das famílias brasileiras, nas ruas, em comunicação visual e marketing, por exemplo e também na educação, que é foco deste estudo (IDEM).

No entanto, o conceito de tecnologia é associado somente a aparelhos ou máquinas com um fim específico, porém, a tecnologia não se trata somente de um conceito puramente

técnico, porém transcende esferas sociais, sendo usada inclusive na educação, dentro da sala de aula, em pesquisas laboratoriais. Então, a tecnologia:

Perpassa todas as formações sociais porque na produção das condições materiais de vida, necessárias a qualquer sociedade, é imprescindível a criação, apropriação e manipulação de técnicas que carregam e si elementos culturais, políticos, religiosos e econômicos, constituintes da concretude da existência social. Deste ponto de vista, tecnologia está intrinsecamente presente tanto numa enxada quanto num computador (CARVALHO et. al, s/d, p. 02).

A tecnologia vem sendo usada na educação e no ensino de idiomas com frequência e para que isto fosse possível, esta passou por diversos avanços. O primeiro avanço em relação à disposição de conteúdos e conhecimento num material escrito, de acordo com (Oliveira e Paiva, s/d) foi a elaboração dos papiros, que começaram a transportar mensagens de um lugar para outro, precedendo o que seria conhecido como os livros, futuramente. A invenção da imprensa em 1442, foi um grande marco para a comunicação escrita de larga escala, facilitando a criação dos livros didáticos, dando uma nova roupagem ao ensino, porém os livros didáticos demoraram vários anos até se tornarem um meio de comunicação de longo alcance e a população conseguir ter acesso a estes (OLIVEIRA E PAIVA, s/d).

Para o ensino de idiomas, em termos de história, um dos pontos mais importantes é a invenção do Gramofone, este é um aparelho que reproduz sons e além de conferir a possibilidade de se utilizar músicas, também reproduzia gravações, sendo possível executar áudios de falantes nativos do idioma que fosse estudado (IDEM). Após o Gramofone, uma outra invenção multimídia importante foi o cinema, em 1895, porque agora podiam ser transmitidas imagens, possibilitando assim uma maior imersão, com aspectos culturais dos países e suas respectivas sociedades, convém dizer que o cinema ainda era mudo quando foi inventado, ou seja, sons e imagens não eram reproduzidos juntos, que só foram possibilitados e democratizados em grande escala com a invenção da televisão, em 1926, que já reproduzia sons e imagens e começou a se democratizar de maneira gradual, sendo hoje, presente na maioria das escolas e residências (IBIDEM).

Uma das revoluções tecnológicas que modificou o panorama do ensino e principalmente o ensino de linguagens, foi a invenção do computador e a posterior invenção da internet, pois, como já mencionado anteriormente nesta pesquisa, o ensino de idiomas está ligada a estudos culturais e relações sociais, tais estudos foram sendo aumentados vertiginosamente com a chegada da Internet e a possibilidade de seu uso para fins domésticos,

visto que quando foi inventada, originalmente, pelo governo estadunidense, a internet tinha fins bélicos (SILVA, 2012).

Então, nota-se que a tecnologia abre a margem a diversas discussões e seu avanço se tornou importante para melhora da eficácia do ensino de idiomas e oferecimento para o estudante de uma possibilidade maior de inserção no processo de globalização e uma maior probabilidade de expansão de sua aprendizagem.

O professor, a BNCC e o uso de tecnologias: possibilidades e desafios

Para trabalhar este tópico, é relevante citar a opinião de Sabota e Pereira (2016, p. 02) sobre tecnologia e ensino, estes os definem como:

toda a gama de possibilidades em forma de ferramentas disponibilizadas para mediação pelo uso do computador ou suportes equivalentes, como dispositivos móveis variados. Inclui-se, para este efeito, tanto ferramentas de uso não conectado (off-line), como aplicativos instalados nos equipamentos como principalmente aquelas cujo uso se tornou possível a partir do surgimento da rede mundial de compartilhamento de conteúdos e dados, “world wide web” ou seja, a Internet.

Nos estudos acadêmicos, essas tecnologias são designadas como TIC-Tecnologias de Informação e Comunicação e esses recursos são disponibilizados ao brasileiro de forma mais intensa a partir do final dos anos 1990, de acordo com os autores citados acima. Essas tecnologias possibilitam a ampliação do processo de ensino-aprendizagem e embora exista um avanço da tecnologia na educação e nas escolas, ainda na sala de aula a tecnologia mais utilizada permanece sendo o quadro branco e a lousa. É conveniente citar que os professores usam este padrão desde sua formação universitária e tendem a replicar tal modelo na sala de aula, sendo poucos os professores que transcendem este método de ensino, optando por uma abordagem mais lúdica e tecnológica (SABOTA E PEREIRA, 2016).

A língua estrangeira, embora constasse nas Leis de Diretrizes e Bases de Educação, não recebia devida atenção de políticas de ensino, em maior parte na rede pública e as línguas estrangeiras não constavam no Programa Nacional do Livro Didático por um tempo considerável, assim, o trabalho do professor se tornava cada vez mais difícil. Isso se dava à necessidade de preparação de um material específico para o trabalho em sala e principalmente sem uma orientação de elaboração de uma prática mais dinâmica (OLIVEIRA E PAIVA, s/d).

Trazer a discussão da BNCC para este estudo é de imensa importância, por que na Base é bastante citado o uso de tecnologia, dentre outros aspectos do mundo contemporâneo,

como as redes sociais, jogos, dentre outros para serem utilizados em aulas ou que os alunos tenham acesso para facilitação do seu processo de ensino-aprendizagem (BRASIL, 2017). Na Base, ensino de línguas estrangeiras é mencionado como obrigatório a partir do sexto ano do ensino fundamental e a partir do sétimo ano começam aparecer de maneira gradual sugestões de uso de tecnologias no ensino como o uso de redes sociais, bem como a importância de conhecimento do aluno sobre globalização e diversidade, o que torna indispensável o uso de aparatos como internet, redes sociais, dentre outros recursos (IDEM).

Partindo-se do pressuposto da utilização de tecnologia para um ensino com recursos multimídias, pode-se citar como exemplo o uso de séries televisivas, filmes, músicas, jogos e outros recursos multimídia que tornariam o ensino mais lúdico e atrativo, melhorando-o e ajudando os estudantes a desenvolverem as habilidades principais que são exigidas para domínio de um idioma que são respectivamente fala, escrita, audição e leitura (FACHINELLO, SABADIN, 2016).

No entanto, de acordo com Sabota e Pereira (2016) este processo perpassa várias dificuldades, a começar pela falta de preparo de muitos professores, além de o uso de tecnologia, no alcance que está hoje, não constar no currículo e nas propostas pedagógicas da maioria das escolas, tendo entrado como pauta importante apenas com a Base Nacional Comum Curricular, fazendo-se necessário um planejamento que inclua esta nova realidade. Um outro empecilho é que em escolas da rede pública, muitas vezes não há verba suficiente para investimento em equipamentos de tecnologia, mesmo que de maneira mais incipiente, dificultando inclusive o alcance das metas da BNCC *a posteriori* (SOUSA, et. al).

Assim, a utilização da tecnologia tem sido estimulada e sugerida, tanto por conta da sociedade quanto das próprias legislações ligadas à educação como a BNCC e as novas tecnologias multimídia tem um grande protagonismo por oferecer maiores possibilidades de melhora no ensino, visto que os alunos terão acesso a um conhecimento multicultural e diverso. Porém, para isso, faz-se necessário que sejam criadas condições de adoção e incorporação desta ferramenta na sala, tanto no campo do currículo, preparando os planos de aulas em direção a um ensino mais lúdico e também às gestões responsáveis a possibilitar o investimento nesses recursos.

Conclusão

Diante dos fatos explanados no presente artigo, é possível afirmar que a carência de estrutura física nas escolas para atividades pedagógicas personalizadas, a deficiência de professores sem o devido recurso determinado pelas legislações, a escassez de materiais, são as principais dificuldades encontradas na educação para introduzir a ludicidade na prática do ensino do idioma, principalmente se envolver recursos tecnológicos. Por outro lado, fica evidente que o aspecto lúdico focalizado para as crianças, facilita a aprendizagem e o desenvolvimento integral nos aspectos físico, social, cultural, afetivo e cognitivo, bem como a tecnologia que executa um importante papel neste contexto.

Através da BNCC, pode-se haver um melhor direcionamento sobre como atividades podem se planejadas para melhorar o ensino do idioma e potencializar o aprendizado dos alunos. A tecnologia avançou muito contemporaneamente, assim, o surgimento da televisão e do cinema possibilitou uma gama de possibilidades para utilização de ferramentas audiovisuais, estimulando os estudantes a sentirem vontade de aprender. Assim, faz-se necessário que as gestões competentes invistam em alternativas para que, assim como a sociedade, a sala de aula consiga se inserir de maneira significativa no mundo da tecnologia, acompanhando as novas tendências sociais e potencializando o aprendizado do idioma.

Referências

- ALMEIDA, P. N. de. Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos. São Paulo: Loyola, 1990.
- BORGES, M. de F. V. **Inserção da informática no ambiente escolar:** inclusão digital e laboratórios de informática numa rede municipal de ensino. Anais do XXVIII Congresso da SBC. WIE- Workshop sobre Informática da SBC, pág. 146 a 155, 2008, Belém.
- BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular.** Brasília: MEC, 2017.
- BROUGERE, G. Jogo e Educação. Porto Alegre: Artmed, 2003.
- BORGES, M. de F. V. **Inserção da informática no ambiente escolar:** inclusão digital e laboratórios de informática numa rede municipal de ensino. Anais do XXVIII Congresso da SBC. WIE- Workshop sobre Informática da SBC, pág. 146 a 155, 2008, Belém.
- BROWN, H. Ds. Teaching by principles: an interactive approach to language pedagogy. 2nd ed. San Francisco: State University, 2001.
- BRUN, Milenna. **Dificuldades na aprendizagem de línguas e meios de intervenção.** Disponível em:

<http://www2.uefs.br/sitientibus/pdf/29/dificuldades_na_aprendizagem_de_linguas.pdf>.
Acesso em: 31 de março de 2018.

CARVALHO, Marília Gomes de; FEITOSA, Samara; ARAÚJO, Sandro Marcos Castro de. **Tecnologia**. Disponível em: <http://www.utfpr.edu.br/curitiba/estrutura-universitaria/diretorias/dirppg/programas/ppgte/grupos-de-pesquisa/getec/conceitos/conceito-de-tecnologia/o-conceito-de-tecnologia/at_download/file>. Acesso em: 27 mar. 2019.

FALKENBACH, A. P. O lúdico na visão do adulto: uma abordagem psicopedagógica. Revista Perfil, n.1, ano 01, UFRGS - Porto Alegre: 1997.

HUIZINGA, J. Homo Ludens. São Paulo: Perspectiva, 2008. LUCKESI, Cipriano Carlos. Educação, ludicidade e prevenção das neuroses futuras: uma proposta pedagógica a partir da Biossíntese. In: LUCKESI, Cipriano Carlos (org.) Ludopedagogia - Ensaios 1: Educação e Ludicidade. Salvador: Gepel, 2000.

LUCKESI, Cipriano Carlos. **Avaliação da aprendizagem**: componente do ato pedagógico. São Paulo: Cortez, 2011.

LUCKESI, C. C. Ludicidade e atividades lúdicas: uma abordagem a partir da experiência interna. Coletânea Educação e Ludicidade - Ensaios 02, GEPEL, Programa de Pós-Graduação em Educação, FAGED/UFBA, Salvador, 2002.

MALLMANN, Mariana Taís. **A BNCC na prática**: o ensino de língua inglesa pautado por projetos pedagógicos. 2018. Disponível em: <<https://www.univates.br/bdu/bitstream/10737/2356/1/2018MarianaTaisMallmann.pdf>>. Acesso em: 30 mar. 2019.

MOSER, Sandra Maria Coelho de Souza. **Atividades Lúdicas e Jogos em sala de aula de Língua Estrangeira**. Maringá, 2004. Mimeografado.
NÓBREGA, Daniela Gomes de Araújo; SILVEIRA, Karyne Soares Duarte. **Reflexões sobre o ensino-aprendizagem de línguas estrangeiras**. Disponível em: <<http://www.uepb.edu.br/download/ebooks/Reflexo%25CC%2583es-sobre-o-ensino-aprendizagem-de-li%25CC%2581nguas-estrangeiras.pdf>>. Acesso em: 18 de março de 2018.

PAIVA, Vera Lúcia Menezes de Oliveira e. **O uso da tecnologia no ensino da língua estrangeira: breve retrospectiva histórica**. Disponível em: <<https://www.veramenezes.com/techist.pdf>>. Acesso em: 21 abr. 2019.

PEREIRA, Ariovaldo Lopes; SABOTA, Barbra. **Tecnologias digitais e ensino de língua estrangeira**: realidades e desafios. 2016. Disponível em: <<http://www.revista.ueg.br/index.php/revelli/article/download/4781/3243>>. Acesso em: 21 mar. 2019.

ROUSSEAU, Jean-Jacques. Emílio, ou, Da educação. São Paulo: Edipro, 2017.

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